

The background of the cover is a detailed illustration of a battle scene in a dark, swampy forest. In the center, a large, muscular, red-skinned ogre with a beard and a patterned tunic is engaged in combat. To his left, a smaller, golden-skinned, winged creature is also fighting. Above the ogre, a figure in a purple robe is seen from behind, looking down. To the right, a large, fiery, insect-like creature is visible. The ground is covered in mud and blood, with various weapons and armor scattered around. The overall atmosphere is dark and intense.

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ III

ОПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ И МРАЧНЫЕ
АВАНТЮРЫ В ГЕРЦОГСТВЕ УБЕРШРЕЙК



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

Трагическая история смуты		Исследование поместья.....	25
Введение	4	Конюшня и псарни	26
До императорского эдикта (2509-2511 КИ)	5	Двор	27
Общеизвестное.....	5	Святылище Сигмара	27
За кулисами	5	Мастер охоты Олвер Крил.....	28
Приключения до эдикта.....	6	Ворота	28
Оккупация (2512-2513 КИ).....	7	Стража.....	29
Общеизвестное.....	7	Библиотека	30
За кулисами	9	Отто Брандт.....	30
Приключения во время оккупации.....	10	Парадный зал.....	31
Смута (2512-2513 КИ)	10	Картина.....	31
Общеизвестное.....	11	Кабинет.....	31
За кулисами	12	Комната отдыха.....	31
Приключения во время смуты	13	Спальные	31
Последствия смуты (2513 и после)	14	Главная спальня.....	32
Общеизвестное.....	14	Спальня управляющего	32
За кулисами	16	Кухня.....	33
Приключения последствий смуты.....	16	Катерина Хаус	33
Око за око		Винный погреб.....	34
Краткое описание.....	17	Храм Хаоса	34
Часть первая	17	Часть третья: Пиршество безумия	34
Часть вторая	17	Конфронтация с Пирссоном	34
Часть третья.....	17	Ужин	35
Начинаем.....	18	Начало ритуала	35
В поисках работы	18	Прерывание ритуала.....	35
Верн Хендрик.....	18	Ужас в картине	36
Уместное прикрытие.....	19	Демон	36
Часть первая: Новоприбывшие замка Грюневальд	19	Последствия	37
Новые работники.....	19	Награды	37
Ханна и Гёрти Хох.....	19	Мятеж и чудовище	
Майло Лостпокет	20	Краткое описание.....	38
Альбрехт Ленсбургер.....	20	Часть первая	38
Тодд Хастленбургер	20	Часть вторая	38
В пути.....	20	Часть третья.....	39
История поместья Грюневальд.....	20	Начало.....	39
Андреас фон Брюнер.....	21	Сразу после событий «Око за око»	39
Позвольте мне взять ваши сумки.....	21	Покидая Грюневальд в позоре.....	39
Лорд Рикард Ашаффенберг	22	Через некоторое время после событий «Око за око» ..	39
Грегор Пирссон.....	23	Без связи с другими приключениями	39
Сакральный Орден Пристального Взора.....	25	Часть первая: Снова в путь.....	39
Часть вторая: Расследование особо нечистых дел.....	25	Лесные гоблины	39
Описание охотничьего замка Грюневальд и		Недавняя история племени рейквальдских гоблинов..	40
прилегающей территории.....	25	Агенты Ашаффенбергов	41

Сцена на дороге.....	42
Играя на руку Ниблу	43
Часть вторая: Новый порядок.....	44
Деревня Гайсбах.....	44
Пшеничные поля.....	44
Фестивальная площадка	45
«Дом на полпути».....	45
Другие здания и укрепления	47
Жители деревни	47
Ханс Шварц	48
Юрген Хорст.....	49
Ральф Штраус	50
Персонал «Дома на полпути»	50
Борьба за власть	50
Прибытие в Гайсбах	51
Посещение фестивальной площадки.....	51
Посещение «Дома на полпути»	52
Гости «Дома на полпути»	52
Йост Юберлауфер.....	52
Брандт Хайзельштайн и Рудд Хельбург	53
Боргун Пеноборд	54
Хайди Гант.....	54
Вечер в баре.....	55
По прибытии.....	55
Где-то в половине шестого.....	56
Около шести	56
Около семи.....	57
Около восьми.....	59
Часть третья: Нечто в лесу.....	60
Ещё одно беспокойство	60
Утренний звон	61
Возвращение Хайди Гант	61
Укрытие Хайди	61
Местонахождение осадной машины	63
Поднятие тревоги.....	64
Штурм осадной машины	64
Спасение Ральфа	65
Лагерь.....	65
Поднятая тревога	65
Приближение незамеченным	65
Бродячие гоблины.....	67
Последствия	67
Долгосрочные последствия борьбы за власть.....	67
Прибывает дилижанс	68
Награды	68

Ужас Хугельдаля

Краткое писание.....	69
Часть первая.....	69
Часть вторая	69
Часть третья.....	69
Начинаем приключение.....	70
После «Мятежа и чудовища»	70
Остальные зацепки	70
Предыстория	71
Часть первая: атака бандитов	72
Шалия, сохрани!.....	72
Сражение	72
Реакция бандитов	73
Допрашивая бандитов	74
Что могут сказать выжившие	74
Лагерь бандитов	76
Часть вторая: Город недугов.....	76
Хугельдаль.....	76

Приключения в Хугельдале	78
Проведение игры.....	79
Поразительное объявление	79
Знакомство с достопримечательностями.....	80
Леди Агнета фон Юнгфройд	81
Флакон	82
«Ведро с кровью»	82
Бренд Энслин, владелец	82
Колодец	83
Сад Морра	84
Лагерь стриган.....	85
Квартал гномов.....	86
Храм Сигмара.....	86
Приют Шалии.....	87
Святылище Верены	88
Имперский дом инженерии	89
Городская стража	90
Приёмная доктора	90
Доктор Вильгельм Форзац — коварный врач	91
Как доктор Форзац реагирует на персонажей.....	92
Побег доктора	92
Клинки в ночи	93
Доктор сломлен	93
Часть третья: Прибытие кавалькады	94
План хозяина карнавала.....	94
Кавалькада	94
Приведение плана в действие	97
Шоу должно продолжаться!	97
Атака на кавалькаду	99
Помощь от горожан	100
Незаконченное дело	100
Последствия	100
Награды	101
Приложения	101
Упыря оспа.....	101
Гниль Нургла	101

Зеркало желания

Краткое описание приключения	103
Часть 1.....	104
Часть 2.....	104
Часть 3.....	104
Начинаем приключение.....	104
Часть первая: Любить и потерять.....	104
Эсмеральда Фенстермахер	106
Влюблённый дурак: Леопольд фон Брунер.....	106
Жестокий шутник: Максимилиан Ашаффенберг	108
Состоятельный и привилегированный: Томас фон Карштадт.....	109
Часть вторая: Испытания сердца	111
Первое испытание: потерянный медальон	111
Второе испытание: дар предков	114
Третье испытание: признания в любви	115
А теперь о вашей награде... ..	116
Часть третья: Фрагменты желания	117
Побег из зеркала	117
Последствия	118
Кельсида.....	118
Женихи	118
Фон Брунеры и Ашаффенберги	119
Награды	119

Раздаточные материалы

ТРАГИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ. СМУТЫ



ВВЕДЕНИЕ

В последние годы Убершрейк столкнулся со множеством волнений и конфликтов, начиная с тайных манипуляций в верхах, которые привели к оккупации, и заканчивая восстановлением статуса вольного города в 2516 году.

Политика Убершрейка стала настоящей ареной для множества событий после выхода «WFRP 4 издания», и партии авантюристов не раз оказывались вовлечены в амбициозные замыслы различных противников. Возможно, оккупанты Альтдорфа, такие как леди Эмануэлла Нахт, привлекли их к подавлению местного сопротивления. Либо они присоединились к сторонникам Юнгфройдов, чтобы вернуть Графа Сигизмунда в город. Или же они действовали в интересах «Наипочетнейшего общества Убершрейка», сражаясь за освобождение от гнёта дворян.

Убершрейк — это всего лишь одна из множества точек в обширной сети событий, происходящих по всей Империи в рамках приключений и кампании «Враг внутренний», которые ставят под угрозу само её существование.

Представленная ниже хронология включает как известные общественности события, так и те, что остались за кулисами. Она охватывает ключевые моменты, произошедшие до, во время и после оккупации Альтдорфом по приказу Императора Карла Франца. В этом материале собраны и кратко изложены основные сведения из «Путеводителя по Убершрейку» (Стартовый набор WFRP) и отдельные события из кампании «Враг внутренний».



НО В МОЕЙ ИГРЕ ВСЁ БЫЛО ИНАЧЕ!

WFRP — это ролевая игра, в которой выбор игроков определяет развитие мира. Возможно, описанные ниже события не имели места в ваших играх — персонажи могли вмешаться и изменить ход событий. Либо, как ведущий, вы могли выбрать другой путь для Убершрейка.

Такой подход действительно позволяет извлечь максимум удовольствия из игры. В этой истории рассматриваются события, которые могли бы произойти, если бы персонажи не вмешивались в развитие сюжета. Возможно, они были слишком поглощены делами на улицах или ещё не успели посетить Убершрейк в это время.

Большинство приключений из «Стартового набора» и «Приключений в Убершрейке 1-3» можно легко адаптировать для любого исторического этапа города, хотя некоторые сценарии потребуют определённых изменений, что указано в хронологии.

Вот три способа применения этой истории в вашей игре:

- **Фон** — ваши игроки не вмешиваются в исторические события ... у них свои дела. Политика и конфликты создают местный колорит, интересные слухи и сцены, чтобы показать, что Убершрейк — живой город со своей историей, и не более того.
- **Вдохновение** — ваши игроки не вовлечены напрямую в описанные события, но невозможно избежать последствий вторжения, оккупации и переговоров о новом статусе. В этом случае партия наслаждается сценариями, вытекающими из событий, но не влияет на более масштабные изменения.
- **Кампания** — знаменательные годы между 2509-2516 полны могущественных сил, стремящихся завербовать странствующих персонажей для продвижения своего дела. В этом контексте ваши игроки являются частью действия — принимают активное участие, сражаются за одну (или более чем одну) сторону и вступают прямо в конфликт сами. Они творят историю. В этом случае последующие события изменятся в зависимости от их действий ... к лучшему или к худшему.

ДО ИМПЕРАТОРСКОГО ЭДИКТА (2509-2511 КИ)

Семена судьбы Убершрейка, расцветшей в 2512 К.И., были посеяны задолго до вторжения, в тёмных коридорах власти Альтдорфа и среди склочной знати Рейкланда.

ОБЩЕИЗВЕСТНОЕ

После кончины отца Пфальцграф Сигизмунд фон Юнгфройд долгое время железной рукой правил Убершрейком. Под его руководством город и окружающие территории переживали период процветания. Другие дворяне завидовали его положению, однако никто не осмеливался бросить вызов власти Юнгфройдов.

Богатство семьи Юнгфройдов возникло благодаря торговле и щедрым ресурсам их родового герцогства Чёрной Скалы. Конфликты с соседями были неизбежны, однако они ограничивались лишь спорами на рейкландском рейкстаге и словесными перепалками с другими дворянами, а не открытыми военными действиями. Наиболее напряжённым было соперничество с влиятельным родом Валленштайнов из Ауэрсвальда на севере, причиной которого стали вопросы налогообложения, торговли и территориальные споры. Тем не менее, это было обычное династическое противостояние, характерное для Империи. Валленштайны имеют родственные связи с семьёй Хольцкруг, а Ландграф Липмунд Хольцкруг занимает пост верховного лорда-посланника при императорском дворе. Хольцкруги на протяжении истории враждовали с правящим родом Хольцвиг-Шлиштайн.

Граф Сигизмунд активно увеличивал численность убершрейской штатной армии. В обществе ходили слухи о том, что в горах собираются зеленокожие, или что Парравон планирует вторжение. За пределами убершрейского герцогства самым распространённым слухом было предположение, что граф намерен атаковать герцогство Валленштайн с целью захвата серебряного рудника Хахнбрандт, принадлежащего Ауэрсвальду.

ЗА КУЛИСАМИ

За годы до вторжения Янн Зунтермейн вёл двойную игру, будучи шпионом в Чёрном Кабинете Рейкланда и занимая должность *Magistra Magistri* в альтдорфской ячейке Пурпурной Руки, одного из самых опасных культов Тзинча в Империи. Он достиг поста главы «Шпионвербер», вербовочного подразделения Чёрного Кабинета. Зунтермейн использовал своё влияние для продвижения замыслов Пурпурной Руки, размещая своих агентов на ключевых позициях. Его цель заключалась в том, чтобы незаметно подорвать Империю изнутри, сталкивая друг с другом, Сигмара с Ульриком и сея хаос в этих землях.

Наивысшим достижением Пурпурной Руки стало назначение одного из её членов личным врачом Императора Карла Франца. Этот агент заразил императора пурпурной мозговой оспой, а затем, применяя жестокие методы, ослабил его и сделал уязвимым к манипуляциям. В результате имперским советникам пришлось использовать двойника для публичных выступлений Карла Франца. Это привело к изданию ряда необычных эдиктов, совершенно нехарактерных для обычно мудрого правителя.

Гномьи эмиссары из караз Ангараза и людские разведчики зафиксировали увеличение активности орков и гоблинов в горах. Граф Сигизмунд принял решение собрать армию и встретился с Герцогом Зенехаром Троттом из Тахме, чтобы заручиться поддержкой его наёмников. Кроме того, Сигизмунд стремился продемонстрировать своему сопернику, Герцогу Валленштайну, что Убершрейк способен защитить себя самостоятельно.

Зунтермейн активно взаимодействовал с Ландграфом Липмундом Хольцкругом, руководителем Чёрного Кабинета. Пурпурная Рука была осведомлена о глубокой ненависти Хольцкруга к Императору и искала пути для тайного свержения династии Хольцвиг-Шлиштайн. Зунтермейн предложил сфабриковать доказательства, якобы указывающие на то, что Юнгфройды планируют вторжение в Валленштайн. Эти улики затем можно было бы передать Серому Стражу Иммануилу-Ферранду, который является дядей Императора Карла Франца и членом Чёрного Кабинета. Зунтермейн поручил своим агентам обнаружить и исказить любые свидетельства амбиций Юнгфройда, а также распространять слухи на юге Рейкланда и в Альтдорфе о мнимой угрозе со стороны Убершрейка.

Хольцкруг предоставил фальшивые улики Иммануэлю-Ферранду, который стремился укрепить власть Альтдорфа над Рейкландом (и всей Империей). Эти улики стали для него необходимым основанием, и он проинформировал генерала фон Даберника из альтдорфской штатной армии о возникшей угрозе, приказав ему отправиться на юг.

Хольцкруг вероломно отговаривал Иммануэля-Ферранда от этого шага, но Серый Страж не послушал его и обратился к Карлу Францу с просьбой издать эдикт, объявляющий Сигизмунда фон Юнгфройда предателем и призывающий к его низложению.

Сильная доза наркотиков, предоставленная врачом Пурпурной Руки Хенриком Каппельмюллером, подтолкнула Императора к принятию решения. В это время группа купцов и гильдмейстеров собиралась в таверне «Взорванная свинья», где их радушно встречал трактирщик Ханно Радер. Они воспринимали Юнгфройдов как деспотичную силу, препятствующую их стремлению извлекать выгоду из активной торговли через Убершрейку. Постепенно у них возникла идея рассмотреть Кемпербад и другие вольные города как идеальную альтернативу, хотя, к сожалению, это казалось абсолютно недостижимым из-за строгого контроля графа над герцогством.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДО ЭДИКТА

Это период умиротворения перед надвигающейся бурей. Убершрейк процветает благодаря активной торговле и строгому, но справедливому управлению Графа Сигизмунда. Герцогство становится всё более влиятельным и во многом напоминает успешное поселение Рейкланда. Жители настороженно относятся к возможным угрозам с гор, а политическая, торговая и культурная напряжённость остаётся на уровне, аналогичном остальной части Империи. Многие конфликты и скрытые мотивы, упомянутые в «Путеводителе по Убершрейку», уже имеют место, за исключением тех, что связаны с оккупацией.

Однако за внешним спокойствием кроются серьёзные опасности. Пурпурная Рука плетёт интриги и собирает убедительные улики, чтобы вызвать гнев Императора на город и его властителей.

Если вы собираетесь провести кампанию в это время, вы можете взять за основу хитроумные интриги Пурпурной Руки или просто использовать этот тщательно проработанный город в качестве фона для своих приключений.

ПОМОЩЬ РУКЕ

К партии подходит учтивый господин с просьбой о помощи. Он готов щедро заплатить за информацию, компромат на Графа Юнгфройда, его сестру Хильд или мать, кастеляна Нойфальюнга. Особенно его интересуют данные о возможных захватнических планах – детали могут быть вымышлены, главное, чтобы у него были «доказательства».

БОЙЦЫ НА МЕСТЕ

Лесники, работающие на графа Грауверка, обнаружили в северных лесах разведчиков и конные патрули, которые, по всей видимости, являются передовым отрядом крупной армии. Фон Брунер обеспокоен этой ситуацией. Ему требуется человек, который не вызовет подозрений, чтобы выяснить, что происходит за пределами его земель, и сообщить ему об этом. Возможно, этот человек сможет даже опередить армию и предупредить Убершрейку о возможном вторжении.

Большинство сценариев из «Стартового набора» и предыдущих книг серии «Приключения в Убершрейке» прекрасно подходят для данного периода, возможно, потребуется лишь незначительная замена имён. Тем не менее, некоторые исключения потребуют более глубокой адаптации, чтобы полностью соответствовать времени действия ваших приключений. Ниже перечислены приключения, требующие более внимательной доработки:

- ❖ Сюжет «Уличный патруль» завязан на обстановке в Убершрейке в период оккупации.
- ❖ «Владыка Убершрейка» (из «Неспокойных ночей, трудных дней») рассказывает о борьбе знатных семей за власть в оккупированном городе.
- ❖ «Стеклянное сердце» частично основано на взаимодействии между оккупантами и местным населением.
- ❖ «Переполюх вокруг Йохана Хоффмана» - детективная история о падении дома Юнгфройдов.

Все указанные сценарии можно адаптировать, однако ведущему потребуются внести коррективы с учётом актуальных событий. К примеру, бунт в «Уличном патруле» мог быть вызван агентом Пурпурной Руки или чрезмерно ретивым жрецом.

СЛУХИ

Если вы выберете время действия своей кампании до указа Императора, ваши персонажи могут услышать следующие слухи:

- ❖ «Моя кузина Хильд вернулась с гор на прошлой неделе. Она была на Туннахсберге, в долине Кляйнбласс. Видела грудку камней в форме головы орка, вокруг которой плясали гоблины, а орки что-то ревели. От испуга у неё поседели волосы. Полагаю, они снова готовятся к войне».
- ❖ «Вы видели этого странного типа? Бретонца со сломанным носом? Постоянно расспрашивает про графа и не видел ли я чего-нибудь необычного. Ещё и деньги предлагал. Я сказал ему, что видел, как граф шёл на руках по мосту Убершрейка, взял его серебро, а потом велел ему убираться».
- ❖ «Сейчас по каналам с рудников Чёрной Скалы идёт много угля и руды, должно быть, кто-то на этом неплохо наживается».
- ❖ «Слыхали новость? Ромстеры продают еду по дешёвке с лотка у городской ратуши. У них всего полно... колбасные пирожки - пальчики оближешь».
- ❖ «Я слышал, что граф Сиги сыт по горло Валленштайнами, и он собирается вторгнуться в Ауэрсвальд, чтобы захватить рудник Хахнбрандта. Сейчас он ведёт марш на Штротдорф с дюжиной полков и кучей голодных наёмников-огров».
- ❖ «Мы только что пригнали баржу из Маккендорфа, и мы видели, как на юг движется батальон альтдорфцев. Один из капитанов сказал моему начальнику, что они прибыли для борьбы со зверолодами в Рейквальде».

ОККУПАЦИЯ (2512-2513 КИ)

Все материалы «Стартового набора» и «Приключений в Убершрейке» разворачиваются после того, как альтдорфская штатная армия вошла в город, а фон Юнгфройды покинули его. Ниже представлен краткий обзор событий того периода.

ОБЩЕИЗВЕСТНОЕ

Император Карл Франц, только что восстановившись после болезни, подписал эдикт в почти пустом рейкландском рейкстаге. Уже за полночь, когда верховный лорд-сенешаль фон Богенберг от имени Императора объявил Графа Сигизмунда фон Юнгфройда предателем, а его земельные владения в южном Рейкланде — конфискованными, присутствующие дворяне были потрясены. Это событие стало беспрецедентным и, что особенно удивительно, было результатом импульсивного решения Императора.

Альтдорфская штатная армия уже стояла лагерем на границе герцогств Валленштайн и Убершрейк под командованием генерала фон Даберника. На рассвете следующего дня они выступили в сторону города с численным преимуществом. Армия Убершрейка собралась, чтобы защитить свои стены, но гарнизон оказался слишком мал, чтобы противостоять альтдорфцам. После неудачной попытки остановить противника в Грюневальде армия Убершрейка начала отступление. Граф, его семья и ближайшие соратники укрылись в герцогстве Чёрной Скалы.

Большинство жителей и значительная часть армии укрылись в горах Чёрной Скалы, испугавшись стремительного приближения альтдорфской армии и не понимая, с какой целью они без предупреждения направляются к городу.

После небольших стычек генерал Даберник триумфально въехал в город, объявил о падении власти Графа Сигизмунда и начал оккупацию. Расправы над сопротивляющимися были жестокими, а их тела вывешивались в назидание другим.

Убершрейк остался без официального правителя. Гарнизон был заменен войсками Альтдорфа, которые взяли на себя управление городской стражей. Генерал фон Даберник занял замок для обеспечения контроля над городом.

Управление городом было передано городскому совету, который с умением справлялся с напряжённостью между оккупантами и жителями Убершрейка. Роль бургомистра Эрнста Малера приобретала всё большее значение. Горожане не раз выступали с предложением сделать Убершрейк вольным городом, а не передавать его другому дворянину, который, скорее всего, также столкнулся бы с угрозой свержения.

В Чёрной Скале Юнгфройд начал привлекать наёмников — одни утверждали, что это нужно для похода на Убершрейк, другие же говорили о необходимости защиты его графства. Замки в предгорьях Серых гор и город-крепость Нойфальонг, входящие в герцогство Чёрная Скала, пользовались славой своей надёжной защиты. Наёмники шли в этот регион в поисках заработка.

Угольные баржи из Чёрной Скалы теперь использовали канал Хейгеркрюб, минуя Убершрейк, что привело к нехватке топлива в городе.

Сын графа, Сигизмунд Младший, вступил в брак с леди Гретой Тротт, в то время как Герцог Зенехар пообещал графу армию своего сына, разумеется, за значительное вознаграждение.

Альтдорфский оккупационный гарнизон разместился в замке Чёрной Скалы Убершрейка. Оттуда они осуществляли патрулирование города и его окрестностей, находясь в постоянной готовности к возможным всплескам восстания или попыткам вооружённого возвращения Юнгфройдов.

Жители Убершрейка не смирились с оккупацией. Некоторые восстали открыто и подверглись жестоким репрессиям со стороны солдат Даберника; другие проявляли пассивное сопротивление или действовали хитро, в то время как третьи упрямо сотрудничали с альтдорфцами. Также была небольшая группа, которая с энтузиазмом приветствовала оккупантов и с радостью выдавала сторонников Юнгфройда стражникам. За пределами города многие деревни с неприязнью относились к альтдорфцам, даже те, кто не испытывал симпатии к свергнутому графу.

Несколько дворянских родов боролись за пост Владыки Убершрейка, стараясь привлечь внимание Даберника с надеждой, что он станет их защитником перед Императором. В то же время другие аристократы Рейкланда начали высказывать свои опасения по поводу происходящего в Убершрейке, а многие из них открыто осуждали Карла Франца, опасаясь, что их может постигнуть та же судьба. Среди самых активных критиков выделялся Липмунд Хольцкруг.

Эксцентричный лорд Адальберт Кноп-Инцель оставил свой уединённый дом недалеко от Обервальда и, сопровождаемый свитой, отправился в путешествие по Рейкланду, вызывая на дуэль каждого, кто выступал в поддержку эдикта Карла Франца.

Претенденты из Внати

Множество аристократических родов поспешило заявить свои права на процветающий и космополитичный город Убершрейк.

ДОМ БРУНЕР

Брунеры ранее управляли Убершрейком и были возмущены тем, что Юнгфройды захватили их власть. Их богатство, полученное от добычи полезных ископаемых в Хейгеркрюбсе, делало их очевидными наследниками Юнгфройдов, однако есть одно «но»: ходят слухи о том, что ряд известных членов семьи запятнаны Губительными Силами. Лорд Генрих, находясь под строгим контролем своей властной матери, обязан доказать преданность Брунеров Сигмару и опровергнуть слухи о своих связях с Хаосом.

ДОМ КАРШТАДТ

Карштадты, богатейшая купеческая династия, когда-то пользовались дворянским статусом до тех пор, пока несколько десятилетий назад Брунеры не воспользовались их трудным положением, чтобы отобрать их земли и присвоить титул дворян. Сегодня Хеллин Карштадт-Штампф является самой состоятельной женщиной Убершрейка и полна решимости восстановить справедливость для своих детей. Если ей не удастся стать леди Убершрейка, она готова поддержать идею о превращении Убершрейка в вольный город — это будет выгодно для её семьи как для купца.

ДОМ ХОЛЬЦЕНАУЭР

Альтдорфская семья, имеющая связи с Убершрейком, стремится убедить лорда Эриха фон Хольценауэра в том, что их род должен стать правителями Убершрейка. Эрих пользуется популярностью среди гарнизона благодаря своей отваге в роли пистолёра, сражающегося с зеленокожими в горах. Чтобы расположить к себе генерала Даберника и получить его поддержку, он организовал грандиозный маскарад.



ДОМ ЗАПОНАТХАЙМ

Граф Вильгельм управляет Богенхафеном и прилегающими территориями. Хотя у него есть отдалённые права на Убершрейк, это не останавливает политически амбициозного лорда Зигфрида фон Запонатхайма, который стремится убедить Альтдорф в необходимости расширения семейных владений на юг.

ДОМ АШАФФЕНБЕРГ

Основные конкуренты Брунеров, семья Ашаффенбергов, представляют собой амбициозный род, управляющий маркграфством Перевала Серой Дамы и Герцогством Ашаффенберг. Они были союзниками Юнгфройдов, и когда Альтдорф захватил город, лорд Бриних укрылся в своих владениях на ветреных холмах Блицфельсен, в то время как его жена Элеонора осталась в родовом поместье в Убершрейке.

Старые союзы быстро отошли на второй план, как только возникла возможность завоевать герцогство. Несмотря на то, что Эрцгерцог фон Вальфен, сюзерен южного Форбергленда, имел полное право претендовать на Убершрейк, он предпочёл воздержаться от таких действий, опасаясь вызвать гнев Императора.

ЗА КУЛИСАМИ

Пока генерал Даберник олицетворял оккупацию, леди Эмануэлла Нахт была её стратегическим умом. Она привлекала к работе секретных агентов и шпионов для выявления центров сопротивления и срыва планов графа Сигизмунда по созданию собственных войск. Когда Граф Сигизмунд покидал город на угольной барже, он случайно оставил своего младшего сына Венделина. В это время мальчик прятался под капеллой святого Арнольда. Его старший брат обучался в университете в Альтдорфе, и граф посчитал его без вести пропавшим.

Граф, погружённый в мрачные мысли и беспокойство, блуждал по крепости Нойфальюнг, теряя концентрацию и вынашивая множество полузабытых замыслов о возврате своих земель. Он приказывал построить новые укрепления, искал магов для своей армии и нанимал сомнительных людей для воплощения своих идей.

В Альтдорфе дворяне Рейкланда с опасением обсуждали текущую ситуацию и решения Императора. Пурпурная Рука искусно манипулировала многими, чтобы посеять недоверие и разлад. Эти события вызвали волну реакции по всей Империи. Граф Борис Тодбрингер из Мидденхайма начал сомневаться в способности Императора вершить правление. Движения за независимость в Нордланде, Остермарке и Хохланде стали набирать популярность, указывая на Альтдорф как на пример того, как крупные провинции подавляют тех, кто не соглашается с их необоснованными требованиями.

В городе тайное сопротивление возглавлял отставной капитан Гвидо Фальк из убершрейской армии, который прятался в трущобах. Граф Сигизмунд нанял агитаторов для подстрекательства альтдорфцев к сопротивлению и саботажа попыток создать вольный город.

Наипочетнейшее Общество Убершрейка, чаще именуемое просто «Общество», появилось из стремления избавиться от влияния дворян. Его возглавил сэр Франц Штрихольц, ранее служивший Юнгфройдам. Эта группа сформировалась из членов Гильдии Купцов, которые собирались в таверне «Взорванная свинья». Они занимались подрывной деятельностью против оккупации Альтдорфа и возвращения Юнгфройдов, а также тайно собирали сведения о найме наёмников для защиты будущего вольного города.

Опасения семьи Брунер оказались оправданными, так как их сын Андреас фон Брунер оказался культистом Слаанеша — членом Сакрального Ордена Пристального Взора.

С каждым днём оккупации леди Нахт все больше сомневалась в уликах, свидетельствующих о предательстве Юнгфройда. Погружаясь в жизнь города, она начала осознавать, что «факты», которые ей представляли, вовсе не были столь убедительными.





ВЕРОЛОМСТВО ПОБЕЖДЕНО!

От имени его Императорского Высочества
Императора Карла-Франца,
Князя Рейкланда

Граф Сигизмунд фон Юнгфройд
был разоблачен и объявлен предателем.
Святой Сигмар счёл нужным передать герцогство Убершрейк
под прямое управление Князя Альтдорфа и его полков

Все подданные, которые останутся верны предателю фон Юнгфройду, будут найдены и жестоко наказаны различными способами, в том числе калёным железом, нанесением увечий, публичное унижение и т.д. и т.п.

По приказу

Достопочтенного генерала Йендрика фон Даберника, командующего герцогством.

СЛУХИ

В тавернах, на улицах, на рынке и у реки всегда можно услышать политические пересуды:

- ☛ «Говорят, в Бухендорфе начали жечь старые лодки, потому что уголь заканчивается. Альтдорфцы все забирают себе, чтобы греться в замке».
- ☛ «Эрст Малер, кажется, возомнил о себе слишком много. Он хочет стать следующим лордом Убершрейка – он собирается дожидаться, пока Брунеры, Ашафенберги и остальные перебьют друг друга, а затем прийти как народный избранник и навести порядок».
- ☛ «Зеленокожие, зверолюды, мутанты... думаете, их волнует, кто правит этим местом? Им подавай лёгкую добычу, а сейчас мы уязвимы как никогда. Тысячи солдат, а о настоящих угрозах забыли».
- ☛ «Я только и моллю Райю, чтобы год урожайным выдался – если еды не хватит, весь город взбунтуется, и не важно, за кого ты... всем достанется».
- ☛ «Какие-то жуткие типы ходят в город-крепость Нойфальюнг в поисках работы наёмниками. Клянусь, граф нанимает кого попало. Северяне, хобгоблины... да даже штирландцы!»
- ☛ «Эррол Ромстер у городской ратуши начал продавать пирожки с репой и куриной печёной, и... знаете что? На удивление, это даже вкусно!»

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ОККУПАЦИИ

Данный исторический период Убершрейка соответствует стандартному времени для приключений из «Warhammer Fantasy Roleplay: Стартовый набор». «Путеводитель по Убершрейку» фокусируется именно на эпохе оккупации, и все выпущенные приключения и сценарии будут отлично сочетаться с этим временем.

ДВАДЦАТЬ ЧЕТЫРЕ ШИФРА, ВЫПЕЧЕННЫЕ В ПИРОГЕ

Голубиный пирог считается деликатесом в Империи, и в Вурфеле его готовят особенно хорошо в постоялом дворе «Олений горшок». Если партия решит заказать это горячее блюдо, то в голубином мясе они обнаружат нечто твёрдое. В небольшой металлической капсуле скрыто закодированное сообщение, содержащее часть шифра. Леди Нахт была бы крайне недовольна, узнав, что её почтовых голубей, отправляемых в Альтдорф, используют для приготовления пирогов.

ДОВЬЕ ИЛ ГРАФ?

На пути партия сталкивается с отрядом из 30 бодрых тилейцев, которые идут по дороге, убрав пики. Их капитан, с трудом формулируя слова на ломаном рейкшпиле, обращается к персонажам с просьбой о помощи. Эти солдаты представляются как «Вестники Трантио» – наёмная компания, которую нанял граф. Однако они сбились с пути и нуждаются в поддержке, чтобы добраться до Убершрейка. Их контракт был заключен до свержения графа, и долгий путь из Тилей привёл к задержке. Если они появятся у городских ворот, их намерения могут быть неверно истолкованы.

СМУТА (2512-2513 КИ)

В событиях, описанных в «Империи в руинах», интриги Пурпурной Руки и других заговорщиков достигают своего апогея. Вторжение в Убершрейк стало катализатором и предвестником эпохи, известной как «Смута».

В Империи разразились затяжные соперничества, а религиозные и политические противоречия вылились в насильственные столкновения, приведшие к гражданской войне.

В этом разделе анализируются последствия, если ваши игроки не изменят существующее положение дел в оккупированном Убершрейке. Предполагается также, что события «Империи в руинах» завершились поражением демона Ширегетру и выздоровлением Императора Карла Франца и его возвращению политическим обязанностям.

Несомненно, ваша кампания может обладать уникальными чертами. Воспринимайте эти события как советы или источник вдохновения, а не как жёсткие указания для игроков – их действия уже могли оказать влияние на ход событий.

ОБЩЕИЗВЕСТНОЕ

Напряжение между церквями Сигмара и Ульрика достигло критической точки, и Мидденхайм с Рейкландом заняли противоположные позиции. В Убершрейке альтдорфские солдаты тайно вывезли Отца Логова Холста Кречмера из капеллы Ульрика и заточили его в замке Чёрной Скалы, ссылаясь на его убеждения и происхождение из Мидденланда. Жители Убершрейка почти не высказывали недовольства, так как сигмаритские агитаторы сеяли панику среди населения.

Между Остландом и Талабекландом, Зудденландом и Нульным, а также другими давними противниками разразился открытый конфликт. В Убершрейке циркулируют безумные слухи о том, что восточные провинции терпят крах под давлением могучего орочьего ВАААГХ!

Граф Сигизмунд отдал приказ мародёрам Абсолема Тротта атаковать караваны с припасами идущим в Убершрейк, что привело к переходу конфликта в герцогстве в фазу открытой войны. Освободившиеся наёмники творили ужасные зверства. Альтдорфская армия, находящаяся в Убершрейке, начала беспокоиться о том, какие действия может предпринять этот безумный граф в дальнейшем.

Урожай был собран не в полном объёме, поскольку фермеры испытывали страх перед бандами наёмников. Продовольственные запасы начали истощаться, и жизнь в Убершрейке становилась всё более тяжёлой на фоне нарастающей ненависти к оккупантам. Начались бунты из-за хлеба и акты мародёрства, когда конфликт из-за лодки с рыбой перерос в уличные столкновения. Стража всё жестче стала подавлять беспорядки.

Активность звероловов возросла по всему герцогству Убершрейк, что сделало племя гоблинов Смертокрадов более дерзким. Появились слухи о поющих мутантах в лесах, а также о циклопе, который убивает и пожирает путешественников на пути в Карштадт. Генерал Даберник усилил патрулирование, но численность армии Альтдорфа оказалась слишком велика. Несмотря на многочисленные обращения за подкреплением, столица не оказала никакой помощи.

С учётом того, что жизнь в Убершрейке становилась всё более сложной, генерал Даберник, действуя от имени Императора, потребовал решения возникших проблем. Гильдии и городская ратуша, возглавляемые бургомистром Эрнстом Малером, взяли на себя инициативу по объединению граждан для организации поставок продовольствия и дров в город. Капитан Эрвин Блюхер из городской стражи не покладая рук трудился над защитой этих жизненно важных ресурсов.



Рейксмаршал Курт Хельборг прибыл в Убершрейк с целью лично оценить ситуацию. Он провёл встречу с генералом Даберником и леди Нахт. После краткого совещания он незамедлительно вернулся в Альтдорф.

В Убершрейк поступили тревожные известия о трагических событиях, происходящих в других уголках Империи. Совершено покушение на дочь Графа Бориса из Мидденхайма, которая готовилась выйти замуж за Кронпринца Вольфганга. Кроме того, курфюрсты вновь столкнулись в Фольксхалле, а город Штрайссен снова подвергся разорению, жители которого стали жертвами Графа Мариуса Лейтдорфа.

На севере города крупные крысы стали особенно наглыми, и целые стаи время от времени вырывались из канализации, чтобы атаковать трупы животных, оставленные на улице, или телеги с зерном.

Постоялый двор «Опрокинутое ведро» был сожжён дотла. Это был популярный трактир среди солдат Убершрейка, поэтому горожане обвинили в этом альтдорфский гарнизон. Расследование Альтдорфа было поверхностным, и они заявили, что это была преднамеренная провокация агентов графа.

Пока Империя приходила в упадок, а жители Убершрейка испытывали страх перед надвигающейся войной, в город поступили известия о трёх армиях, находящихся в походе. Армия, возглавляемая леди Хильд Юнгфройд и Графом Сигизмундом, направлялась из герцогства Чёрной Скалы. В это время меньшая армия под командованием Рудольфа Трохайма приближалась из Грауштадта, а наёмная армия Абсолема Тротта продвигалась вверх по долине Тойфеля.

В этот решающий момент генерал Даберник продемонстрировал свою истинную природу, отдав противоречивые приказы, что привело к хаосу в гарнизоне Альтдорфа. Гильдия Купцов и бургомистр сообщили, что они также собрали средства для формирования наёмного войска - Литпольд Чёрный находился всего в трёх днях пути со своей армией наёмников, спеша из Штирланда.



Граф Сигизмунд направил герольда для ведения переговоров с генералом Даберником, однако альтдорфдец отказался вступать в контакт с предателем.

Противостояние затянулось на два дня. Напряжение нарастало, и лорд Бриних Ашаффенберг отправился на переговоры с графом. После непродолжительной беседы вся армия стала свидетелем того, как он опустился на колени и поклялся в верности своему прежнему сюзерену.

Граф собирался отдать приказ о наступлении всем трём армиям, когда в небе появилась небольшая точка. Она стремительно приближалась, и вскоре стало ясно, что это грифон, направляющийся к Сигизмунду фон Юнгфройду, на спине которого сидел воин в броне. Исцелившийся Император Карл Франц спустился на Когте Смерти, держа в руках Гхал Мараз, и запросил встречу с Графом Сигизмундом. После напряженной паузы граф согласился — похоже, Карл Франц прибыл с мирными намерениями и, что абсолютно беспрецедентно, в одиночку.

ЗА КУЛИСАМИ

Сувеличением хаоса в Империи, леди Эмануэлла Нахт становилась всё более озабоченной своим положением в Убершрейке. Она поручила нескольким своим агентам изучить события, которые предшествовали оккупации, с целью проверить доказательства предательства Юнгфройда.

Она получила письмо от корреспондента из Альтдорфа, Квинтуса Фассбиндера, в котором сообщалось о том, что Пурпурная Рука активизировалась в Альтдорфе, и некоторые из их интриг начали приносить результаты, включая вмешательство в политику Рейкланда.

По всему герцогству Убершрейк культисты Красной Короны подстрекали зверюшек, обитающих в холмах, нападать на жителей деревень и путников. Племя кентигоров Шквалокопыт в горах над перевалом Серой Леди совершало набеги на деревни в предгорьях, и некоторые говорили, что видели, как Дитя Раздувшейся Сферы резвится по ночам на болотах на своем извращённом скакуне.

Прибыв в Убершрейк, рейксмаршал Курт Хельборг провёл допросы у Даберника и Нахт, чтобы выяснить причины происходящего. Он был в ярости от того, что жители Рейкланда ведут между собой войну. Ему стало известно, что можно успокоить Юнгфройдов, если Альтдорф сделает шаг назад, что стало бы унижением для Карла Франца, или же подавить их силой пяти тысяч свежих солдат. Ни один из этих вариантов не удовлетворял его.

Перед отъездом к Хельборгу обратился эксцентричный пожилой рыцарь лорд Адальберт Кноп-Инцель, знакомый ему ещё со службы в Рейксгвардии. Удивительно, но он был в полном здравом уме и поделился воспоминаниями, которые побудили Хельборга немедленно вернуться в Альтдорф.

Когда граф узнал о событиях в Фольксхалле в Альтдорфе, он пришёл к выводу, что настало подходящее время для действий, так как Император и его войска, вероятно, сосредоточены на других делах.

Пока страна погружалась в хаос и еда в городе становилась всё более дефицитной, скавены в канализации проявляли всё больше беспокойства и агрессии. Набеги клана Корки на поверхность становились всё более частыми и бездумными.

Лоухэвены воспользовались нехваткой продовольствия. Они украли и перехватили большую часть запасов зерна и скота, поступающих в город, при необходимости используя угрозы и уговоры. Именно они сожгли постоянный двор «Опрокинутое ведро», потому что трактирщик отказался отдать содержимое своей кладовой.

После этого Лоухэвены заключили тайное соглашение с Гильдией Купцов, чтобы снабдить жителей города продовольствием и получить значительную прибыль. В дополнение к этому они получили обещание о предоставлении определённой услуги в будущем.

В Альтдорфе Иммануил-Ферранд осознал, что обстановка в Убершрейке ухудшилась, и ему всё сложнее находить причины для своих обвинений против фон Юнгфройда. Хольцкрут с удовольствием наблюдал за тем, как разрушается репутация его соперника.

Когда новости о войсках Графа Сигизмунда достигли герцогства, дворяне, стремящиеся получить титул Владыки Убершрейка, начали пересматривать свои планы. Не сумев захватить власть в герцогстве, Ашаффенберги и Хольценауэры решили, что целесообразнее будет поддержать графа.

Капитан Фальк сформировал группу сопротивления, чтобы они могли открыть ворота графу в случае начала осады города.

Агенты Пурпурной Руки распускали слухи о том, что граф вербует наёмников, которые приносят невинных в жертву богам Хаоса по мере приближения к городу.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВО ВРЕМЯ СМУТЫ

Этот этап в истории Убершрейка насыщен драматическими событиями и изменениями. Армии перемещаются по всей стране, напряжение в городе нарастает, а Губительные Силы оказывают воздействие на всю Империю. Даже если ваша партия не участвует в кампании «Враг внутренний», вам может быть интересно взглянуть на Смуту под другим углом.

Город охвачен напряжением, так как за его пределами Империя погружается в нестабильность и начинается война. Атмосфера страха и гнева достигает своего пика, когда среди жителей распространяются слухи об армиях фон Юнгфройда. У вас есть возможность провести полноценную кампанию в этом городе во время Смуты, сталкиваясь с увеличившимися угрозами извне, нехваткой продовольствия и нарастающим конфликтом среди горожан.

В окрестностях города царит опасность, так как культ Красной Короны подталкивает звероловов к нападениям, а наёмники и бандиты используют это в своих интересах. Партия, путешествующая по герцогству Убершрейк, может быть приглашена для защиты (или преследования...) местных жителей и купцов, чтобы оградить их от различных угроз, способных причинить вред.

Этот этап также приводит к ключевому моменту за пределами Убершрейка — прибытию Императора. Было бы жаль, если бы игроки не стали свидетелями этого события...

ЧТО-ТО ЗДЕСЬ НЕ ТАК

Леди Нахт начинает сомневаться в уликах, указывающих на предательство Графа Сигизмунда. Один ключевой документ был изъят из казарм неподалёку от Штримдорфа, которые, по слухам, должны были стать базой для предполагаемого вторжения в Валленштайн. Ей необходимо, чтобы партия отправилась туда и выяснила истинное положение дел несмотря на то, что казармы находятся под контролем бандитов, воспользовавшихся Смутой.

ПЕРЕДАЙТЕ ПОСЛАНИЕ

Капитан Фальк тайно организовал группу лоялистов Юнгфройда для восстания за стенами города с целью захвата ворот. Ему необходимо передать свой замысел графу и двум другим армиям, но покинуть город, не вызвав подозрений у альтдорфского гарнизона, он не в состоянии. Необходим кто-то, кто сможет донести сообщение до графа, Трохайма и грозного Абсолема Тротта. Если эта партия проявит свою преданность, Фальк гарантирует, что граф щедро вознаградит их за помощь в возвращении Убершрейка.



ПОСЛЕДСТВИЯ СМУТЫ (2513 И ПОСЛЕ)

С окончанием Смуты и с выздоровлением Императора Карла Франца наступило определённое облегчение, однако в Империи всё еще царят потрясения. По всей провинции династии были переведены на новые роли, а границы подверглись изменениям.

Ситуация в Убершрейке также не стала исключением — раны, причинённые оккупацией, будут затягиваться долго, и многие влиятельные личности не достигли своих целей, когда Император взял ситуацию под контроль...

Большинство партий игроков, скорее всего, будут проходить кампанию, действие которой происходит примерно в 2512 К.И.. Поэтому эти события для них являются частью будущего и могут быть адаптированы в соответствии с вашими собственными кампаниями. Рассматривайте эти события как ориентир и, как и с любым другим материалом для сеттинга, отбрасывайте то, что вам не подходит.

СЛУХИ

Во время Смуты земля была полна тревожных слухов, как правдивых, так и ложных. Неустанно распространяющиеся истории об анархии и конфликтах сеяли панику и гнев. Если у вас есть копия «Империи в руинах», слухи на странице 45 или в любой другой части книги дадут персонажам почувствовать масштаб происходящего в других частях Империи.

- ☛ *«Слышал про Штрайссен? Безумный Граф освободил их от фон Альптраумов, а потом у него случился припадок, и он начал вешать кого попало. Это значит, он теперь курфюрст? Я никак не могу запомнить, кто сейчас главный в Аверланде».*
- ☛ *«Лучшая подруга моей тёти - служанка в Фольксхалле, и она всё видела своими глазами. Этот Борис... ну, ты знаешь... парень из Мидденхайма... вызвал Императора на поединок... взял молот и сломал его о колено! А Император сломанной рукоятью выткнул Борису глаз... он так и выпал на пол перед всей знатью! А потом все эти мидденхаймцы превратились в волков, выбежали и улетели на летающем корабле».*
- ☛ *«Куда это ты? Осторожнее там, на дороге в Карштадт одноглазый великан с рогами напал на телегу коровейника. Ушёл, прихватив мула и его верхнюю половину. Лотта говорит, он работает на графа».*
- ☛ *«Ты его видел? Я никогда не видела таких блестящих доспехов. Меня чуть не ослепило! И усы! Рейксмаршал явился, чтобы столкнуть всех лбами и навести здесь хоть какой-то порядок».*
- ☛ *«Я понимаю, что сейчас тяжёлые времена, но это уже перебор. Ромстер делает какие-то странные пудинги, варёные в свином молоке. Даже нищие не станут это есть. А я съел аж целых три куска».*

ОБЩЕИЗВЕСТНОЕ

Граф Сигизмунд вернулся в Нойфальюнг со своими войсками, где провёл частную беседу с Императором. Слуги утверждали, что они говорили спокойно, и после ухода Императора граф погрузился в глубокие размышления.

Вскоре после этого рейксмаршал Хельборг вернулся в Убершрейк и инициировал переговоры между Графом Сигизмундом, ведущими дворянскими семьями герцогства и дворянами Рейкстага, которые не имели территориальных интересов в южном Рейкланде. Императора в качестве князя Рейкланда представлял Арчибалд фон Лилахалле, высокопоставленный член Рейкстага.

В проявлении доброй воли Хельборг доставил потерянного сына графа в Нойфальюнг. На протяжении всей оккупации Герхардт оставался в Альтдорфе. Позже он стал избегать Нойфальюнга и предпочёл проводить время в Грауштадте. Спустя несколько месяцев леди Грета Тротт подарила графу внуку с огненно-рыжими волосами, как у её «дяди» Герхардта.

Переговоры затянулись и не принесли ощутимых результатов. В процессе их проведения городской совет продолжал управлять Убершрейком, как это делалось с 2512 К.И.. Альтдорфские войска оставались на месте ещё некоторое время, хотя и испытывали страх перед вмешательством Императора. Акты мести со стороны жителей Убершрейка участились, и солдаты из Альтдорфа старались передвигаться большими группами по городу, особенно во время патрулирования герцогства.

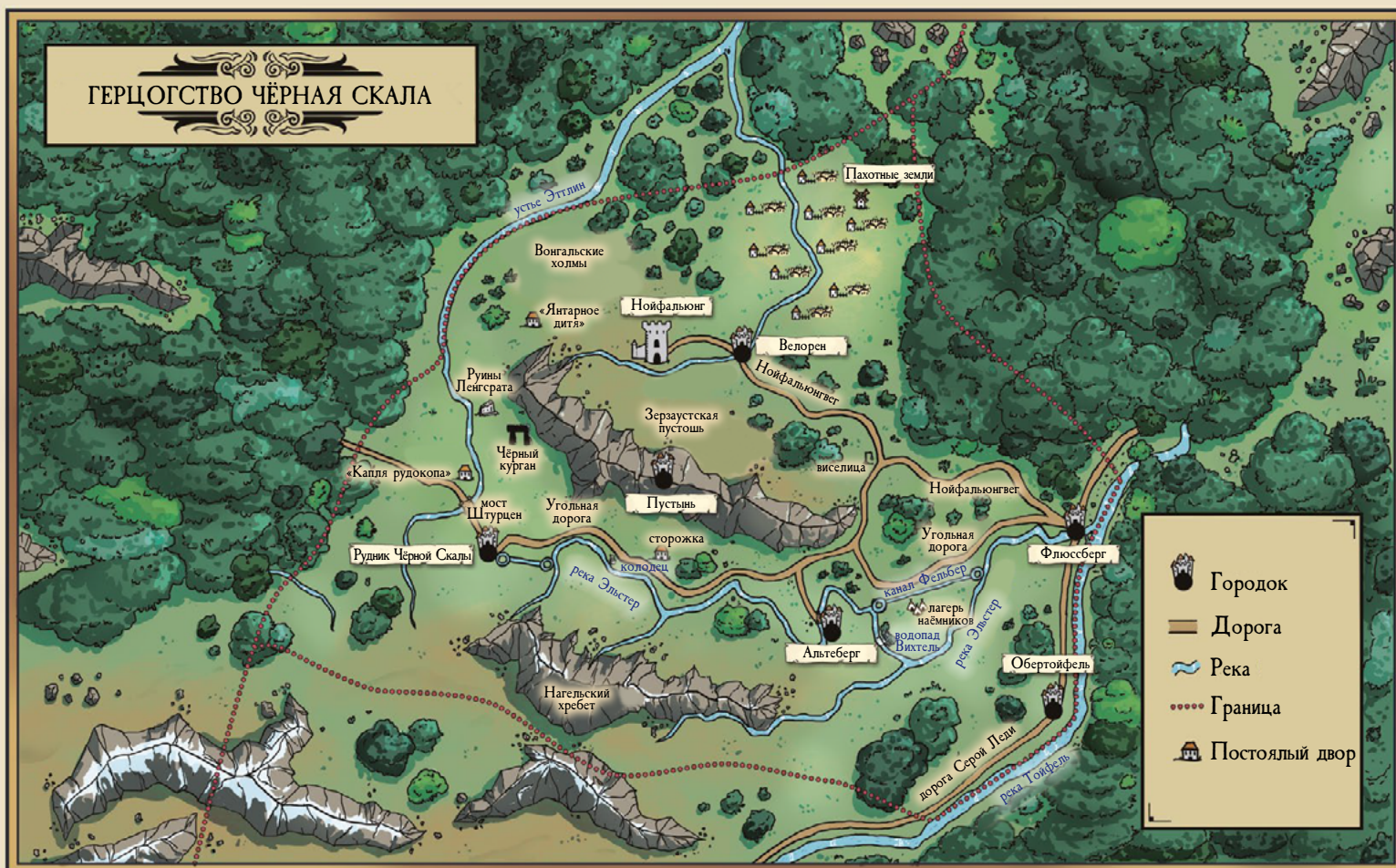
Через несколько месяцев после старта переговоров верховный лорд-хранитель трона потребовал от Гильдии Купцов направить своего представителя для защиты их интересов будущего Убершрейка. Бургомистр Малер воспользовался этой возможностью и, по общему мнению, привёл убедительные аргументы в пользу превращения города в вольный город. Многолетние усилия гильдий наконец-то начали приносить результаты.

Прошло несколько лет, прежде чем удалось выбраться из затруднительного положения. В 2516 году Граф Сигизмунд, с тяжёлым сердцем, предоставил городу хартию вольного города, при этом оставив за собой статус сюзерена герцогства Убершрейк. Он восстановил свою церемониальную роль и имущество как внутри, так и за пределами города, однако утратил право управлять его внутренними делами. Генерал Даберник покинул герцогство в позоре, взяв с собой остатки альдорфского гарнизона.

Совет Гильдий, возглавляемый Эрнстом Малером, захватил власть, и, что является редкостью для человеческого города, в его состав вошли гномы, среди которых были Гродни Верный Молот и Королева Вильда. Граждане с осторожным оптимизмом отнеслись к новому правительству, однако вскоре острые политические столкновения подрывали их единство.

СЛУХИ

- «Граф уже не тот, что раньше... не то, что в старые времена. Если он кого-то вешал, то можно было быть уверенным, что этот человек заслужил это. А сейчас всё, что он делает, это сначала советуется с городским советом».
- «Кто-то передал городскому совету книгу со всеми грязными тайнами графа, Брунеров, Ашафенбергов и людей Императора, когда те приезжали из Альтдорфа. Бургомистр держит их всех в страхе — грозит рассказать все Церкви Сигмара и остальным. Только поэтому он и вылез на первое место».
- «Даже не представляю, чем занимаются эти крысоловы Валунда... но в квартале ремесленников крыс просто тьма. Настоящее нашествие мерзких тварей».
- «Как думаешь, кто следующий нападёт? Зильви Кройцхаме из «Кривого молотка» принимает ставки на следующее вторжение. 4 к 1 на Герцога Парравона, 3 к 1 на зеленокожих из гор, 8 к 1 на какую-нибудь мерзость из могилы. Конечно, чтобы получить выигрыш, надо ещё дожить».
- «Оказывается, «Эррол Ромстер» был просто каким-то пацаном, притворявшимся полуросликом и продававшим то, что украл в магазинах или подобрал на улице. Настоящие Ромстеры ничего не предприняли, потому что он назвал это имя только мне».



ЗА КУЛИСАМИ

После трагических событий, которые произошли в Альтдорфе во время Смуты, многие *Magistra Magistri* Пурпурной Руки были выявлены или рассеяны. Леди Эмануэлла Нахт вернулась в Альтдорф с решимостью отыскать тех, кто ответственен за гибель её отца.

Иммануил-Ферранд стремился восстановить свою репутацию перед Императором после полученного удара, в то время как Хольцкруг воспользовался ситуацией, чтобы усилить своё влияние в Чёрном Кабинете. В глубине души он был шокирован тем, что Янн Зунтермейн оказался культистом, и изо всех сил старался скрыть свою связь с *Magistra Magistri*.

Несколько тзинчитов из остатков альтдорфской ячейки сумели вмешаться в переговоры между представителями Карла Франца, фон Юнгфройдов и городским советом. Они замедляли процесс и сеяли семена будущей вражды, подсказывая каждой стороне параноидальные советы.

Рейксмаршал Хельборг решительно выступал против концепции передачи управления Убершрейком простым горожанам в качестве вольного города. Он предпочёл оставить это решение на усмотрение Императора и фон Лилахалле, которые нашли поддержку у Хольцкруга. Леди Нахт одобряла такое развитие событий, так как на собственном опыте убедилась в относительной компетентности городского совета.

Совет Гильдий укреплял свои позиции, ослабляя торговые законы и ограничивая использование рабочей силы из других регионов. Горожане начали высказывать мнение, что не отличаются от дворян, которых они сменили. Они бездумно вложили часть средств Гильдии Купцов в экспедицию в Люстрию, а затем начали переживать, что так и не получают «баснословную прибыль», обещанную им представителем экспедиции.

Фон Юнгфройды вернулись в замок Чёрной Скалы в городе. Граф так и не смог оправиться после изгнания, и его семья в частных разговорах отмечала, что он стал озлобленным, недоверчивым и обиженным из-за утраты своего положения. Он вложил значительные средства в восстановление армии Убершрейка и настоятельно призывал офицеров расправляться с теми, чья преданность во время оккупации вызывала сомнения.

Граф Сигизмунд испытывал сожаление по поводу союза с капитаном наёмников, Герцогом Зенехаром, узнав о жестокостях армии Абсолема. Однако влияние лорда Тахме на род фон Юнгфройдов возросло после рождения наследника, который появился на свет в результате поспешного брака между Сигизмундом Младшим и Гретой Юнгфройд-Тротт.

Могущественный лидер скавенов, Серый Провидец Раскнитт, появился в городе, занимаясь разведкой для будущего вторжения. Он задумал отравить городской совет и дворян герцогства, когда они соберутся на следующий маскарад.

Дворянские семьи и ряд заинтересованных лиц в Альтдорфе стремились подорвать авторитет городского совета и восстановить старые порядки, возвращая управление городом к потомственным владыкам.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОСЛЕДСТВИЙ СМУТЫ

Закончилась оккупация, однако это не означает, что в Убершрейке наступило процветание. Давние обиды остаются, никто не смог получить всего, что желал, и вокруг царит много злости и неразрешённых конфликтов.

Вы можете организовать политическую кампанию, в которой городской совет, аристократические семьи и граф сражаются за власть и влияние. Кроме того, появятся и те, кто стремится отомстить жителям города за поступки, совершенные во время оккупации.

Игрокам возможно будет интересно узнать, что именно стало причиной вторжения, и выяснить, удалось ли преступникам избежать наказания.

Множество сценариев из «Стартового набора» и «Приключений в Убершрейке: том I» идеально подходят для данного временного периода. Перечень сценариев, соответствующих эпохе до оккупации, можно найти на странице 6.



•ОКО ЗА ОКО•



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

«Око за око» это детективное приключение, действие которого разворачивается в ветшающем охотничьем замке Грюневальд. Персонажи игроков нанимаются агентом амбициозного лорда Ашаффенберга, что совсем недавно приобрел это поместье в результате развития политических махинаций, разворачивающихся в Убершрейке.

Лорду Ашаффенбергу известно о некоторых «дурных» слухах, касающихся предыдущего хозяина замка Грюневальд, молодого дворянина по имени Андреас фон Брунер. Кроме того, поместье продолжает содержаться все также проживающим здесь прошлым управляющим вместе с некоторыми сотрудниками, первоначально нанятыми исчезнувшим дворянином семьи фон Брунеров. Будучи не сговорчивыми и угрюмыми, они дали лорду Ашаффенбергу повод для беспокойства.

Он опасается, что они либо поражены каким-то странным недугом, либо откровенно неискренни в своей преданности. Он обращается к персонажам, чтобы те ненавязчиво выяснили, какова истинная приверженность его новых слуг.

За фасадом замка Грюневальд в действительности скрывается гнусный культ Хаоса, Сакральный Орден Пристального Взора, его члены - Грегор Пирссон, управляющий и бывший служитель пропавшего Андреаса фон Брунера, а также некоторые из давно работающих в замке слуг. Культ видит в новоприбывшем лорде и его компаньонах прекрасную возможность для реализации своих темных замыслов.

Герои, действуя под видом простых наемных слуг, отправляются исследовать ветхое поместье в поисках подсказок о судьбе Андреаса фон Брунера и начинают раскрывать страшную правду об охотничьем замке Грюневальд. Впрочем, приверженцы Губительных Сил не дадут так просто прервать свой коварный план совершить ритуальное жертвоприношение Князю Наслаждений перед зловещей картиной в попытке вызвать демона, используя для этого души новоявленного лорда и его свиты.

Только благодаря быстрому мышлению и остроты стали героям удастся помешать Грегору Пирссону, нарушить планы Сакрального Ордена Пристального Взора и уберечь охотничий замок Грюневальд до того, как те, кто служит Владыке Излишеств, смогут осуществить свои безумные планы.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Новоприбывшие замка Грюневальд

Персонажи отправляются в охотничий замок Грюневальд в компании приближенного слуги лорда Ашаффенберга - Верна Хендрика, и сопровождающим его персоналом. Путь до Грюневальда долог и коварен, поэтому новые работники беззаботно сплетничают с персонажами, пытаются скоротать время. По прибытии персонажи знакомятся с лордом Ашаффенбергом и получают дальнейшие инструкции по выполнению поручения, после чего отправляются на вечернюю трапезу.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Расследование особо нечистых дел

Герои приступают к исследованию охотничьего замка Грюневальд с целью подтвердить подозрения лорда Ашаффенберга. Для этого они наблюдают и взаимодействуют со слугами, выполняющими свои повседневные обязанности, а также ищут улики.

Этому противостоят некоторые из рабочих, которые либо сами являются частью запретного культа Хаоса желающего отвести от себя внимание, либо те, кого тайно травил в течении длительного срока. Пока герои проводят свое расследование, культ Хаоса проводит последние приготовления к расправе над обитателями замка в соответствии со своими грандиозными и зловещими планами.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Пиршество безумия

Вероятны два возможных сценария. Либо герои находят достаточно доказательств, чтобы убедить лорда Ашаффенберга в коварных планах Пирссона и заставить того принять нужные меры. Это повлечет за собой кровопролитие, поскольку когда культисты поймут что их планы сорваны, они будут отчаянно сражаться лишь бы не попасть на костер.

Либо же героям не удастся обнаружить достаточно доказательств присутствия культа Хаоса для убеждения владыки Грюневальда, и все присутствующие становятся жертвами развращающего ритуала, противостоять которому смогут только самые стойкие из персонажей.

«СТАРТОВЫЙ НАБОР»

Играя в сценарии из «**Стартового набора**» WFRP, игроки, скорее всего, уже ранее слышали об Андреасе фон Брунере или даже встречали его. Если ты развивал эти сюжетные зацепки, то наверняка захочешь изменить историю охотничьего замка Грюневальд в соответствии с приключениями игроков. Например, если команда героев уже проводила расследование в отношении Андреаса фон Брунера по подозрению в деятельности культа, то будет вполне уместно, если некогда прославленный дворянин окажется сосланным в ветхое поместье вдали от Убершрейка.

Если же команда героев уже провела собственное расследование картины и выявила Сакральный Орден Пристального Взора, то, возможно, они уже знают о Грегоре Пирссоне, и, хотя сама картина могла вновь попасть в руки культа, тебе следует заменить управляющего замком на незнакомого персонажа.

НАЧИНАЕМ

Герои, знакомые с Убершрейком, могут уже иметь связи или репутацию, из-за которых к ним могут обратиться по поводу работы на лорда Ашаффенберга. Для персонажей, только что прибывших в город, потенциальное начало приключения описано здесь (Раздаточный материал №1).

В ПОИСКАХ РАБОТЫ

Персонажи, которые уже провели время в Убершрейке и обзавелись там связями, смогут без проблем быть направленными к слуге лорда Ашаффенберга - Верну Хендрику и событиям, происходящим в Охотничьем замке Грюневальд. Если персонажи обладают хорошей репутацией, лорд Рикард Ашаффенберг будет достаточно впечатлен, чтобы напрямую нанять их в качестве агентов в решении этого деликатного дела.

ВЕРН ХЕНДРИК

Верн Хендрик служит слугой у лорда Ашаффенберга. Это хмурый мужчина тридцати с лишним лет с полным смугловатым лицом и короткими волосами с сединой. Он одет в практичную одежду слуги и носит небольшой жетон, указывающий его ранг и роль.

Он очень недоволен тем, что его попросили покинуть Убершрейк, но остается верен лорду Ашаффенбергу, который ему очень доверяет. Встретив Хендрика, персонажи обнаружат, что он в дурном настроении и не очень дружелюбен, поскольку он не смог найти никого подходящего для расследования замка. Тем не менее, прежде чем нанять персонажей, он захочет убедиться в их благонадежности. Персонажи игроков могут представить себя во время беседы с Хендриком, что поспособствует установлению доверия.

Если герои воспользуются социальными НАВЫКАМИ, чтобы расположить к себе Хендрика, то ПРОВЕРКИ будут находиться в диапазоне от **заурядной (+20)** до **легкой (+40)**, так как он отчаянно хочет нанять кого-нибудь, а герои - единственные, кто откликнулся.



Хендрик сообщает персонажам, что лорд Ашаффенберг обеспокоен состоянием своего нового поместья и считает, что в среде слуг возможно недовольство. Герои нанимаются в помощники под предлогом разгрузки кареты лорда и расстановки мебели, но на самом деле их задача - тайно шпионить за прислугой, узнать о фактах неповиновения и доложить об этом лорду Ашаффенбергу.

Несмотря на свою компетентность, Хендрик не вполне разделяет опасения своего господина. Он не настолько умен, чтобы понять, что на самом деле происходит в Грюневальде, и наивно доверяет Пирссону, слуге, наиболее близкому к нему по рангу и опыту.

Верн отстраняется от группы, по возвращению в поместье. Однако, если ему предъявить доказательства заговора, Хендрик не уклонится от выполнения своих обязанностей и будет старательно защищать своего хозяина от опасности.

УМЕСТНОЕ ПРИКРЫТИЕ

Верн открыто предложит персонажам действовать под видом помощи в переезде и охранников телег, но обязательно подчеркнет все возможные недостатки этого замысла, связанные с положением самих персонажей. Например, его нужно будет убедить в том, что полурослик может помочь с переездом, или в том, что человек благородного происхождения стал бы унижать себя такой пустяковой работой.

Однако он не против того, чтобы персонажи предложили альтернативное прикрытие для пребывания в Охотничьем замке Грюневальд. Герои должны пройти **заурядную (+20) проверку обаяния, лидерство** или другой подходящий **НАВЫК**, чтобы убедить Верна в том, что персонажи могут работать неприметно и прикрываться своей придуманной историей.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: НОВОПРИБЫВШИЕ ЗАМКА ГРЮНЕВАЛЬД

В первый день этого приключения персонажи вовлекаются в события сценария и начинают свое путешествие в охотничий замок Грюневальд.

НОВЫЕ РАБОТНИКИ

Вместе с персонажами в охотничий замок Грюневальд отправились и некоторые слуги лорда Ашаффенберга, которых он хочет перевести в лесное поместье. Они находятся в приподнятом настроении, радуясь перспективе оставить позади Убершрейк с его недавней смутой.

Большую часть пути до замка они проводят за сплетнями и шуточками.

ХАННА И ГЁРТИ ХОХ

Ханна и Гёрти Хох - супруги в возрасте примерно двадцати лет. Ханна - немного худощавая уроженка Убершрейка, ее длинные каштановые волосы завязаны в пучок. Гёрти же родом из Кислева и говорит с заметным старанием сгладить свой акцент.

Обе они - работницы с большим стажем. Они предвкушают обширную кухню, изобилие местных трав и дикой фауны, и с нетерпением обсуждают возможные кулинарные сочетания.

ИЩЕШЬ РАБОТУ?

**ТРЕБУЮТСЯ НАХОДЧИВЫЕ, СМЕЛЫЕ И
НАДЕЖНЫЕ ЛЮДИ ДЛЯ ПОМОЩИ В ПЕРЕЕЗДЕ.**

**РАБОТА ПРЕДУСМАТРИВАЕТ
ОСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ, ОПАСНОСТЬ И ПОДНЯТИЕ
ТЯЖЕСТЕЙ.**

**РАССМАТРИВАЮТСЯ ТОЛЬКО ДОБРОСОВЕСТНЫЕ
ИСПОЛНИТЕЛИ.**

**НАНЯТЫЕ КАНДИДАТЫ ПОЛУЧАТ 6 СЕРЕБРЯНЫХ
ШИЛЛИНГОВ ЗА СВОЙ ТРУД, А ТАКЖЕ
КОМПЕНСАЦИЮ ВСЕХ ПОНЕСЕННЫХ РАСХОДОВ.**

ЗАИНТЕРЕСОВАНЫ?

**СПРОСИТЕ ВЕРНА ХЕНДРИКА В ТРАКТИРЕ
«КРАСНЫЙ ПОЛУМЕСЯЦ» В ОБЕДЕННОЕ ВРЕМЯ.**

Майло Лостпокет

Майло - признанный и уважаемый член гильдии крысоловов Убершрейка, получивший предложение от лорда Ашаффенберга работать на постоянной основе и следить за тем, чтобы в ветхом лесном поместье не было никаких вредителей.

Он имеет округлую копну каштановых волос "под горшок", нависающих над его глазами, и пухлыми красными щеками. Говорит он с ярко выраженным альтдорфским акцентом, не делая пауз, пока слова переходят друг в друга, образуя целые предложения, которые затем плавно переходят в следующие. Во время поездки он любуется пейзажами и пристаёт к персонажам с назойливыми вопросами, мало заботясь о личных границах.

Альбрехт Ленсбургер

Альбрехт - опытный кузнец в возрасте около сорока или пятидесяти лет. Он высок и жилист, его тонкая прядка черных волос тщательно положена на бок, в попытке скрыть явную лысину. На протяжении всего пути его тяжелые серые глаза нервно следят за листвою деревьев, останавливаясь лишь тогда, когда его отвлекает разговор. Если персонажи на него надавят, он расскажет что во время службы в штатной войске, он сталкивался с «зверьми», обитающими в глубинах Рейквальда.

Тодд Хастленбургер

Возбужденный и чрезмерно болтливый юноша лет шестнадцати, Тодд Хастленбургер направляется в охотничий замок Грюневальд, чтобы стать частью домашнего персонала. Ранее служивший у Ашаффенбергов в их главном владении в Убершрейке, юноша будет много рассуждать о перспективах жизни в лесу, о возможных романтических связях, о том, какой будет персонал, о погоде и обо всем остальном, что попадется ему на глаза.

В пути

Путь из Убершрейка долог, неудобен и довольно скучен. Дорога проходит через плодородные предгорья Форбергкланда и пролегает недалеко от деревни Гайсбах.

Погода стоит солнечная и теплая, дорога сухая, и персонажи неплохо проводят время. Герр Хендрик большую часть пути сетует на удаленность Грюневальда и пороки сельских жителей, однако с удовольствием расскажет героям о том, что ему известно о поместье на данный момент.

ЗАЩИТА КАРАВАНА

Основное внимание в этом приключении уделяется расследованию событий в охотничьем замке Грюневальд и развращающему влиянию Пирссона и его соратников, однако само путешествие в Грюневальд дает прекрасную возможность представить дополнительные угрозы. Бродячие разбойники, зверюлюди или лесные гоблины сочтут плохо защищенный караван легкой добычей и предоставят персонажам дополнительную возможность доказать Верну свою компетентность.

История поместья Грюневальд

Охотничий замок Грюневальд был построен как простое охотничье поместье предками семьи фон Брунеров более 800 лет назад. В 2012 К.И. фон Брунеры перестроили усадьбу как оборонительное сооружение. В данный период истории Империя была политически слабой, на императорский престол претендовало множество кандидатов. Только в 2304 К.И., после объединения Империи Магнусом Благочестивым в результате Великой войны против Хаоса, междоусобная борьба между провинциями пошла на убыль, а леса были очищены от налетчиков.

Охотничий замок Грюневальд превратился в уродливое сооружение на месте уютного охотничьего поместья. Как следствие, фон Брунеры забросили это здание. За последние несколько столетий он перешел в наследственную собственность одной из низших ветвей рода фон Брунеров и на сегодняшний день считается захолустьем, не имеющим никакого значения.

Поэтому было удивительно, когда несколько лет назад Андреас фон Брунер получил ключи от поместья. Андреас был сыном двоюродного брата графа Сигизмунда, патриарха очень влиятельного рода фон Юнгфройдов. Учитывая относительно высокое происхождение молодого человека, его обаяние и несомненно высокий интеллект, предполагалось, что ему будет предоставлено гораздо более престижное владение. Столь явное упущение вызвало небольшой переполох среди тех, кто интересовался делами аристократии, однако для населения Рейккланда это событие осталось незамеченным.

Однако более широкую известность получило таинственное исчезновение Андреаса пару лет спустя. Никто не смог объяснить исчезновение дворянина - он просто находился в Грюневальде одним вечером, а к утру следующего дня бесследно исчез.

Два месяца назад Людмила фон Брунер, одна из двоюродных сестер Андреаса, была обручена с Рикардом Ашаффенбергом, выходцем из небольшого Убершрейского дворянского рода. В приданое лорд Хейсманн предоставил Рикарду охотничий замок Грюневальд до момента совершеннолетия младшего сына лорда Хейсмана, Леопольда фон Брунера. Рикард провел в поместье несколько недель, пытаясь ознакомиться с обстановкой перед переездом, и начал подозревать, что здесь происходит что-то недоброе.

АНДРЕАС ФОН БРЮНЕР

Андреас фон Брунер стремился к темным знаниям и безудержным удовольствиям. Слуга Андреаса, человек по имени Грегор Пирссон, преданный последователь Слаанеша. Раньше он был членом культа Хаоса, известного как Сакральный Орден Пристального Взора (см. стр. 25), но покинул родной Альтдорф, когда культ был уничтожен охотниками на ведьм, а большинство его членов приговорены к казни на костре лордом Хейсманном фон Брунером, Альтдорфским магистратом.

Грегор был счастлив, что спасся от костра, но его сердце горело жаждой мести лорду Хейсманну. Переехав в Убершрейк, где жила семья фон Брунеров, он поступил к ним на службу и в конце концов попал в милость к Андреасу фон Брунеру, старшему сыну лорда Хейсманна.

Пирссон ознакомил Андреаса с различными запрещенными текстами, начиная вполне безобидными и плавно переходя к откровенно скверным. По мере того как богохульные знания отравляли душу Андреаса, его потрясенная семья, не подозревая о том, что он скатился в поклонение Хаосу, сочла разумным отправить его в отдаленное место, где его поведение не могло бы опозорить имя фон Брунеров.

Ветхий и малопосещаемый охотничий замок Грюневальд был идеальным местом. Предполагалось, что в изгнании Андреас раскается в своих грехах, но, к сожалению, Пирссон сопровождал его и взял на себя роль управляющего поместьем. Так молодой дворянин продолжил свой порочный образ жизни.

Андреас и Пирссон тайно совратили наиболее охочих и податливых членов персонала поместья, заставив их принять участие в тайных ритуалах, посвященных Темному Принцу. Остальных же они держали в состоянии сильного успокоения с помощью Шлаффа. Новый хозяин охотничьего замка Грюневальд превратил часть усадьбы в тайную библиотеку и храм Хаоса, где он мог в свое удовольствие заниматься поисками запретных знаний и неограниченного излияния.

У Грегора же планы были еще грандиознее. Помимо нескольких нечестивых книг, он привез с собой из Альтдорфа артефакт, свято хранимый Пристальным Взором: картину, созданную безумным художником, в мазках кисти которой он привязал демона. Грегор знал секреты картины: принеся небольшую жертву из собственной крови, любой может приказать картине показать ему все, что тот пожелает. Однако каждый, кто делал это, невольно отдавал часть своей души запертой в картине сущности, ослабляя себя, постепенно передавая демону энергию, необходимую ему для воплощения в мире смертных, где он жаждет посеять хаос.

Грегор поощрял Андреаса обращаться к картине снова и снова, правда, не сообщая ему о цене, которую он платил каждый такой раз. Андреаса было же убедить было не сложно: он жаждал увидеть все чудеса мира - от искаженных пейзажей Пустошей Хаоса до непостижимых тайн далекого Катая.

С каждым взглядом на картину плоть Андреаса все больше истощалась, а разум ослабевал. В конце концов Андреас передал демону достаточно своей сущности, чтобы тот смог воплотиться. Прошел год и один день с момента, когда картина вобрала в себя все, что осталось от дряхлой физической формы Андреаса. С тех пор демон тихо созрел внутри холста.

ПОЗВОЛЬТЕ МНЕ ВЗЯТЬ ВАШИ СУМКИ

Поместье возвышается в два этажа, его зубчатая крыша придает ему практичный, военный вид. Здание переживает не лучшие времена: по каменным стенам ползет плесень, окна заляпаны грязью, кирпичная дымовая труба на крыше рассыпается.

Вокруг здания разбит большой сад, представляющий собой заросшие клумбы и газон с длинной травой, пруд и небольшой фруктовый сад. Внешняя стена обрамляет несколько деревянных построек: обветшалый каретный сарай и конюшни, блок псарен, из которых раздается эхом громкий лай, и кузница, приютившаяся в углу по периметру стены. На краю сада виднеется ветхое святилище.

Повозка со скрипом останавливается напротив каретного сарая, и Хендрик выходит из нее, чтобы отвязать лошадей. Трое конюхов угрюмо наблюдают за процессом, никто из них не предлагает помощи, пока Хендрик не приказывает одному из них взять лошадей. Затем Хендрик приглашает персонажей познакомиться с лордом Ашаффенбергом.

Лорд Рикард Ашаффенберг

Лорд Ашаффенберг, хотя и является незначительным дворянином, тем не менее, богатый и влиятельный человек. Огромный как медведь, полноватый, но в остальном здоровый человек. У него пышная темно-коричневая борода, а одевается он демонстративно: золотые цепи достойные его титула надеты поверх горностаевого одеяния с модными прорезными шелковыми рукавами. Он обладает экстравертным характером и разговаривает, как правило, громким и властным голосом.

Ашаффенберг - общительный и щедрый человек, который, вопреки внешнему виду, серьезно относится к обязанностям своего сословия. Он верит в превосходство аристократии, и ему будет непросто признать, что его предшественник стоял во главе культа, однако он согласится с обвинениями, если герои докажут причастность Андреаса к происходящему сверх всяких разумных сомнений.

Ашаффенберг, недавно вступивший в брак с семьей фон Брунеров, стремится не допустить, чтобы его новые родственники, чье состояние и наследство значительно превосходят его собственное, были чем-то расстроены. Именно поэтому он не желает делать дело официальным, пока не узнает точно, что происходит.

Ашаффенберг хочет, чтобы персонажи держались от него на расстоянии, чтобы было легче сохранить видимость того, что они всего лишь наемная прислуга. Выйдя из поместья и пересекая заросший сад, он радостно приветствует персонажей, приближаясь к ним. Хендрик склоняется перед ним и представляет его как лорда Рикарда Ашаффенберга.

С широкой улыбкой он хлопает ближайшего персонажа по спине. *«Наконец-то прибыл мой багаж! Да еще и из Убершрейка! А теперь не поможете ли вы, крепкие ребята, перенести мне мои чудесные вещи?! Отлично, отлично! Все-таки дом без вещей - не дом! Вот сюда, господа. Возьмите себе по ящичку и следуйте за мной!».*

После этого каждый персонаж может сделать **проверку наблюдательности (+20)**. Успешно прошедшие проверку замечают в окне второго этажа лицо, наблюдающее за новоприбывшими.

Грегор Пирссон смотрит вниз, наблюдая за персонажами, и те, кто проходит проверку с **УРОВНЕМ УСПЕХА +2**, также замечают, что лицо управляющего приобретает подозрительное, хмурое выражение. Он пропадает из окна, как только кто-нибудь из персонажей поднимет взгляд.



Лорд Ашаффенберг проводит гостей через заросший двор в поместье. Сначала персонажи попадают в парадный зал. Великолепие этого помещения поражает воображение. Ашаффенберг проходит через зал, поднимается по лестнице, выходит на лестничную площадку и проходит в свою спальню.

Предполагается, что каждый персонаж несёт сундук, если только он не ранен. Хендрик помогает героям, бормоча себе под нос о ленивом персонале, но несмотря на это, никто больше не рвется помогать перетаскивать вещи.

ГРЕГОР ПИРСОН

Грегор Пирссон - небольшого роста мужчина около 30 лет с выпадающими черными волосами, которые он зачесывает назад при помощи масла. Он одет в опрятную одежду дворецкого и обладает бесстрастным спокойствием. Его повседневные обязанности быть распорядителем поместья, и именно он в конечном итоге отвечает за его управление.

Пирссон - ревностный последователь Хаоса и лидер Сакрального Ордена Пристального Взора внутри поместья. Поклонение Хаосу оказало странное влияние на его тело. Его правый глаз имеет форму крупного и луковичеобразного черного шара, форма более угодная Темному Принцу. К счастью для него самого, Пирссон заметил это прежде других и поэтому скрывает мутацию под повязкой. На вопрос о ранении Пирссон отвечает, что это всего лишь несерьезная глазная инфекция, которую повара Катерина залечивает повязкой, пропитанной травами.

Пирссон старается держаться на расстоянии от героев, предпочитая узнавать об их действиях от других членов культа. Днем он делает вид, что занят, утверждая, что у него много дел, связанных с управлением поместьем. Тем не менее, он уважительно относится к персонажам и вежливо отвечает на любые их вопросы.

Пирссон объясняет плохое состояние имения недугом, что вызывает у некоторых сотрудников недоумение, и утверждает, что он слишком сострадателен, чтобы уволить этих людей на основании сложившихся обстоятельств. На самом же деле он и другие члены Сакрального Ордена Пристального Взора держат тех, кого им не удалось склонить на свою сторону, под действием успокаивающего яда — Шлаффа.

ЛОРД АШАФФЕНБЕРГ ДВОРЯНИН (ЗОЛОТОЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	57	32	60	61	44	24	43	46	61	51	30

Черты: броня 1 (7), оружие (двуручный меч) +11

Навыки: азартные игры 74, верховая езда (лошади) 51, двуручное 72), запугивание 58, знание (геральдика 69, местность 69, политика 64), интуиция 55, кутёж 48, лидерство 67, музицирование (цистра) 45, обаяние 67, подкуп 57, рукопашный бой (основное 67, сплетничество 62, фехтовальное 77, язык (классический) 69

Таланты: благородная кровь, грамотность, заядлый кутила, здоровяк, прирожденный воин, роковое пророчество, силач, учтивость, фортуна 2, этикет (дворяне)

Имущество: придворная одежда исключительного качества, кинжал, охотничий замок Грюневальд и ближайшие окрестности, ювелирные изделия общей стоимостью 200 КР, кошелек, содержащий 20 КР (и в случае необходимости способен найти еще 200 КР), двуручный меч

ГРЕГОР ПИРСОН УПРАВИТЕЛЬ И МАГУС КУЛЬТА (ЗОЛОТОЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	26	50	46	42	55	34	41	33	41	16

Черты: броня (торс, ноги) 1 (5), боязнь (охотники на ведьм), враждебность (семейство фон Брунеров), оружие (меч) +9

Навыки: артистизм (актёрство) 53, атлетика 53, верховая езда (лошади) 48, выживание 60, знание (местность 65, Слаанеш 65), интуиция 71, концентрация (Дхар) 67, кутёж 67, лидерство 48, наблюдательность 71, обаяние 43, обращение с животными 60, плавание 55, ремесло (отравитель) 48, рукопашный бой (основное) 58, скрытность (города) 48, сплетничество 48, стойкость 57, стрельба (луки) 40, тайные знаки (культисты) 60, уклонение 48, усмирение животных 72, хладнокровие 62, язык (темное наречие) 65

Таланты: грамотность, грозный вид, магическое чутье, магия Хаоса (Слаанеш), проницательность, роковое пророчество, смекалка, сродство с животными, сумеречное зрение, фортуна

Имущество: бинты, изящная одежда, дополненная кожаной курткой, ключи от различных комнат в Охотничьем замке Грюневальд, масло для ламп, лампа, меч, склянка Шлаффа

Магия: горестное принятие, защита от стрел, дырявые руки, обездвижение

ПЕРСОНАЛ

С момента исчезновения Андреаса фон Брунера оставшийся в поместье персонал постепенно редет. Те, кто остался, либо являются соратниками Пирсона, либо были тайно накачаны ядом, чтобы держать их в покорном и послушном состоянии. У новых работников, представляющих угрозу для планов Пирсона, симптомы начинают проявляться немедленно после первого приема пищи.

Имя	Роль	Член культа	Отравлен шлаффом
Лорд Ашаффенберг	Лорд	Нет	Нет
Верн Хендрик	Личный слуга	Нет	Нет
Грегор Пирссон	Управляющий	Да	Нет
Майло Лостпокет	Ловец крыс	Нет	Да
Андерс Блюхер	Капитан стражи	Да	Нет
Свен Блейлер	Стражник	Нет	Да
Эрнест Бённ	Стражник	Нет	Да
Манфред Кламмерер	Стражник	Нет	Да
Питер Кох	Стражник	Да	Нет
Катерина Хаус	Кухарка	Да	Нет
Тодд Хастленбургер	Домашний персонал	Нет	Да
Олвер Крил	Работник псарни	Нет	Нет
Отто Брандт	Библиотекарь	Да	Нет
Альбрехт Ленсбургер	Кузнец	Нет	Да
Гуннар Ветцель	Домашний персонал	Да	Нет
Ханна Хох	Кухарка	Нет	Да
Гёрти Хох	Кухарка	Нет	Да

ОТРАВЛЕНИЕ ШЛАФФОМ

Сотрудники охотничьего замка Грюневальд, не являющиеся членами Сакрального Ордена, страдают от общего недомогания и отсутствия интереса к происходящему вокруг. На самом деле причиной этого является отравление Шлаффом, который им подмешивает в пищу кухарка Катерина Хаус. С тех пор как Пирссон прибыл в замок, он предпринял эти меры, чтобы никакой персонал, не связанный с ним, не обратил внимания на происходящее вокруг.

У работников, находящихся под действием Шлаффа, наблюдаются следующие симптомы:

- ❁ Заторможенная, слегка невнятная речь.
- ❁ Отсутствие интереса к происходящему вокруг.
- ❁ Хроническая сонливость.
- ❁ Тяжелые, покрасневшие глаза

Персонаж, обладающий медицинскими знаниями, может пройти проверку **знания (медицина) (+20)**, чтобы определить причину перечисленных симптомов. Однако доказать, что это действительно так, может оказаться сложнее. Для приготовления противоядия от отравления Шлаффом требуются редкие ингредиенты, которых нет в садах поместья, и единственным способом лечения может стать лишь постельный режим на протяжении нескольких дней.

Пирссона абсолютно не интересуют прибывшие работники, и он организует их отравление Шлаффом при первой же возможности. Персонажи, прошедшие проверку **(+40) восприятия**, легко заметят разницу между их поведением во время путешествия и после. Если персонаж игрока употребит Шлафф, то он должен немедленно пройти проверку **(-20) стойкости** или получить одно состояние *усталости* за каждую принятую дозу.



САКРАЛЬНЫЙ ОРДЕН ПРИСТАЛЬНОГО ВЗОРА

Сакральный Орден Пристального Взора — это культ Хаоса, возникший в Альтдорфе около пятидесяти лет назад. Изначально в него входили представители интеллигенции и высшего общества города, но чуть более десяти лет назад в «Сакральный Взор» внедрили охотники на ведьм, и почти все старшие члены были пойманы и казнены магистратом Хейсманном фон Брунером. Лишившись возглавляющей части, большинство оставшихся членов бежали, опасаясь за свою жизнь.

Молодой член культа, человек по имени Грегор Пирссон, бежал в Убершрейк спасаясь от возмездия, прихватив с собой один из важнейших магических артефактов культа. Когда он столкнулся с Андреасом фон Брунером, сыном лорда Хейсмана, у него созрел план мести. Он устроился слугой Андреаса и постепенно склонил юношу к тайному поклонению Хаосу.

Андреас обладал острым умом, но легко искушался удовольствиями открытыми для него городом Убершрейк и его статусом дворянина. Под влиянием Пирссона он обратил свои и без того не слишком полезные учения в сторону проклятых эзотерических знаний, в результате чего его поступки стали еще более беспокойными. Убедившись в стремлении молодого дворянина к запретному знанию, Пирссон приобщил его к поклонению Хаосу, и Сакральный Орден Пристального Взора возродился.

Когда Андреас был вынужден переехать в охотничий замок Грюневальд, он и Пирссон занялись тайным разложением слабовольных работников и вовлечением их в культ.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: РАССЛЕДОВАНИЕ ОСОБО НЕЧИСТЫХ ДЕЛ

С началом второго дня и второй части приключения героям представится возможность провести свободное расследование замка Грюневальд и его обитателей.

ОПИСАНИЕ ОХОТНИЧЬЕГО ЗАМКА ГРЮНЕВАЛЬД И ПРИЛЕГАЮЩЕЙ ТЕРРИТОРИИ

Описание каждого места включает в себя общее описание, сведения о том, кто из обитателей поместья может находиться поблизости, а также сведения об уликах, которые здесь могут найти персонажи. Не стесняйся расширять эти описания, включая в них столько деталей, сколько сочтешь нужным, дабы придать Грюневальду живость.

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОМЕСТЬЯ

Далее следует описание ключевых мест охотничьего замка Грюневальд. Персонажи не обязаны посещать каждое из этих мест, чтобы разгадать тайну, если они сами этого не хотят. Также нет никакой особой последовательности, которой они должны следовать. Если ты почувствуешь, что игра затягивается и герои теряются, пусть один из новых работников, что вместе с героями прибыл в замок, обратится к ним как с потенциальной зацепкой.



- Легенда —
1. Парадный зал
 2. Галерея
 3. Внутренний дворик
 4. Библиотека
 5. Кухня
 6. Кабинет
 7. Комната отдыха
 8. Спальня управляющего
 9. Гостиная спальня (персонажей)
 10. Спальные
 11. Склады
 12. Лестница на второй этаж
 13. Секретный проход в главную спальню
 14. Люк в библиотеку
 15. Лестница на кухню
 16. Лестница в винный погреб
 17. Спрятанный люк в подвал
 18. Лестница на второй этаж
 19. Фальшивый дымоход
 20. Лестница вниз на кухню
 21. Секретный проход в подвал
 22. Лестница на первый этаж
 23. Храм Хаоса
 24. Главная спальня
 25. Спальня библиотекаря
 26. Спальня Верна



Конюшня и псарни

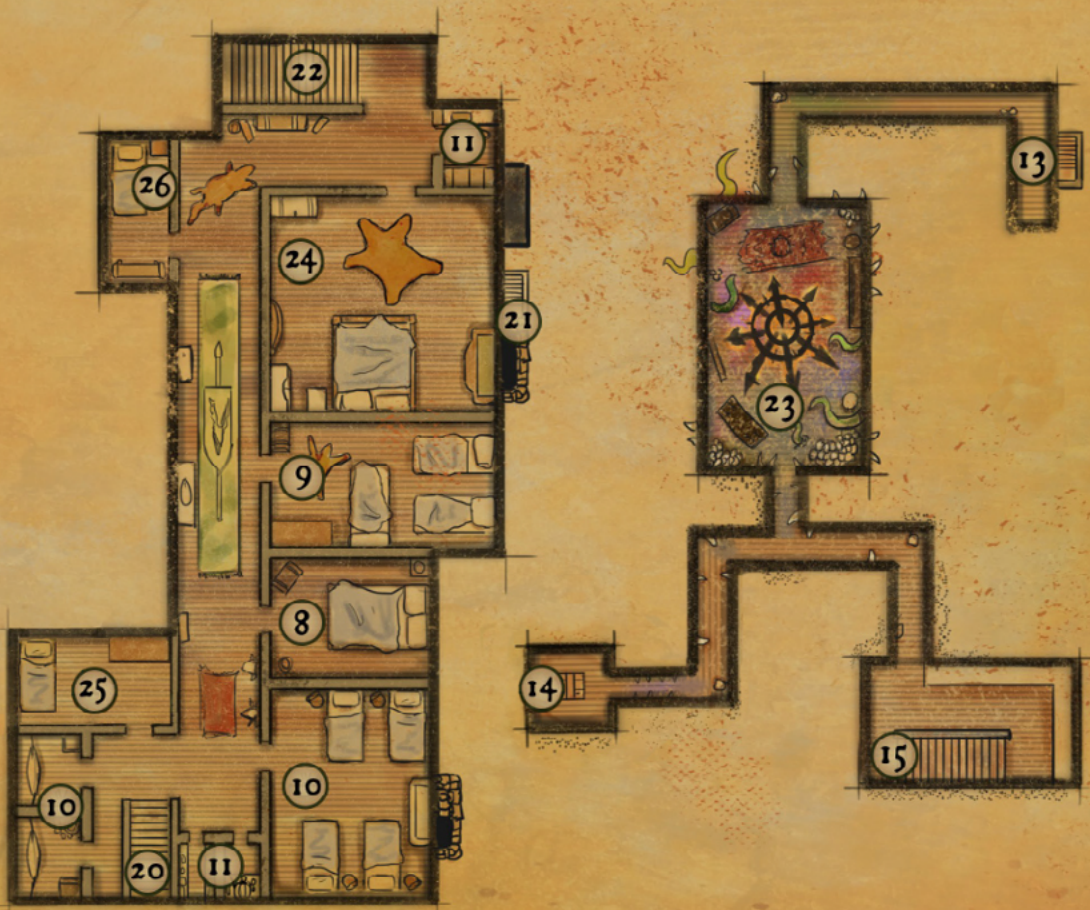
Деревянные конюшни и примыкающий к ним каретный сарай находятся в плачевном состоянии. В двух из шести стойл находятся благополучные на вид лошади (кони для экипажа лорда Ашаффенберга), а незанятые стойла требуют тщательной уборки, прежде чем в них можно будет заводить других лошадей. Висящие на стенах инструменты и упряжь имеют изношенный и потрепанный вид.

В помещении царит неприятный запах, в воздухе беспрерывно летают мухи. В каретном сарае стоит статная карета с гербом Ашаффенбергов. В отличие от окружающей обстановки, карета ухожена и чиста. Лестница вверх ведет из конюшни на сеновал, а из окна открывается панорамный вид на окрестности поместья.

Повозка, на которой команда прибыла из Убершрейка, на время приключения будет стоять у конюшни, как правило, без присмотра.

Рядом с конюшней находится большой прямоугольный деревянный сарай, к которому примыкает дворик, обнесенный высоким забором. Это псарня, в охотничьем замке Грюневальд существует традиция держать гончих собак. Из сарая доносится громкий, настойчивый лай нескольких крупных гончих.

Сарай разделен на большое помещение, где содержатся три свирепые Тилейские манхаунды, и спальное место их хозяина: маленькая боковая комнатка, где стоит жесткая кровать, открытый сундук с поношенной одеждой и ведро с застоявшейся водой для умывания. В углу стоит длинное копьё, а у стены - большой шкаф.



ДВОР

Двор охотничьего замка Грюневальд велик и не слишком ухожен. Клумбы заброшены и заросли одуванчиками. Газон зарос, и персонажам придется пробираться через длинную траву, чтобы попасть куда-либо.

В юго-восточном углу участка находится заросший зеленью и осклизлым слоем пруд. В юго-западном углу участка находится небольшой фруктовый сад с несколькими чахлыми яблонями.

В тени этих деревьев находится тихое кладбище с десятком небольших безымянных могил. Здесь хоронят тех, кто умирает в поместье, если их трудно доставить к святилищу Морра в деревне Гайсбах.

В одном из углов участка стоит небольшой деревянный лабаз, заполненный различными садовыми инструментами, горшками молодых растений и стоячей внутри тачкой.

СВЯТИЛИЩЕ СИГМАРА

Небольшое святилище представляет собой деревянный навес, сооруженный над медным триптихом с изображением Гхал-Мараза, двухвостой кометы и черепа с лавровым венком. Поверхность триптиха обветрена и покрыта густым зеленым налетом. Икона Гхал-Мараза, представляющая собой полноразмерную копию боевого молота, выглядит очень грязной.

Святилище пустует и выглядит так, будто его давно не посещают.

МАСТЕР ОХОТЫ ОЛВЕР КРИЛ

Олвер Крил — бывший охотник и смотритель Грюневальдской псарни. Огромный лысый мужчина лет тридцати, ростом около шести с половиной футов, крепкого телосложения. Его заросшее щетиной лицо покрыто множеством шрамов, а кривой нос был не раз сломан. Он носит высокие кожаные охотничьи сапоги и кожаные штаны, но в псарне предпочитает работать без рубахи. Крил человек тихий, но очень любит своих гончих.

Он не выходит из псарни, за исключением того, чтобы выгуливать собак один раз в день. Гончие находятся в псарне на протяжении всего приключения. Они обладают прекрасным здоровьем. Они сильные, мощные и своенравные, но полностью послушны Крилу.

Крил не очень общителен, но он может тепло отнестись к героям, проявившим интерес к его гончим. Он мало что может рассказать, однако, если кто-то из героев завоеует его доверие, он воспримет их предложения всерьез и будет готов оказать им помощь, если их замыслы покажутся ему разумными. Если его спросят, он отметит, что его псы крайне недолюбливают Грегора Пирссона, избегающего его псарню.

ВОРОТА

Каменная стена, окружающая охотничий замок Грюневальд, когда-то представляла собой весьма внушительное сооружение. Она охватывала всю территорию поместья и имела высоту около двенадцати футов. Однако в настоящее время большая часть стены заросла плющом, а отдельные ее участки разрушились из-за ненадлежащего ухода. Эти участки укреплены хлипкими деревянными баррикадами, конструкция которых далеко не так надежна. Стена обнесена широким рвом. Очевидно, когда-то он был серьезной преградой, но сейчас зарос кустарником. Успешная **проверка (-20) атлетики** требуется чтобы преодолеть ров и взобраться на стену.

С западной стороны стены находятся небольшие каменные ворота. Они представляют собой одноэтажную сторожевую башню с башенкой и примыкающей к ней караульной комнатой, где спят стражники. В караульном помещении установлены восемь арбалетов, шесть алебард и шесть щитов. Въезд под башню преграждают большие дубовые ворота, обитые железными гвоздями, достаточно широкие и высокие для проезда кареты. Когда ворота не используются, они всегда закрыты изнутри на засов. Через ров перед воротами проходит шаткий деревянный мост. В случае нападения на усадьбу он может быть поднят с помощью лебедки, расположенной внутри караульного помещения.

ОЛВЕР КРИЛ ОХОТНИК (МЕДНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	27	36	34	44	33	32	39	29	35	30	14

Черты: броня 1 (5), оружие (алебарда) +7

Навыки: знание (звери) 35, обращение с животными 42, стрельба (пращи) 43, усмирение животных 40, хладнокровие 43

Имущество: кожаная куртка, меч, алебарда

ГОНЧИЕ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	-	20	20	35	30	-	15	10	25	7

Черты: дрессированный (прирученный, тяговой), оружие +5, пугливость, широкий шаг



В состав стражи входят: капитан Андерс Блюхер, Свен Блейлер, Эрнест Бёни, Манфред Кламмерер и Питер Кох. Они работают посменно: кто-то дежурит на сторожевой башне, а кто-то патрулирует стены в течение четырех часов, после чего их сменяют другие стражники. В день приключения Кох (член культа) патрулирует стены, а Бёни - сторожевую башню.

Капитан Блюхер, Блейлер и Кламмерер остаются в караульном помещении и играют в карточные игры, например «Найди Императрицу», на деньги. Эта смена меняется во время обеда, и теперь Блейлер патрулирует, а Кламмерер занимает сторожевую башню. Вечером капитан Блюхер уходит ужинать в парадный зал, а остальные едят и отдыхают в караульной.

Питер Кох — член «Пристального Взора», жестокий, вспыльчивый садист. Остальные охранники более любезны и любят играть в азартные игры, когда не находятся на службе.

СТРАЖА ГРЮНЕВАЛЬДА ОХРАННИК (МЕДНЫЙ 4)

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

Черты: броня (торс, руки) 1 (4), оружие (алебарда) +7

Навыки: атлетика 32, наблюдательность 40, рукопашный бой (основное) 40, сплетничество 42, уклонение 35, хладнокровие 38

Имущество: кожаная куртка, меч, алебарда

СТРАЖА

Охранники находятся под командованием капитана Блюхера. Это высокий мужчина лет тридцати с длинной светлой бородой и длинными, закрученными усами. Он владеет набором хорошо сохранившихся латных доспехов, которыми очень гордится, и сражается двуручным мечом. Он носит алую широкополую шляпу с длинным белым пером, наклоненную под небрежным углом. К своей должности он относится очень серьезно и не терпит глупцов.

Остальным стражникам на вид около 20 лет, они одеты в черные кожаные штаны по колено, белые рубахи с разрезами на рукавах, кольчуги и шлемы, украшенные красными перьями. К поясу каждого прикреплен меч. Патрульные вооружены арбалетами. На броне, поясе и ножнах каждого из них имеются талисманы, например, кроличья лапка, свиток с молитвой или миниатюрный молоточек.



БИБЛИОТЕКА

Библиотека представляет собой небольшую, погруженную в полумрак комнату, уставленную книжными полками. Секции библиотеки посвящены охоте, истории Империи, поэзии, драматической литературе, географии и философии, однако многие полки покрыты толстым слоем пыли. По центру зала лежит большой, изъеденный молью ковер со странным рисунком из переплетенных геометрических фигур ярких цветов.

Отто Брандт работает здесь библиотекарем. Он сидит в удобном кресле рядом с большим выступающим из дома окном, выходящим в сад, и листает крупный бестиарий, время от времени делая пометки и рисуя причудливые скрещивания существ, встречающихся в книге. Пройдя успешную **проверку (+20) наблюдательности**, можно увидеть его рисунки еще до того, как он захлопнет книгу и засунет записи в рубашку. Брандт отказывается говорить о том, что именно он записывал, и, если его настойчиво спросят, скажет что "просто делал каракули".

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ТЕКСТЫ

Хотя большинство пыльных книг в библиотеке посвящено истории Империи, медицине и научным достижениям, среди полок спрятаны два тома в кожаных переплетах. А именно:

«Libram Libris Bestiis Chaotis»

Это фолиант знаний, написанный на классическом языке, в котором подробно описываются многие непостижимые чудовища Хаоса.

«De Natura Daemonium»

Сочинение о демоническом роде»

Этот скрепленный плотью фолиант необходим для призыва демона, поскольку содержит строки необходимого заклинания. Выкрадывание или уничтожение этой книги - самый простой способ помешать отвратительным планам Пирссона.

Если кто-то из героев успешно пройдет **проверку (-20) восприятия**, то обнаружит эти аккуратно спрятанные книги. Однако Отто Брандт будет отрицать свое знание о них, настаивая на том, что они находились в библиотеке еще до его приезда в Грюневальд.



Брандт - человек ленивый и предоставляет желающим беспрепятственно пользоваться библиотекой. Он является членом Сакрального Ока, и если герои четко дадут ему понять, что идут по следу культа, он сообщит Пирссону об их деятельности, после чего постарается как можно скорее вернуть свои книги в Храм (см. стр. 34).

Если он заметит, что кто-то из персонажей пытается приподнять ковер, он возмущенно поинтересуется, что они делают, и попытается предотвратить их попытки залезть под него. Если остановить персонажей не удастся, то он становится крайне раздраженным.

Он отрицает, что знал о люке и о том, куда он ведет. Если герои спускаются в люк, он закрывает его за ними и тут же предупреждает Пирссона об их вторжении.

ОТТО БРАНДТ

Отто Брандт - тучный, краснощекий человек с щетинистыми бакенбардами, одетый в ученую мантию, на толстом носу которого шатко сидит пенсне. Он возвел праздность в степень искусства, проводя дни воруя объедки с кухни, чтобы потом сидеть в библиотеке, есть и читать. Вследствие этого он выглядит довольно пузатым. Брандт оправдывает свой образ жизни тем, что долг хорошего библиотекаря - изучать то, что содержится в его книгах, и утверждает, что это тренировка его ума.

На вопросы о поместье Брандт отвечает невнятно и незаинтересованно. В остальном же он всецело поглощен своими книгами и не обращает на персонажей никакого внимания. Обо всем, что они говорят, он сообщает Пирссону.

Если персонажи попытаются лишить его книг, он начнет бушевать. Брандт избегает насилия. Если ситуация станет безвыходной, он попытается сбежать.

ОТТО БРАНДТ УЧЁНЫЙ (СЕРЕБРЯННЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	32	26	32	40	35	25	39	38	32	35	14

Черты: оружие(кинжал) +5

Навыки: знание (Хаос) 43, интуиция 43, книжные изыскания 43, наблюдательность 38, язык (классический) 47, язык (темный язык) 43

Имущество: одежда учёного, 1d10 серебряных шиллингов

ПАРАДНЫЙ ЗАЛ

В этой огромной комнате господствует большой дубовый обеденный стол, окруженный крупными деревянными стульями. На столе расставлены вычурные серебряные подсвечники. Вдоль стены в огромном камине тихо потрескивают дрова. Здесь же находится парадная лестница, ведущая на второй этаж усадьбы. Вдоль стен на дубовых панелях закреплены головы медведей, волков, оленей, кабанов. Есть и более экзотические трофеи: злобная уродливая зеленая голова украшенная фазаньими перьями с надписью «Вождь Рейквальдских гоблинов». Далее по стене находится нечто, сначала похожее на большую голову козла, но при ближайшем рассмотрении демонстрирующее острейшие клыки.

Главный вход в поместье выходит именно в этот зал, и поэтому это экстравагантное помещение первым встречает гостей. Здесь будет проходить ужин.

КАРТИНА

Артефакт, тайно вывезенный Пирссоном во время побега, представляет собой большой рисунок, изображающий человеческий глаз. Картина была создана задолго до того, как Пирссон присоединился к «Сакральному Взору», и он не имеет представления о том, какие ритуалы были задействованы при ее изготовлении. Однако он знает, что в картине заключен низший демон, нанесенный на холст из его собственной истлевшей кожи. Картина изображает искаженный, страшный человеческий глаз с бледно-розовой радужкой и большим расширенным зрачком.

При внимательном рассмотрении можно обнаружить кровавые пятна на зрачке. Картина закреплена в тяжелой раме, украшенной рядом поразительных геометрических узоров. На нее очень тревожно смотреть, поэтому она спрятана за голубой занавеской в парадном зале.

При взгляде на картину великий глаз завораживает наблюдателя своим обескураживающим взглядом, пробирая его ледяным ужасом. При каждом взгляде на картину требуется пройти **проверку (-10) стойкости**.

До того как Андреас был поглощен картиной, ее можно было использовать для видения сцен издалека, вытирая кровь смотрящего о зрачок, который затем магическим образом отображал желаемое изображение. После поглощения Андреаса эта способность была утрачена, так как демон направил все свои силы на то, чтобы набрать силу и воплотиться.

Разрушить картину очень сложно. Хотя раму можно легко разбить, сам холст не поддается никаким повреждениям. Персонаж, прошедший **проверку (+40) знания (теология)**, поймет, что лучше всего будет передать картину культу Сигмара или охотнику на ведьм для безопасного уничтожения.

КАБИНЕТ

Эта тесная комната освещена высоким канделябром в углу, в ней стоят кресло и большой письменный стол. На столе стопкой сложены листы пергамента и бухгалтерские книги в кожаных переплетах, рядом разбросаны письменные принадлежности и счёты. Здесь лорд Ашаффенберг изучал отчеты своего предшественника.

При тщательном исследовании кабинета можно обнаружить дневник в кожаном переплете, принадлежавший Андреасу фон Брунеру. Однако по мере изучения дневника записи становятся все более хаотичными. Последняя страница заканчивается записью о его тайной радости по поводу предстоящего переезда в Грюневальд, подальше от посторонних глаз в Убершрейке.

КОМНАТА ОТДЫХА

Войдя в эту комнату, герои испытывают странное чувство тревоги. Она ярко освещена, большое окно выходит на скромную рощу, по обе стороны которого висят тяжелые темные портьеры. Однако, несмотря на солнечный свет, герои испытывают мурашки по коже от прохлады помещения, а их дыхание начинает отчетливо виднеться. В центре комнаты стоит широкий низкий стол и десяток жестких, неудобных на вид стульев. Здесь же стоит кресло с высокой спинкой и толстыми подушками, некогда роскошный предмет мебели, но теперь изрядно потрепанный. С потолка свисает стеклянная люстра. В стене комнаты расположен большой кирпичный камин, который, несмотря на холод, стоит пустой и неиспользуемый.

СПАЛЬНЫЕ

Эти небольшие комнаты служат спальными местами для персонала поместья. Они скудно обставлены и украшены, в них стоят две-три кровати и почти ничего другого. В свободное от работы время сотрудники поместья отправляются в спальни комнаты, где играют в кости, карточные игры или просто бездельничают. Старшие члены персонала: Пирссон, Отто Брандт и Верн Хендрик, имеют собственные комнаты.

Комната, принадлежащая Отто Брандту, заперта. Открыть дверь можно пройдя **проверку (+0) взлома**. В комнате находится односпальная кровать и вертикальный человеческий скелет, который часто встречается в медицинских колледжах, а также шкаф, в котором хранится запасная одежда и 1d10 серебряных шиллингов.

ГЛАВНАЯ СПАЛЬНЯ

Хозяйская спальня завалена грудами ящиков и коробок: лорд Ашаффенберг приступил к распаковке своего гардероба и выносу вещей, оставшихся от предыдущего хозяина. Огромная кровать с балдахином скрипит под тяжестью наваленных на нее ящиков. Из окна открывается вид на раскинувшийся внизу сад и лес, окружающий замок. На стене справа от окна - книжный шкаф, в котором хранятся разнообразные старые и новые книги.

Лорд Ашаффенберг остается в комнате, разбирая свои вещи, пока не наступает время ужина. Ему помогает слуга Верн Хендрик.

За книжной полкой скрывается тайный ход, ведущий вниз, в храм Хаоса. Лорд Ашаффенберг не знает об этом проходе. Персонаж, осматривающий книжную полку (на которой в основном лежат непристойные романы и старинные религиозные тома), может попытаться пройти **проверку (-20) наблюдательности**. В случае успеха, персонаж замечает едва заметные углубления в полу, свидетельствующие о том, что книжный шкаф часто двигали вперед-назад.

СПАЛЬНЯ УПРАВЛЯЮЩЕГО

Комната Пирссона заперта, чтобы получить доступ, не вызвав подозрений у управляющего, придется пройти **проверку (-20) взлома**.

В помещении царит сильный запах вызревшей растительности. Запах исходит от двух бродильных контейнеров, стоящих под кроватью рядом с несколькими пустыми кожаными бутылками. Пирссон собирал в саду растения гортизита и перерабатывал его в усыпляющий яд, известный как Шлафф. Успешно пройдя **проверку (-10) знания (наука, медицина или травы)** можно определить, что осадок на дне контейнеров содержит траву гортизита, являющуюся основным ингредиентом для Шлаффа.

Если персонажи решат исследовать комнату дальше, то успешная **проверка (+20) наблюдательности** выявит небольшую бухгалтерскую книгу, хранящуюся под кроватью, которая содержит список персонала. Некоторые из старых сотрудников имеют красные пометки под своими именами, другие - неровный символ глаза. На последней странице, содержащей записи, обнаруживается что самые последние прибывшие, включая их самих, были записаны, но не отмечены никаким символом.

ГУСЯ МОЖНО

В какой-то момент персонажи натываются на Гуннара Ветцеля и Тодда Хастленбургера, членов обслуживающего персонала, празднично шатающихся около спален. Увидев, что их заметили, они отходят в сторону, стараясь выглядеть занятыми. При этом Ветцель роняет из кармана важную зацепку — запечатанную записку с надписью «Гуся можно» (Раздаточный материал 2). Эту записку Ветцелю передал Пирссон, чтобы предупредить его о необходимости употребления гуся за сегодняшним ужином, так как повар подмешал в оленину Шлафф.

Если герои поговорят с Тоддом Хастленбургером, он сообщит им, что больше не испытывает особого оптимизма относительно работы в Грюневальде, и что его коллеги выглядят угрюмыми. Успешно пройдя **проверку (-10) наблюдательности**, можно заметить, что юноша выглядит вялым и бледным.



Кухня

Кухня представляет собой просторное помещение с красными кирпичными стенами, поднимающимися к высокому потолку. В одном из двух огромных каминов пылает жаркий огонь, на вертелах которого готовятся куски оленины и целый гусь для сегодняшнего ужина. Аромат жарящегося мяса будоражит аппетит. Комнату занимает большой стол, уставленный всевозможными кухонными принадлежностями: острыми ножами и тесакми, подносами для вечерней трапезы и котлом, полным измельченных овощей.

Если герои подойдут к Ханне или Герт, и успешно пройдут **проверку (+20) наблюдательности** то они поймут, что обе они выглядят расстроенными и раздраженными. Если их расспросить, то выяснится, что причиной их недовольства является повариха, Катерина Хаус, не позволяющая им вносить сколько-нибудь значимый вклад в работу кухни и заставляющая их в основном чистить овощи или приносить дрова, пока она в одиночку работает за плитой.

КАТЕРИНА ХАУС

Катерина Хаус — коренастая женщина тридцати пяти лет, с агрессивно голубыми глазами, румяными щеками и каштановыми волосами, завязанными в пучок. Приблизившись, можно заметить, что от ее дыхания пахнет крепким вином. На ней белая поварская одежда, испачканная кровью и едой. Она работает главным поваром в поместье уже четыре года, и, что необычно (возможно, даже подозрительно, учитывая остальных обитателей поместья), она хорошо справляется со своей работой и получает от нее удовольствие. Катерина является членом Пристального Взора и в сговоре с Пирссоном подсыпает в еду и напитки для персонала усыпляющий наркотик Шлафф, чтобы культ мог без вмешательства продолжать свою запретную деятельность.

Катерина не потерпит докучания посторонних в процессе приготовления пищи, а в случае их назойливости начнет сердиться. Завоевать ее внимание можно, лишь похвалив ее стряпню или оказав помощь в нарезке овощей для котла. Она гневно выругает любого, кто попытается залезть в винный погреб, обвиняя того в воровстве. К концу дня Катерина заметно пьянеет, говоря невнятно и двигаясь неуклюже.

Катерина с остервенением сражается с теми, кто выступает против культа, используя свой зловеющий тесак для разделки мяса.



КАТЕРИНА ХАУС КУХАРКА (СЕРЕБРЯННЫЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	29	34	38	32	40	36	40	33	28	12

Черты: оружие (поварской тесак) +7

Навыки: кутёж 43, обаяние 35, ремесло (повар) 43, рукопашный бой (основное) 44, стойкость 43, хладнокровие 38

Имущество: окровавленный фартук, ручное оружие (поварской тесак), бутылка белого вина, склянка Шлаффа

Винный погреб

Винный погреб представляет собой небольшое мрачное помещение, освещенное дневным светом, проникающим через решетку на стене, расположенную близко к потолку. Здесь очень прохладно, воздух пахнет сыростью и землей. На одной из стен на крюке висит незажженная масляная лампа. В погребе имеется множество изысканных напитков, в том числе Белое вино «Прицсток», Пиво «Первосортный биттер Бугмана» и Эль «Бурноводный».

Здесь иногда можно встретить Майло Лостпокета, и если персонажи поинтересуются, он сообщит им, что проследил путь вредителей до этой комнаты, но не смог обнаружить ни гнезда, ни отверстия.

За стеллажом с винными бутылками находится дверь в тайный ход, ведущий в храм Хаоса. Персонаж, осматривающий стеллажи, может попытаться пройти **проверку (-10) наблюдательности**. Если проверка пройдет успешно, персонаж заметит царапины на полу рядом со стеллажом - что указывает на то, что стеллаж откидывается наружу.

Храм Хаоса

Эта просторное помещение оформлено без изыска, стены освещены тусклым, мерцающим светом факелов. Здесь прохладно и пахнет влагой. У одной из стен стоит небольшая книжная полка, а в центре комнаты — шестифутовая глыба черного гранита, покрытая засохшей кровью.

На полу святилища линиями старой засохшей крови начертан символ — восьмиконечная звезда. На символ неприятно смотреть, он леденит душу смотрящего. Успешно пройдя **проверку (+20) знания (теология или магия)**, можно распознать звезду как нечистую метку Губительных Сил.

Из помещения ведут три туннеля: один - в спальню, другой - в библиотеку, третий - в винный погреб.

До ужина храм пуст, если только персонажи не обнаружили в библиотеке запрещенные тексты. В этом случае они сталкиваются с библиотекарем Брандтом, который возвращает запрещенные книги на их законные места на книжной полке. Он вскрикивает от того, что его обнаружили, и нападает на персонажей. Брандт сражается насмерть, загнанный в угол, как крыса в своем логове. Всё в этом омерзительном помещении пропитано осквернением. В книжном шкафу хранятся богохульные книги. Выкрадывание или уничтожение этих трудов — самый простой способ сорвать планы Пирссона.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПИРШЕСТВО БЕЗУМИЯ

Если герои найдут достаточно доказательств, чтобы убедить лорда Ашаффенберга в коварном замысле Пирссона и заставить его принять меры, это неизбежно приведет к кровопролитию, поскольку культисты поймут, что их планы провалились. Разоблаченные, они будут отчаянно бороться за то, чтобы избежать костра.

Если героям не удалось найти достаточно доказательств, чтобы убедить Грюневальдского лорда, то они оказываются приглашенными на вечерний ужин, который устраивает лорд Ашаффенберг, чтобы поприветствовать новых работников и поблагодарить персонажей за их службу. На этом ужине Пирссон и намеревается осуществить свой окончательный замысел. Подмешав в еду Шлафф, картина будет раскрыта в парадном зале и станет высасывать энергию из тех, кто смотрит на нее.

Персонажам придется проявить железную решимость, чтобы противостоять картине, или же они могут оказаться невольными участниками освобождения ужасного демона.

Конфронтация с Пирссоном

Если герои соберут достаточно доказательств, чтобы представить свои опасения лорду Ашаффенбергу, то дородный дворянин будет настаивать на немедленной встрече с управителем. Обвиненный Пирссон попытается опровергнуть все обвинения, сочтя их простым совпадением или досадным недоразумением.

В качестве наиболее убедительного доказательства будет считаться факт обнаружения храма в подвале. Пирссон притворяется, что ничего не знает, и приносит лорду Ашаффенбергу свои извинения за то, что позволил столь гнусному вероломству укорениться под его руководством, обещая расследовать это дело «надлежащим образом».

Шлафф, находящийся в его покоях, он объясняет как обычное травяное снадобье, его собственную неудачную попытку помочь персоналу дома излечиться от недуга, которым они страдают.

Если герои затронут тему запрещенных книг в библиотеке, Пирссон будет отрицать, что знал о них, намекая на то, что они, возможно, остались от предыдущего лорда, и хотя это возмущает лорда Ашаффенберга, он соглашается с утверждениями Пирссона, что, будучи обычным управляющим, да и человеком малообразованным, тот не проявлял бы интереса к подобным книгам.

Если героям удастся представить более чем одно доказательство, лорду Ашаффенбергу будет все труднее сохранять доверие к управляющему. Впрочем, при первых же признаках того, что персонажам удастся убедить дворянина в двуличности Пирссона, он без колебаний выхватит кинжал и бросится в атаку или попытается скрыться в поместье.

УЖИН

Вечером сотрудники усадьбы собираются за ужином в парадном зале. Лорд Ашаффенберг занимает место во главе огромного стола.

Сам Пирссон не присоединяется к столу, а берет на себя роль дворецкого, управляющего слугами, приносящими тарелки с едой или освобождающими стол для следующего блюда. Катерина Хаус остается на кухне, организуя ужин или намывая посуду.

В меню три блюда: приторный овощной суп, затем мясное блюдо (оленина и гусь) и, наконец, пышный пудинг с заварным кремом. Вино и пиво в изобилии, а еда превосходна.

Когда подают второе блюдо, лорд Ашаффенберг выбирает оленину и рекомендует ее персонажам. Его совету следуют большинство других обедающих. Если герои будут внимательны, то заметят, что гуся попросили только Пирссон и Отто Брандт.

Блюда из оленины напичканы Шлаффом, и на любого, кто их ест, оказывается воздействие, как будто тот принял дозу наркотика. Любой персонаж, утверждающий, что оленина отравлена, но не имеющий конкретных доказательств, будет осмеян или же ему скажут, что его попытки шутить выглядят мрачно и неуместно.

Во время ужина Кох спаивает своих сослуживцев чаем с добавлением Шлаффа. Блейлер и Кламмерер испытывают на себе действие наркотика, когда через десять минут возвращаются на службу, а остальные охранники засыпают в караульном помещении.

Сразу после мясных блюд ужин прерывается громким воем, доносящимся с псарни. Олвер Крил резко извиняется и выходит из-за стола. Олвер остается со своими гончими и не возвращается к ужину. Он едва успел прикоснуться к оленине и не был подвергнут воздействию Шлаффа.

НАЧАЛО РИТУАЛА

В процессе поедания последнего блюда Пирссон время от времени задает вопросы присутствующим, чтобы убедиться, что Шлафф успел подействовать. Как только он убедится, что присутствующие за столом находятся под действием мощного успокоительного, он двинется к тяжелому голубому занавесу и, потянув за веревку, откроет его перед столом.

Поначалу сидящие за столом под воздействием Шлаффа не замечают торжественного обнажения картины. Однако по мере того, как все больше людей притягивают к ней свой взгляд, зрачок с картины начинает вспыхивать и пульсировать розовыми и фиолетовыми разрядами энергии. Все персонажи, не находящиеся под действием Шлаффа, должны пройти **проверку (-20) стойкости**, чтобы освободиться от влечения картины.

ПРЕРЫВАНИЕ РИТУАЛА

Как вариант, персонажи могут отказаться от участия в вечерней трапезе, если у них есть серьезные подозрения относительно планов культа. Возможно, их даже отстранят от участия, если они явились к лорду Ашаффенбергу с недостаточными доказательствами или позволили Пирссону действовать против них.

Герои могут пожелать прервать ритуал или оказаться втянутыми в него, когда из картины начнут выделяться злые энергии. Так или иначе, они окажутся втянутыми в жуткую сцену и должны будут пройти **проверку (+0) хладнокровия**, наблюдая за тем, как отравленный персонал и лорд Грюневальда с пристрастием взирают на глаз. В случае неуспеха, взгляд персонажей затягивает картина. В случае успеха члены культа немедленно нападут на персонажей, стремясь помешать им и довести ритуал до конца.

Ритуал продолжается, как описано разделе «Ужас в картине» (см. стр. 36), однако теперь у персонажей есть более реальная возможность прервать Пирссона и его культистов. Если персонажи будут действовать быстро, они смогут предотвратить появление демона.

Если же героям удастся ранить Пирссона, то он будет не в силах продолжать ритуал, и тот начнет сходить на нет, нечистая энергия рассеется слабым треском розово-фиолетового пламени. Управляющий и все оставшиеся в живых культисты попытаются скрыться из поместья, но будут сражаться до смерти, если их загонят в угол. Все отравленные работники, которые не пострадали в этой драке, должны будут отдохнуть, прежде чем оправиться от действия Шлаффа.

УЖАС В КАРТИНЕ

Во время ритуала картина потрескивает от мерзких и злобных энергий, а из-под полотна вырываются пурпурные и телесно-розовые плети, на которые смотрят невольные зрители.

В ритуале участвуют все члены Сакрального Взора, и как только ритуал начинает осуществляться, они начинают злобный напев. Пирссон переместится во главу стола, держа в руке искривленный серебряный клинок. Ритуал занимает шесть полных раундов. Пять из этих раундов отводятся на ритуальные песнопения и поклонение картине. В последнем раунде Пирссон вонзит кинжал в лорда Ашаффенберга и завершит ритуал, призвав демона, запертого в полотне, появляющегося во вспышке фиолетового пламени и дыма.

Во время этого события персонажи, не находящиеся под действием Шлаффа, могут предпринять попытку освободиться от притяжения картины, пройдя **проверку (-10) стойкости**, а те, кто съел оленину или иным образом употребил Шлафф за время своего пребывания здесь, должны пройти **проверку (-20) стойкости**. Служители культа атакуют персонажей освободившихся от влияния карты, причем каждый служитель культа, участвующий в бою с персонажами и не читающий напев, продлевает ритуал на дополнительный раунд. Если более половины культистов будут убиты или если персонажам удастся иным образом предотвратить завершение ритуала, Пирссон бросит остальных культистов и попытается бежать из поместья.

Если персонажам удастся ранить или иным образом прервать Пирссона во время ритуала, он с диким криком бросится на лорда Ашаффенберга, а ритуал будет завершен лишь наполовину, в результате чего лишь ослабленная форма демона будет призвана, а сам Пирссон попытается сбежать.

ДЕМОН

Андрогинный демон, возникающий из холста, за несколько секунд полностью складывается из струек фиолетового дыма, еще тлеющего на полотне. Извилистая форма демона одновременно завораживающе красива и отталкивающе извращена. Безупречный тон лица оттенен едва заметным фиолетовым оттенком, на вытянутых руках — продолговатые клешни, а их панцирь переливается насыщенным фиолетовым блеском.

Наклонив вытянутую голову набок, фигура иступленно моргает пустыми черными глазами, а на губах ее пляшет вильчатый язык, она пристально вглядывается в персонажей, после чего издает пронзительный вопль и бросается вперед для атаки.

Освобожденный демон — демонетка Слаанеша, использующая шаблон, представленный на странице 335 «WFRP: Книга правил». Демон злобно сражается, возмущенный тем, что персонажи посмели вмешаться в его побег из тюрьмы в холсте. Героям предстоит ожесточенная схватка: и демон, и оставшиеся культисты будут сражаться насмерть, однако, желая насладиться обретенной свободой, демон обратится в бегство, если посчитает, что может быть побежден персонажами. Если Демон убежит, то оставшиеся культисты также попытаются спастись бегством, их решимость будет сломлена героическими усилиями персонажей.

Если персонажи одержат победу, то помощь лорду Ашаффенбергу должна оказаться первоочередной задачей, и, несмотря на ранение, он выживет, если кто-то из персонажей сможет пройти **проверку (-10) лечения**, или сделает любое другое подходящее действие для спасения жизни дворянина.

Оставшиеся в живых гости со временем начнут приходить в себя от оцепенения, вызванного картиной, однако эффект от употребления Шлаффа останется, и многие из них будут с трудом вспоминать события вечера, за исключением редких но ужасающих и ярких воспоминаний.

ДЕМОНЕТКА (ОСЛАБЛЕННАЯ)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	25	20	15	35	40	15	30	60	20	12

Черты: аура страха (2), воитель, дезориентация, демон, источник скверны (сильный) (8+), нестабильность, оружие +7, сумеречное зрение

Навыки: атлетика 44, лазание 28, рукопашный бой (кулачное) 55, уклонение 45

Последствия

Если игроки столкнулись с Пирссоном и культом до проведения ритуала, то они будут высоко оценены лордом Ашаффенбергом, который будет потрясен, узнав о существовании культа Хаоса в поместье, и будет очень благодарен персонажам за разоблачение и уничтожение еретиков. Он выплачивает им оставшуюся часть гонора: шесть серебряных шиллингов за работу и покрывает все расходы, которые они понесли, в разумных пределах. Он сообщает героям, что временно намерен остаться в поместье, дабы проследить за разрушением храма. Кроме того, он организует обратный путь в Убершрейк, однако сообщает, что персонажам придется сделать небольшую остановку в деревне Гайсбах...

Если персонажи допустили начало ритуала, то раненый лорд Ашаффенберг выражает персонажам свою благодарность, восхваляя их усилия и вновь выражая свое потрясение истинной природой происходящего в поместье. Он выплачивает персонажам оставшийся гонорар, но настаивает на том, чтобы те срочно отправились в Гайсбах за врачом и послали весточку в Убершрейк. Он снабжает персонажей запечатанным письмом и организует их отъезд всей группой на следующее утро.

Если лорд Ашаффенберг не выжил и персонажи позволили полностью провести ритуал, а демон сбежал, то они будут вынуждены с позором покинуть Грюневальд. Смерть лорда будет иметь более широкие последствия для общества Убершрейка и неизбежно привлечет к персонажам пристальное внимание в будущем.

Награды

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

- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что в ходе расследований они держались прикрытия.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за найденный журнал Андреаса.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за нахождение секретного храма.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за выявление отравлений Шлаффом.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за находку запретных книг.
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что персонажи предотвратили ритуал или одержали победу над демоном.
- 25 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что лорд Ашаффенберг остался жив.



•МЯТЕЖ И ЧУДОВИЩЕ•



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

«Мятеж и чудовище» — это приключение, разворачивающееся в Гайсбахе и его окрестностях, небольшой фермерской общине, оказавшейся в осаде, затерянной в глубинах Рейквальдского леса. Деревню сотрясают зловещие слухи, враждующие соседи, а также совершающие набеги орки и гоблины; лишь храбрые и мудрые поступки персонажей смогут предотвратить кровопролитие.

Этот сценарий создан как продолжение приключения «Око за око». Если вы ещё не знакомы с «Око за око», не переживайте. С небольшими изменениями «Мятеж и чудовище» можно провести в любой дикой и изолированной глуши Старого Света.

Недавние волнения среди местных племён орков и гоблинов толкают их на путь войны. Они создали огромную осадную машину, которую считают ключом к победе над противниками. Объединив силы для атаки на соперничающее племя, зеленокожие угрожают захватить деревню Гайсбах, однако внутренние разногласия в их рядах могут подорвать их планы.

В самой деревне царит напряжённая обстановка. Старейшина Ганс сталкивается с растущей популярностью нового лица в Гайсбахе. Юрген, амбициозный предприниматель с мощной поддержкой, представляет собой серьёзного соперника. Эти два мужчины вступят в борьбу за власть, и будущее деревни будет зависеть от того, кто из них одержит верх.

Часть первая Снова в путь

В начале «Снова в путь» персонажам раскрывают их задачу, после чего они отправляются в путь. В определённый момент они встретят группу лесных гоблинов, что может привести к столкновению.

Часть вторая Новый деревенский порядок

Персонажи прибывают в небольшую фермерскую общину Гайсбах. В деревне царит напряжённость: слухи о страшном чудовище, обитающем в близлежащих лесах, и недавние исчезновения жителей вызывают страх среди местных. К тому же, нарастающий конфликт за власть может навсегда изменить облик деревни. Персонажам предстоит сплотить жителей, чтобы защитить их дома от атак лесных гоблинов, оказавшись в роли вершителей судьбы.



ЧАСТЬ ТРЕТЬ Нечто в лесу

Углубляясь в тайны загадочного существа, представляющего опасность для Гайсбаха, персонажи становятся во главе разношёрстного ополчения, полного решимости защитить деревню от этой угрозы.

НАЧАЛО

Существует множество способов, как персонажи могут быть вовлечены в приключение, и некоторые из них представлены ниже.

СРАЗУ ПОСЛЕ СОБЫТИЙ «ОКО ЗА ОКО»

Если персонажи успешно справятся с культистами Хаоса, представляющими угрозу для небольшого охотничьего поместья Грюневальд, лорд Рикард Ашаффенберг может быть настолько впечатлён, что решит нанять их в качестве агентов для урегулирования деликатной ситуации в Убершрейке.

Лорд Ашаффенберг предложит персонажам отправиться в указанное место и оставаться на чеку в связи с происходящими событиями, пока он будет следить за ситуацией в охотничьем поместье. Он встретится с ними в Убершрейке и убедится, что они получают вознаграждение за собранные полезные сведения.

ПОКИДАЯ ГРЮНЕВАЛЬД В ПОЗОРЕ

Если партия показала себя так неудачно в «Око за око», что лорд Ашаффенберг не сможет им доверить новую миссию, то они могут быть вынуждены покинуть охотничье поместье Грюневальд в опале. Чтобы вернуться в Убершрейку или направиться в другое место в Империи, им придётся отправиться в ближайшее поселение, которым станет Гайсбах.

Это означает, что в приключение по-прежнему можно играть так, как оно было задумано, и у персонажей есть возможность произвести впечатление на других значимых персонажей ведущего, которые могут заинтересоваться тем, чтобы они сами расследовали ситуацию в Убершрейке.

ЧЕРЕЗ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ПОСЛЕ СОБЫТИЙ «ОКО ЗА ОКО»

Если ваша партия принимала участие в «Око за око» какое-то время назад, вполне возможно, что лорд Ашаффенберг сумел вернуть в действие небольшое охотничье поместье Грюневальд с новым штатом сотрудников. Однако они уже успели донести до него слухи о лесных гоблинах и чудовищах, обитающих в окрестных лесах. Кто, как не авантюристы, сможет разобраться в этой ситуации?

БЕЗ СВЯЗИ С ДРУГИМИ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

Несмотря на наличие множества отсылок к «Око за око» и «На краю ночи», сюжет приключения вполне самостоятелен. Для того чтобы провести его, персонажам достаточно просто прогуляться по просёлочной дороге на пути к небольшой фермерской общине. Это позволяет легко адаптировать историю к любому региону Старого Света с минимальными изменениями в именах и географии. Однако стоит проявить осторожность и избегать упоминания тех частей приключения, которые связаны с другими сценариями.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: СНОВА В ПУТЬ

ЛЕСНЫЕ ГОБЛИНЫ

Учёные, специализирующиеся на изучении бестиариев, выделяют множество разновидностей гоблинов, обитающих в удалённых уголках мира. Несмотря на разногласия в мнениях, большинство из них согласны, что некоторые виды гоблинов особенно хорошо адаптированы к жизни в лесном подлеске. Эти существа невысокого роста и худощавы, с непривлекательными чертами лица и похожей на воск кожей. Они украшают себя пиктограммами из водорослей, деревянными бусами и клыками лесных существ, а также яркими перьями, втиснутыми в свои крепкие черепа. Некоторые исследователи ведут споры о технической классификации различных племён орков и гоблинов, однако чаще всего их именуют лесными гоблинами.

На самом деле, между этими гоблинами и обычными, которые можно встретить повсюду, нет существенных различий. Это те же гоблины, которые адаптировались к лесной среде, создав свой уникальный образ жизни и культуру.

Недавняя история племени Рейквальдских гоблинов

Лесные гоблины, населяющие окрестности Гайсбаха, часто перемещаются по Рейквальду небольшими группами. Как и остальные гоблины, они проявляют злость и садизм, стремясь причинить вред людям, живущим рядом с лесом. Тем не менее, как и все представители своего рода, они отличаются сварливым и трусливым характером, и их жестокие желания реализуются лишь во время неожиданных атак.

Вождь по имени Нибл был признан самым свирепым из гоблинов, когда приручил гигантского паука и сделал его своим скакуном. Сидя на его спине и используя ядовитые укусы и ловкие движения, он возглавлял легендарные набеги на удалённые деревни и дилижансы, следовавшие по маршруту из Богенхафена в Убершрейк. Сытые жареным человеческим мясом, рейквальдские гоблины провозгласили Нибла «лучшим ваяком, о котором можно только мчтать», но эти славные времена остались в прошлом.

В Серых горах когда-то обитал Великий Чародей, чьи террористические деяния стали основой эпической саги о зле. Теперь Чародей мёртв, уничтоженный опальным остландским дворянином, актёром из Нульна или, в удивительном стечении обстоятельств, самим Сигмаром, возродившимся вновь — в зависимости от того, на чью версию вы решите полагаться.

Хотя Чародей был уничтожен, некоторые его последователи остались в живых. Во время своих злодеяний он оказывал поддержку племени жестоких орков, известных как Ноголомы. Эти орки стали поклоняться Чародею как божественному существу, и под его влиянием их лидер, могучий орк по имени Снарлаш Рогатый, развил страсть к военному делу и мучению врагов, которая значительно превышала стремление его соплеменников (что немало говорит о них, ведь орки по своей природе жаждут войны и страданий).

Смерть Чародея не остановила Снарлаша от ведения своих орков в сражение. Он подчинил гоблинов Искривлённой Пасти, осуществлял нападения на форпосты карак Азгараза и охотился на смельчаков, осмелившихся пересекать горные перевалы.

Снарлаш постарел. После многих лет успешного противостояния вызовам своему лидерству, он в конечном итоге потерпел поражение от Ургора Вырвиглаза. Ургор, испытывая глубокое уважение к старому вожаку, решил пощадить его, позволив уйти с телохранителем из числа его давних собутыльников. Хотя этот жест был редким проявлением уважения со стороны зеленокожих, он всё же стал тяжёлым ударом по гордости Снарлаша.

Снарлаш пропал в Рейквальде, где столкнулся с племенем Нибла. Он стремился вновь занять командующую позицию и выплеснуть своё разочарование на тех, кто был слабее его. В течение нескольких дней его орки не прекращали атаковать лесных гоблинов, пока Нибл не сдался. Старый орк собрал покорённых гоблинов в разношёрстную армию и разработал стратегию для возвращения на пост вожака Ноголомов.

Снарлаш осознавал, что в сражении с родным племенем гоблины могут оказаться недостаточно сильными. Однако наличие леса вдохновило его на мысль о создании осадных орудий. Не обладая знаниями в инженерии, он тем не менее проявил достаточную смекалку, чтобы заметить, что деревянные укрепления в близлежащей человеческой деревне выполнены опытным плотником. Поэтому он отправил группу своих самых сообразительных гоблинских разведчиков с задачей похитить этого специалиста. Вскоре Ральф Штраус, плотник и кровельщик из деревни Гайсбах, оказался на службе у Снарлаша Рогатого.

Прошло несколько недель, и благодаря приобретению старой, но надёжной телеги, осадная машина Снарлаша — комбинация щита, тарана и колесной боевой платформы — приобрела свою окончательную форму. Уставший орк стремится выпустить свою армию и решил, что перед тем, как встретиться с родным племенем, он испытает свои силы, уничтожив деревню Гайсбах.

Однако не всё складывается по плану Снарлаша. Нибл осознал, что орк находится в уязвимом положении. Большинство его товарищей погибли в борьбе за подчинение гоблинов. Кроме того, требования к строителям осадной машины стали причиной разговоров о восстании, так как гоблины ненавидят что-либо больше, чем изнурительный труд. Нибл размышляет о том, как он мог бы восстановить своё утраченное лидерство.



Ещё одной возможной угрозой для Снарлаша является то, что жители Гайсбаха ощущают опасность для своей деревни, хотя не могут точно определить, в чем она заключается. У зеленокожих существует традиция украшать свои военные машины в честь кровожадных богов. В соответствии с этой практикой гоблины вырезали и декорировали звериную морду, которую затем установили на вершину своей машины. Охотник из деревни случайно увидел эту машину в сумерках во время последнего Фестага и, в ужасе, поспешил убежать. Его рассказы стали основой для слухов о том, что по лесам бродит гигантский монстр, сеющий смерть и разрушение.

АГЕНТЫ АШАФФЕНБЕРГОВ

После инцидента «Око за око» в небольшом охотничьем поместье Грюневальд воцарился беспорядок. Лорд Ашаффенберг проводит большую часть следующего утра, подсчитывая потери и оценивая ущерб. Выжившие члены персонала получают пространное поздравление от дворянина, хотя он всё ещё смотрит на них с определённой долей недоверия. Он осторожно размышляет о том, что тайные агенты культа могут по-прежнему скрываться среди, казалось бы, верных слуг. Его первоочередной задачей становится обеспечение комфорта для раненых и подготовка дилижанса для поездки в ближайшую деревню Гайсбах. Персонажи, которые помогут ему, будут щедро вознаграждены.

Если персонажи находятся в тяжёлом состоянии, Ашаффенберг предоставляет им кровати, позволяя восстановиться, пока они не будут готовы продолжить путь. Как только неотложные вопросы будут улажены, и персонажи немного окрепнут, лорд Ашаффенберг приглашает их встретиться с ним в своей комнате.

«Я даже не знаю, как выразить вам свою благодарность за ваши великолепные услуги! Я чувствовал, что что-то не так, но кто бы мог предположить? Послушайте, мне нужно уладить несколько дел, но я не хочу оставлять поместье в таком состоянии. Возможно, я мог бы поручить вам кое-что, ведь вы оказались такой находчивой командой. В соседней деревне Гайсбах есть постоянный двор «Дом на полпути», где, как говорят, работает костоправ. Если вы сможете взять дилижанс до деревни и отправить его сюда, это было бы просто замечательно. А пока я хочу, чтобы вы продолжили путь в Убершрейк и доставили письмо моей жене, чтобы сообщить ей некоторые важные детали. Я встречу вас через неделю в постоялом дворе «Красная луна». Также я был бы очень признателен, если бы вы внимательно следили за слухами в высших кругах Рейкланда. Никогда не знаешь, какие волнения могут возникнуть из-за таких, как Пирссон и его компания. Знаю, это может показаться утомительным заданием, но хороший отчёт принесёт вам достойное вознаграждение за ваши усилия!»

Имейте в виду, что хотя лорд Ашаффенберг с удовольствием разрешает персонажам проклинать имена убитых или побеждённых культистов, он не потерпит оскорблений в адрес Андреаса фон Брунера и настоятельно попросит любого члена партии, который осмелится это сделать, придержать свой язык.

«Мы не можем с уверенностью утверждать, имел ли этот молодой человек отношение к этой гнусной шайке, но независимо от его роли, он был моим родственником и представлял собой человека благородного происхождения. Давайте не будем это забывать и примем обоснованное предположение о том, что он, скорее всего, стал жертвой хитроумных планов этого культа».

Лорд Ашаффенберг организует дилижанс для перевозки персонажей из охотничьего поместья Грюневальд в Гайсбах. В случае, если ни один из кучеров не дожид до утра, одного из слуг заставят выполнить эту работу. Ашаффенберг произносит следующую прощальную речь.

«Разумеется, в обычной ситуации я направил бы вас прямоком в Убершрейк, но здесь творится такой хаос, что даже кучеру придётся быстро вернуться и помочь разобраться. Кроме того, наш извозчик вызывает сомнения в своей способности к длительной поездке. Кажется, он всё ещё восстанавливается после вчерашней попойки! Лучше остановитесь в постоялом дворе «Дом на полпути», пока не приедет дилижанс, идущий в Убершрейк. В это время года они, как правило, курсируют ежедневно».

Персонажи получают сухой паёк, по 15 шиллингов на каждого участника партии для личных расходов, а также запечатанное воском письмо, которое нужно передать исключительно его супруге, Людмиле Ашаффенберг, которая в данный момент находится в поместье фон Брунеров в Убершрейке.

ЧИСЛИТСЯ СРЕДИ ПОГИБШИХ

Существует вероятность, что лорд Ашаффенберг был убит во время событий, связанных с «Око за око». Если это действительно так, то Верн Хендрик располагает большей частью той же информации об Убершрейке и предлагает персонажам отправиться туда, чтобы известить Райнера, кузена Рикарда, о его гибели. Верн готовит для персонажей рекомендательное письмо, объясняя персонажам, что Райнера и Риккарда связывают многие общие интересы и ценности, и что Райнер, вероятно, сможет предоставить им полезные контакты.

Даже если персонажи не заинтересованы работой на Ашаффенбергов, Верн предлагает им хотя бы уведомить Райнера о смерти Риккарда, чтобы он смог поддержать вдову и семью покойного. Верн также поручает персонажам организовать транспортировку медицинской помощи и предоставляет им средства на дорожные расходы. Он добавляет, что если они доставят достаточное количество помощи, то встретит их через неделю в постоялом дворе «Красная луна» в Убершрейке, где дополнительно наградит каждого из них 20 шиллингами. И он сдержит своё обещание.



СЦЕНА НА ДОРОГЕ

Дорога от охотничьего поместья Грюневальд находится в удручающем состоянии: колеи и следы копыт сливаются с грязью. Спустя сорок минут пути дилижанс внезапно останавливается. Лошади ржут и встают на дыбы, а кучер в панике восклицает: *«На помощь! Гоблины! Клянусь Сигмаром!»*

Персонажи, покидая дилижанс, замечают группу из десяти зеленокожих. Они появились из леса, который находится к югу от дороги, и теперь блокируют её.

Четверо из них отделились от остальной группы и направляются к дилижансу, внимательно изучая лошадей и кучера. Самый крупный из них, в сверкающей чёрной броне, выглядит особенно вызывающе. На его голове можно увидеть нечто похожее на головной убор из ярких перьев, но при более внимательном рассмотрении становится очевидно, что перья просто вонзены в его кожу. Он размахивает кухонным ножом, который хоть и выглядит старым, но внушает опасность. Трое его спутников одеты лишь в набедренные повязки и вооружены копьями и круглыми щитами, на которых изображены примитивные пауки.

Оставшиеся шесть зеленокожих не вооружены. Пятеро из них держат в руках стопки дров, а один — большой барабан и костяные колотушки.

Увидев персонажей, главный гоблин делает шаг назад. Он резко отдаёт команды своим подчинённым на своем гортанном наречии и указывает в сторону севера. Затем, повернувшись к партии, с ухмылкой показывает им средний палец. После этого он и его копейщики медленно отступают к краю леса, держа копья наготове, направленные на персонажей. Гоблин, находящийся в задних рядах, начинает исполнять сложный ритм на своём барабане.

Лидер в чёрной броне — Чакк Кишкоглот, один из наиболее способных лесных гоблинов, служащий под началом Снарлаша Рогатого. Он и его группа собирали шесты в роще обрезанных ясеней, чтобы изготовить древки для копий. Хотя Чакк достаточно самоуверен, чтобы справиться с одиночным кучером, он предпочитает избегать столкновений с персонажами. Если его не беспокоит, он и его банда тихо уйдут в лес и направятся на север.

ЧАКК КИШКОГЛОТ ЛЕСНОЙ ГОБЛИН, ВОЖДЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	45	45	45	45	55	30	40	45	30	16

Черты: боязнь (эльфы), броня (торс) 3 (7), враждебность (к зеленокожим), заразный, лесной житель, оружие (копье +8, меч +8), стрельба (лук) +7, сумеречное зрение

Навыки: верховая езда (пауки) 75, запугивание 60, знание (военное дело) 50, интуиция 60, лидерство 45, наблюдательность 55, рукопашный бой (древковое 70, основное 65), стрельба (лук) 55, уклонение 70, хладнокровие 60

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, командир, финт, целеустремлённость

Имущество: броня из хитина паука, копье, лук с 12 стрелами (любой, кто был ранен одной из стрел Чакка, должен пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости**, иначе получит состояние отравлен), ручное оружие (меч), щит

Если персонажи начнут проявлять агрессию по отношению к гоблинам, Чакк даст резкие команды. Те, кто вооружён палками и барабанами, поспешат на север, в то время как Чакк и его копейщики займут оборонительную позицию и постараются дать отпор. Чакк готов сражаться до последнего, если в партии нет эльфов; в противном случае он впадёт в панику и начнёт отступать, защищаясь. Тем не менее, его последователи, как и многие гоблины, недостаточно смелы, и после гибели Чакка все оставшиеся гоблины разбегутся в разные стороны. Если кто-то из гоблинов-носильщиков окажется под атакой, они будут защищаться с помощью палок или костяных колотушек (считаются импровизированным оружием).

У гоблинов почти нет полезных вещей. Блестящие чёрные доспехи Чакка выглядят как будто сделаны из необычного материала, который персонажи, прошедшие **серьёзную (+0) проверку знания (наука)**, могут принять за хитин, но в значительно увеличенном и укрепленном виде. Эта броня слишком редкая, отвратительно пахнущая и плохо сконструированная, чтобы кому-либо подошла, хотя и предоставляет Чакку некоторую степень защиты.

У Чакка имеется компактный кошель из мягкой кожи цвета бычьей крови, выполненный с высоким качеством. Он забит мелочами, которые он считает важными: несколько зубов, полосатая раковина улитки и два шиллинга. Внутри кошелька также спрятана маленькая серебряная брошь, декорированная гербом: пшеничный колос, зажатый в массивной латной перчатке.

Персонажи, которые прошли **серьёзную (+0) проверку знания (Рейкланд)**, связывают этот символ с Рутгбродерами, торговой семьёй из Богенхафена. Чакк и его банда недавно расправились с возничем, служившим Рутгбродерам, и забрали с его тела кошель с брошью.

ЛЕСНЫЕ ГОБЛИНЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	35	30	30	20	35	30	30	20	20	11

Черты: боязнь (эльфы), броня 1 (4), враждебность (к зеленокожим), заразный, лесной житель, оружие +7, сумеречное зрение

Дополнительные черты: гоблины с луками получают стрельбу +7 (25)

ИГРАЯ НА РУКУ НИБЛУ

Партии не известно, что нападение на Чакка и его банду только поможет Ниблу. Он сеет рознь среди лесных гоблинов, но пока ему не удалось убедить их к восстанию. Если отряд гоблинов, отправленный за дровами, будет уничтожен авантюристами, это может предоставить Ниблу нужный аргумент для привлечения большого числа недовольных.

Чтобы понять, насколько убедительное дело сможет построить Нибл, ведите подсчёт очков на основе следующих критериев:

- +1 очко за каждые три убитых гоблина.
- +1 очко, если в партии есть эльфы или гномы.
- +1 очко за каждый элемент экипировки, который открыто носит партия и который способен действительно напугать зеленокожих. К примеру, молот Кордена может вселить страх в гоблинов.
- +1 очко, если член партии убивает гоблина с помощью магического заклинания или благословения.
- И уменьшите счёт в соответствии со следующими критериями:
- -2 очка, если Чакк выживает в битве. Чакк верен Снарлашу и будет подчёркивать, что присутствие партии в этом районе не представляет проблемы для орочьих планов завоевания.
- -1 очко за каждого персонажа игрока или другого пассажира в дилижансе, который будет искалечен, убит или обращён в бегство гоблинами.

СИЛЫ СНАРЛАША

В этой таблице указаны силы, доступные Снарлашу, в зависимости от того, как персонажи обошлись с патрулем Чакка.

Результат	Силы Снарлаша
4 или меньше	Снарлаш, Тупогрыз, Чакк*, 7 снотлингов, 8 лесных гоблинов-копейщиков и 7 лесных гоблинов-лучников.
4-6	Снарлаш, Тупогрыз, Чакк*, 6 снотлингов, 7 лесных гоблинов-копейщиков и 6 лесных гоблинов-лучников.
7 или больше	Снарлаш, Тупогрыз, Чакк*, 5 снотлингов, 6 лесных гоблинов-копейщиков и 5 лесных гоблинов-лучников.

*При условии, что он пережил сцену с партией. Любой выживший из патруля Чакка также присоединится к нему в качестве дополнительных лесных гоблинов-копейщиков, служащих Снарлашу.

ГАИСБАХ

4

1

2

3

5

6

ОБОЗНАЧЕНИЯ

1. Башня
2. "Дом на полпути"
3. Каретный сарай
4. Мельница
5. Фестивальная площадка
6. Место для костра

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: НОВЫЙ ПОРЯДОК

В этом эпизоде рассматриваются географические особенности и политическая обстановка в деревне Гайсбах, а также нарастающая борьба за влияние между старостой и владельцем местного каретного двора.

Пока конфликт между этими двумя мужчинами нарастает, Нибл мобилизует своих гоблинов-повстанцев для атаки на деревню, тем самым подрывая позиции Снарлаша. Персонажам, возможно, придётся проявить решительность, чтобы защитить деревню. Решения, принятые ими в ходе событий этой ночи, могут предоставить конкурирующим фракциям внутри Гайсбаха шанс продвинуть свои интересы.

ДЕРЕВНЯ ГАИСБАХ

Гайсбах представляет собой небольшую и типичную рейкландскую деревню, где живут несколько фермерских семей. Земли в окрестностях Гайсбаха идеально подходят для выращивания пшеницы, и торговцы из Богенхафена и Убершрейка приносят небольшой доход в деревню, обменивая товары и деньги на зерно, муку и хлеб.

ПШЕНИЧНЫЕ ПОЛЯ

Вокруг деревни Гайсбах было очищено множество гектаров леса для посева пшеницы. Высокая и узкая деревянная ветряная мельница возвышается над полями, словно защитник. Большую часть года она стоит без дела, но в течение месяца Эрнтецайт (время жатвы) мельница наполняется жизнью, усердно перерабатывая зерно в муку.

В любое время около четверти полей остаются под паром. Фермеры часто выделяют небольшие участки паровых земель для выращивания редиса, мангольда и фасоли. Кроме того, они содержат небольшое стадо коз, которые помогают убирать остатки с собранных полей и удобряют их своими экскрементами. Для вспашки полей обычно используют пару волов.

ФЕСТИВАЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА

В деревне отсутствует очевидный центр, как, например, рыночная площадь или зал собраний, однако вся активность, кажется, сосредоточена на просторной зелёной лужайке. Это фестивальная площадка, где играют дети, а приезжие коробейники разворачивают свои прилавки. С одной стороны площадки расположен колодец, из которого местные жители набирают воду.

На одном краю площадки возвышается внушительная куча, аккуратно составленная из веток и пучков высушенного папоротника. На самой верхушке этой кучи располагается деревянная фигура, обернутая в просторную красную мантию. На фигуре надета угрюмая жестяная маска и украшена парой оленьих рогов.

Каждый житель деревни сможет рассказать партии, что эта фигура олицетворяет Великого Чародея, который когда-то приносил немало страданий жителям Гайсбаха. Его приспешники из Серых гор совершали набеги на окрестности, грабя и сея хаос. После его уничтожения и падения его горной крепости жители Гайсбаха решили каждый год вспоминать о нём, сжигая его чучело. Это сожжение состоится следующей ночью.

Персонажи, прошедшие **серьёзную (+0) проверку знания (Рейкланд)**, осознают, что жители говорят о Константе Драхенфельсе, могучем колдуне, известном своими знаниями как в некромантии, так и в демонологии. Его мощь на протяжении веков приносила немало неприятностей Империи с эпохи Сигмара до его последнего (и, надеемся, окончательного) поражения несколько десятилетий назад.

Не стоит упоминать об этом местным жителям, поскольку произношение имени Драхенфельса считается крайне неприличным в Гайсбахе. Если авантюрист осмелится произнести его имя, жители отреагируют враждебно. Дети начнут плакать и прятаться в своих домах, а взрослые будут яростно обвинять персонажа в том, что он привлёк беду.

Рядом с колодцем расположена крупная мишень для стрельбы из лука. Если персонажи внимательно изучат мишень, они увидят, что стрелки, занимающиеся здесь, имеют отличную подготовку. Область вокруг центрального круга значительно изношена по сравнению с внешними кольцами.

«ДОМ НА ПОЛПУТИ»

«Дом на полпути» является самым внушительным строением в деревне. Это расширенный каретный двор, возведённый вокруг крепостной башни. На протяжении многих веков здесь функционировал трактир и небольшая крепость, хотя недавно здание перенесло ремонт.

Над основным входом разместились четыре геральдических герба, вырезанных из камня. Каждый желающий сможет раскрыть их значения, пройдя **серьёзную (+0) проверку знания (геральдика)**. Каждый УУ позволяет идентифицировать один из следующих гербов:

1. Щит с изображением колоса пшеницы, зажато в тяжелой латной перчатке — это герб торгового дома Рутгбродеро́в. Эта купеческая династия из Богенхафена славится своей деятельностью в сфере торговли сельскохозяйственной продукцией, в частности, зерном.
2. Щит, разделённый горизонтальной линией на две части: в верхней части изображена парусная лодка, а в нижней — рыба. Это герб благородного рода фон Запонатхайм, владельцев земель вокруг города Богенхафен.
3. Щит, на котором изображён серебряный олень, стоящий на задних копытах на синем фоне, является геральдическим символом семьи фон Юнгфройд, правящей Убершрейком и его окрестностями.
4. Щит, на котором изображён символический портал, внутри которого размещены шесть бриллиантов, расположенных в треугольной фигуре, напоминающей виноградную гроздь, является геральдикой для идентификации дилижансов и таверн каретного дома «Круглый год».





Эти семьи и организации стремятся развивать торговлю и путешествия между Убершрейком и Богенхафеном, и совместно они вложили средства в обновление трактира. Это сравнительно новое начинание, которое пока не приносит значительной прибыли.

Трактир отличается просторностью, прекрасно обустроен, но кажется несколько неуместным для такой маленькой деревни. Трактирщик, Юрген Хорст, старается наилучшим образом обслуживать своих клиентов, стремясь установить хорошую репутацию, которая в будущем послужит на пользу его предприятию. Атмосфера в баре несколько сдержанная, поскольку размеры трактира значительно превышают количество посетителей, которые он в данный момент привлекает.

Напитки, предлагаемые в баре, обычно стоят дороже, чем в большинстве постоянных дворов Рейкланда, однако среди них есть отличные эли, привезенные из пивоварен Штормдорфа и гномьих твердынь Серых гор. На полке за баром также красуется большая бутылка знаменитого бренди «Эхте Бранденбургер», который является любимым напитком Императора Карла Франца.

Проживание в трактире стоит дороже. Цены на жильё и питание ориентированы на купцов, путешествующих из Убершрейка в Богенхафен. Тем, кто желает переночевать, придётся заплатить шесть шиллингов за двухместную комнату, четыре за одноместную или один шиллинг за место в общей комнате.

С одной стороны от трактира располагаются деревянная конюшня и сарай для карет. В данный момент в трактире нет конюхов, поэтому забота о животных и каретах, оставленных здесь, полностью ложится на владельцев.

На противоположной стороне от трактира расположена квадратная каменная башня, которая теоретически могла бы послужить убежищем для жителей деревни в случае нападения на Гайсбах.

ДРУГИЕ ЗДАНИЯ И УКРЕПЛЕНИЯ

Остальные здания в основном представляют собой сельские хижинки. Они качественно построены и аккуратно покрыты свежей соломой, но всё же остаются простыми лачугами. Здесь расположено большое зернохранилище, возвышающееся на каменных столбах, а также оживлённая пекарня. В сарае, где в плохую погоду содержатся волю, также живёт стайка пугливых коричневых кур.

Как и в большинстве деревень Рейкланда, Гайсбах окружён деревянным частоколом и рвом, которые защищают основные здания. Частокол обрамляет фестивальную площадку, «Дом на полпути», жилища, пекарню, сарай и зернохранилище. За стенами к западу от деревни расположены пшеничные поля и мельница. Взгляд на частокол не оставит сомнений: он выполнен с большим мастерством и поддерживается в отличном состоянии. Это явно работа опытного плотника.

Гайсбах защищён отрядом лучников, состоящим из 12 мужчин, происходящих из фермерских семей. Большую часть времени они проводят, работая в полях. Тем не менее, каждый день двое из них дежурят, патрулируя деревянные дорожки и следя за возможными угрозами. Ещё двое отправляются в Рейквальдский лес на охоту, чтобы обеспечить деревню пропитанием. Все мужчины деревенского ополчения приобрели навыки разведки и отлично стреляют из лука. Каждое утро они собираются на фестивальную площадку, чтобы отточить свои навыки стрельбы перед началом рабочего дня.

Помимо ополчения, семья фон Юнгфройд привлекла наёмного арбалетчика для защиты «Дома на полпути». Он целыми днями усердно дежурит на вершине башни, облачённый в кольчугу и с заряженным арбалетом в руках.

ЖИТЕЛИ ДЕРЕВНИ

В Гайсбахе живут 46 постоянных жителей, а также пять сотрудников «Дома на полпути». За редким исключением очень маленьких детей, все местные жители активно участвуют в процессе сбора урожая и переработки собранной пшеницы в муку и хлеб.

ОБЫВАТЕЛЬ ГАЙСБАХА СЕЛЯНИН (МЕДНЫЙ З)

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

Черты: оружие (меч) +7, стрельба (лук) +6

Навыки: атлетика 40, выживание 35, знание (местность) 32, кутёж 40, обращение с животными 35, рукопашный бой (основное) 35, сплетничество 40, стойкость 45, стрельба (лук) 35

Таланты: роковое пророчество, скиталец, твёрдость духа, учтивость

Имущество: кинжал, кошель, лук с 10 стрелами, меч, одежда, плащ





ХАНС ШВАРЦ Деревенский староста

Управление Гайсбахом традиционно осуществляется старостой деревни, который является главой одной из фермерских семей и избирается голосованием своих соплеменников. Староста остаётся на своём посту до своей смерти или немощи, после чего проводятся выборы для назначения нового лидера. В настоящее время этот пост занимает Ханс Шварц, которому чуть за шестьдесят, и он испытывает некоторые проблемы со здоровьем. Несмотря на ухудшение состояния, он сохраняет ясность ума и способен принимать решения. Ханс занял должность старосты 16 лет назад.

Ханс стал инициатором создания деревенского ополчения и берёт на себя ответственность за посев, выращивание и сбор урожая пшеницы. Он определяет, сколько зерна деревня должна оставить для собственного пропитания, а какой объём следует продать. Кроме того, он следит за тем, чтобы было отложено достаточно пшеницы для уплаты акциза, который семья фон Юнгфройд должна отправить. Тщательное руководство Ханса способствовало стабильности деревни, сохранив её от голода и долгов, хотя некоторые могут утверждать, что это также способствовало сохранению Гайсбаха в состоянии бедности и отсталости.

Ханс ощущает бремя прожитых лет. Он всегда считал важным быть примером для других своим трудом. Многочисленные годы, проведенные в тяжёлых физических работах — от посева семян до работы с серпом — привели к тому, что его спина сильно искривилась. Теперь ему нужна палка для передвижения, а постоянное давление на лёгкие стало причиной хронического влажного кашля с хрипами, который не поддаётся лечению.

Ханс имеет стройную и обветренную фигуру, его длинные неопрятные белые волосы обрамляют загорелое лицо. На его подбородке короткая белая борода, которую он подравнивает ножом, когда она начинает выглядеть неаккуратно.

Персонажи, участвующие в событиях «Око за око», могут быть обеспокоены тем, что Ханс высоко оценивает Катерину Хаус, известную им как развращённую последовательницу Хаоса. Ханс не осведомлён об этом и был бы в полном шоке, узнав правду. Он просто искренне благодарен шеф-повару, которая часто покупала продукты, чтобы обеспечить питание для сотрудников охотничьего поместья Грюневальд.

ХАНС ШВАРЦ СТАРОСТА (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

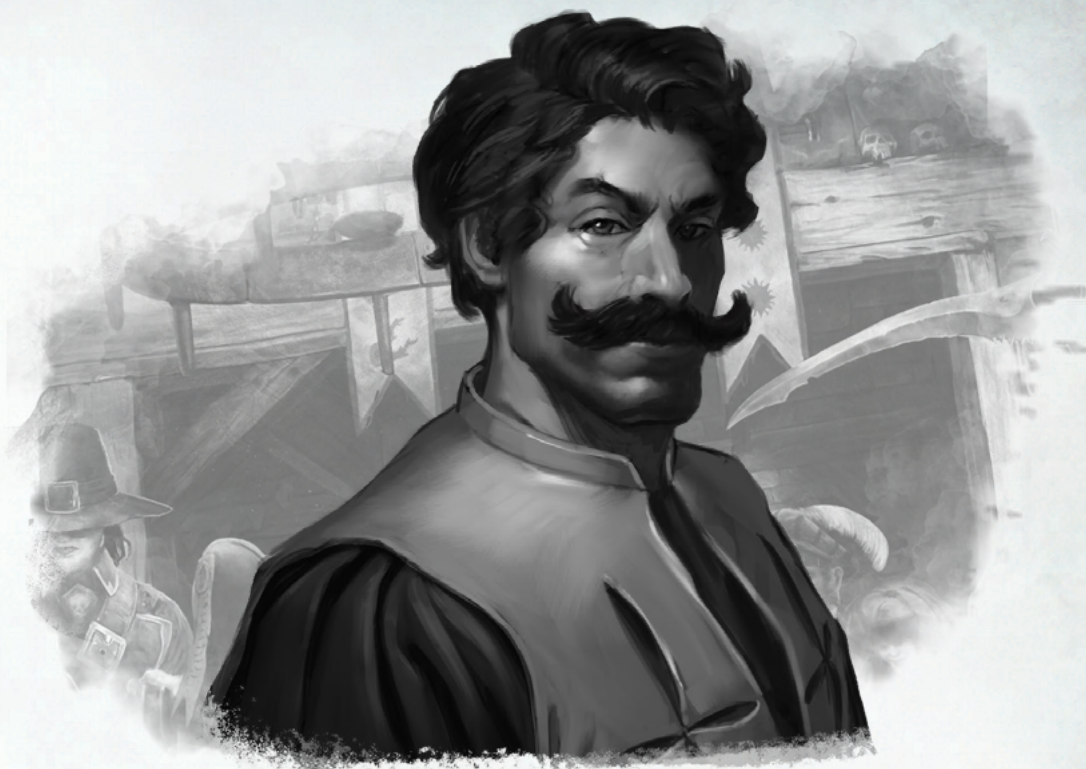
Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	45	45	30	45	30	50	30	50	15

Черты: оружие (кинжал) +6

Навыки: артистизм (сказительство) 60, атлетика 60, выживание 60, запугивание 55, знание (местность) 65, интуиция 45, кутёж 60, лидерство 60, обаяние 55, обращение с животными 60, рукопашный бой (основное) 50, сплетничество 65, стойкость 60, торговля 65

Таланты: коммерсант, роковое пророчество, скиталец, смекалка, твёрдость духа, упрямство, учтивость

Имущество: кинжал, кошель, одежда, плащ



ЮРГЕН ХОРСТ

Владелец «Дома на полпути»

В последние годы репутация Ханса несколько пострадала из-за внимания, которое привлекает «Дом на полпути». Несмотря на то, что данный трактир пока не приносит значительной прибыли, в проект было вложено достаточно средств, чтобы сделать трактирщика Юргена Хорста заметной фигурой в округе.

Юрген долгое время трудился в каретном доме «Круглый год», начиная с роли кучера и затем переходя к обязанностям трактирщика. Его амбициозный подход и высокое качество работы привели к тому, что ему доверили управление «Домом на полпути». Юрген имеет амбициозные планы как для этого заведения, так и для Гайсбаха. Он стремится преобразовать трактир в крупный торговый пост, ставший бы местом для встреч купцов из Богенхафена и Убершрейка, где они могли бы вести дела на нейтральной территории в живописной сельской обстановке.

Но прежде всего ему необходимо сделать трактир известным благодаря великолепной кухне, качественным напиткам и увлекательным развлечениям. Спонсоры Юргена в настоящее время готовы поддерживать его финансово, но в какой-то момент ему всё же придется представить отчет.

Он не слишком хорошо общается с людьми и компенсирует это, проявляя либо чрезмерную лесть, либо грубость, в зависимости от собеседника. С богатым покровителем он будет открыто и заискивающе льстить, в то время как с явным нищим Юргену приходится прилагать усилия, чтобы сохранять вежливость. Его фигура подтянута и мускулиста, лицо угловатое, а рот широким, с крупными зубами. Он пытается отрастить роскошные усы, но они редки и не очень удачны.

Юрген с удовольствием обсуждает свои планы на будущее, и, если кто-то покажет интерес к «Дому на полпути» и его истории, он с радостью проведёт экскурсию по зданию. Он расскажет о том, как собираются нанять танцовщицу для бара, поделится идеями, как обеспечить запас спринтхофских сыров в кладовой, или расскажет о предстоящей замене скрипучей ступеньки и многом другом.

ЮРГЕН ХОРСТ ВЛАДЕЛЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ I)

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

Черты: броня 1 (5), оружие (меч) +8

Навыки: атлетика 45, кутёж 50, наблюдательность 40, обаяние 45, оценка 45, скрытность (города) 45, сплетничество 40, стойкость 50, торговля 40, уклонение 45, хладнокровие 40

Таланты: коммерсант, роковое пророчество, сильная спина, смекалка, умелец (пивовар)

Имущество: кожаная жилетка, лицензия Гильдии, меч, ремесленные инструменты

РАЛЬФ ШТРАУС

Плотник и кровельщик

Ральф уже семь лет живет в Гайсбахе. Ранее он обитал в Убершрейке, где добился успеха в профессии плотника. Почти десять лет назад он посетил Гайсбах, чтобы руководить реконструкцией и усилением оборонительных сооружений деревни, и неожиданно для себя обнаружил, что ему нравится жизнь в этом месте. С тех пор он решил остаться здесь на постоянной основе и поселился в хижине у ворот.

Ральф проживал в Гайсбахе практически на пенсии, однако активно поддерживал местных жителей, предоставляя им свои профессиональные рекомендации по кровельным и плотницким работам в обмен на товары и услуги. Кроме того, он занимался выращиванием кустовой ивы на участке, расположенном к югу от деревни.

К сожалению для Ральфа, его способности привлекли внимание Снарлаша Рогатого, и в последние недели старый плотник оказался в заключении у орков, где его заставили проектировать и помогать в строительстве осадных машин. Первоначальный отказ Ральфа быстро был сломлен изощрённостью зеленокожих в пытках, и теперь он находится в жалком состоянии.

ПЕРСОНАЛ «ДОМА НА ПОЛПУТИ»

Юрген управляет небольшой командой из четырёх человек. Его сестра Сабрина, которая является барменшей и трактирщицей, обладает красотой и очарованием, её длинные светлые волосы заплетены в косы. Однако, несмотря на внешний вид, у неё непростой характер: она может быть злобной и склонна к грубости, если ей не угодить. Мария Граттен и Макс Шаттигер — двое молодых слуг, работающих на Юргена, а Клаус Блайнштифт — наёмный стрелок с арбалетом, который обеспечивает охрану с высоты башни.

Сабрина, Мария, Макс и Клаус чувствуют усталость от жизни в деревне. Они по своей сути горожане и стремятся вернуться в более активную и цивилизованную среду. Тем не менее, они выражают благодарность владельцам «Дома на полпути» за их труд, который обеспечивает стабильный и достойный доход.

БОРЬБА ЗА ВЛАСТЬ

Появление Юргена и его амбициозные планы в отношении деревни изменили взгляды многих жителей на власть в Гайсбахе. Это способствовало образованию двух неформальных групп с различными взглядами на управление деревней.

Старая гвардия, в основном состоящая из зрелых фермеров, придерживается традиционного образа жизни в Гайсбахе и ценит медленный, но надёжный подход к прогрессу, который предлагает Ханс. В противовес им, некоторые молодые и амбициозные жители воспринимают Юргена как источник вдохновения и возможностей для обогащения.

Эти две фракции не ведут открытой борьбы за власть. В действительности, желание видеть, как Ханс сохраняет своё лидерство или как Юрген его получает, в значительной степени остаётся подсознательным и не озвучивается. Ни один из жителей деревни не назовёт себя сторонником старой гвардии или нового порядка. Тем не менее, если их поставить в сложное положение, большинство из них признают, что расплата неизбежна, и могут оказать молчаливую поддержку любому из мужчин.

Со своей стороны, оба мужчины общаются друг с другом с холодной вежливостью. Ханс посещает «Дом на полпути» лишь для того, чтобы избежать упреков в том, что игнорирует это заведение, при этом стараясь не тратить там лишних денег. Юрген принял решения, предложенные старейшиной, но демонстративно объяснил своим клиентам, как бы он поступил, будь он на его месте.

В начале приключения власть в Гайсбахе находится в шатком положении. Формально Ханс остаётся у руля, но мнение Юргена становится всё более значимым, и к нему начинают прислушиваться. Развитие событий этого сценария станет решающим моментом и определит, кто из них — Ханс или Юрген — окажется истинным лидером Гайсбаха.



Отслеживание борьбы за власть

В ходе этого приключения развиваются различные сценарии, которые могут благоприятно сказаться на Юргене или Хансе, в зависимости от того, как они будут разрешены.

Ведите тайный учёт очков для каждого мужчины. В начале приключения Ханс продолжает управлять Гайсбахом, но многие местные жители верят, что видение Юргена может принести деревне процветание. У Ханса изначально одно очко, в то время как у Юргена - ноль, чтобы подчеркнуть небольшое преимущество первого.

В ходе следующего приключения Ханс и Юрген будут по-разному воспринимать разворачивающиеся события и принимать решения. Награждайте одного из них очками в зависимости от того, как будут решаться их разногласия.

ПРИБЫТИЕ В ГАЙСБАХ

Как только персонажи справятся с лесными гоблинами, оставшаяся часть их путешествия в Гайсбах пройдет спокойно. Они достигнут Гайсбаха сразу после половины пятого во второй половине дня.

В это время большинство жителей деревни заняты работой в полях: они пропалывают и поливают растения. Деревянные ворота заперты, и персонажам придется подождать, пока патрулирующие лучники не подойдут, чтобы открыть их (для этого предусмотрен колокольчик, чтобы привлечь их внимание).

Попав внутрь деревни, персонажам предстоит выбрать, отправиться ли в «Дом на полпути» или провести время на фестивальной площадке. Хотя им не будут открыто мешать исследовать другие здания, местные жители отнесутся к ним с недоверием и могут попросить «уважать личное пространство людей», если они решат это сделать.

ПОСЕЩЕНИЕ ФЕСТИВАЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ

На фестивальной площадке нет особых развлечений, но приятно проводить время на полуденном солнце. Рабочие с полей время от времени заходят, чтобы набрать воды из колодца, а дети заняты укреплением основы из дров для костра. Они с радостью расскажут о значении чучела на вершине кучи, хотя будут осторожны, избегая упоминания имени Константа Драхенфельса. Если их не тревожить, они будут кружиться вокруг дровяной кучи, напевая скорбные вирши.

*Однажды Великий Чародей, злобно разливший,
Вино, что к гибели Альтдорфский двор вело.
Император Каролус, запомни всех нас,
Врагов держи на расстоянии, а в друзьях не ищи прибежища!*

Персонажи, прошедшие **заурядную (+20) проверку знания (Рейкланд)**, осознают, что эта песня повествует о судьбе императора 20-го века. Каролус получил приглашение от, казалось бы, раскаявшегося Константа Драхенфельса на пир, организованный в честь его покаяния за совершённые злодеяния. Доверчивый Император, не раздумывая, согласился на приглашение, и вместе с множеством членов своего двора стал жертвой Драхенфельса, который угостил их отравленным вином.

В одном из уголков фестивальной площадки, под тенью ивы, располагается женщина. На ней яркая, но изношенная дорожная одежда, и она отдыхает, опираясь на свой потёртый рюкзак. Рядом с ней стоит большой ящик, накрытый старым овчинным ковром и запертый на массивный навесной замок. Если к ней подойдут персонажи, она, казалось бы, спит и храпит, но мгновенно просыпается, стоит только обратиться к ней или начать осматривать её вещи. Женщина дружелюбна, хотя и немного отстранена, представляясь как Хайди Гант. Она рассказывает, что у нее был тяжёлый день в пути и сейчас ей нужно немного отдохнуть, но с радостью планирует присоединиться к персонажам позже в «Доме на полпути», чтобы лучше познакомиться.

На самом деле Хайди является шарлатанкой, стремящейся скрыть свой ход, пока не появится шанс обмануть людей. Она надеется избежать общения с окружающими до тех пор, пока в трактире не соберётся большая (и, желательно, пьяная) толпа.

Влияние на борьбу за власть

Если персонажи деликатно поделятся своими мыслями о Константе Драхенфельсе с местными жителями, это пробудит воспоминания о былой жизни в деревне и напомнит о трудных периодах, которые им пришлось пережить. Эти ностальгические чувства усилят аргументы в пользу продолжения руководства Ханса деревней – добавьте одно очко к его счёту.



ПОСЕЩЕНИЕ «ДОМА НА ПОЛПУТИ»

«Дом на полпути» начинает свою работу с прибытием персонажей, и бар будет предлагать напитки и еду до последнего заказа, который прозвучит примерно в десять часов вечера.

Юрген и Сабрина лично встречают гостей, стараясь сделать всё, чтобы они чувствовали себя комфортно и уютно.

В «Доме на полпути» подают вкусную еду и напитки, хотя и по несколько завышенным ценам.

МЕНЮ «ДОМА НА ПОЛПУТИ»

В этой таблице указаны силы, доступные Снарлашу, в зависимости от того, как персонажи обошлись с патрулём Чакка.

Эль (пинта)	4п
Похлёбка (блюдо)	1/-
Баранина с овощами (блюдо)	1/3
Пирог с олениной и овощами (блюдо)	2/- (распродано)
Вино (бутылка)	10п
Белое реманское вино (бутылка)	1/6
Красное борделосское вино (бутылка)	1/10
«Эхте Бранденбургер» (бокал)	2/-
Комната (частная/ночь)	12/-

Влияние на борьбу за власть

Отслеживайте расходы персонажей в баре. Если их затраты на еду, напитки и проживание в «Доме на полпути» превысят 20 шиллингов, это поможет убедить местных жителей в том, что у Юргена есть возможность зарабатывать серьёзные деньги на гостях. В таком случае добавьте одно очко к счёту Юргена.

Гости «ДОМА НА ПОЛПУТИ»

В «Доме на полпути» проживает пять гостей.

- За столом в баре сидит Йост Юберлауфер, купец из Богенхафена. Он разговаривает с Боргуном Пенобородом, гномом-пивоваром, который немного перебрал.
- Хайди Гант - шарлатанка, надеющаяся воспользоваться тем, что она считает кучкой пьяных деревенских идиотов. Когда персонажи впервые прибывают в Гайсбах, она убивает время на фестивальной площадке, но позже вечером заходит в бар.
- Еще не прибыли Брандт Хайзельштайн и Рудд Хельбург. Это два дорожных стражника, которые ездят по дороге из Убершрейка в Богенхафен.

ЙОСТ ЮБЕРЛАУФЕР

Йост работает в качестве агента Рутгбродеров. Его задача - выяснить детали исчезновения телеги, предназначенной для доставки товаров из Гайсбаха в Богенхафен, которая пропала почти две недели назад. Йост предполагает, что жители Гайсбаха могли избавиться от телеги и возничего, ограбив мужчину.

Тем не менее, он не обнаружил ни одной улики или противоречия в свидетельствах местных жителей. Все они единодушны в том, что телега покинула Гайсбах 15 дней назад. Гораздо больше их тревожат слухи о таинственном существе, угрожающем деревне. Йост считает эту историю подозрительной и полагает, что жители пытаются его обмануть.

Неспособность обнаружить какие-либо подсказки вызвала гнев Йоста. Тем не менее, его может заинтересовать информация о гоблинах, с которыми персонажи столкнулись ранее, так как это может пролить свет на исчезновение телеги. Если Йост подслушает разговор персонажей о гоблинах, он захочет узнать больше и начнёт расспрашивать их о деталях их встречи. Если у персонажей окажется брошь, которую Чакк хранил в своём кошельке, это станет для Йоста весомым доказательством. Он попросит передать её, чтобы показать своим руководителям, и готов заплатить за неё до 5 шиллингов, начав с предложения в 2 шиллинга, при этом реальная стоимость составляет 3.

Тем не менее, Йоста также интересует, по иным причинам, знают ли персонажи лорда Ашаффенберга или какого-либо другого дворянина. Рутгбродеры являются преданными подданными аристократического рода фон Запонатхайм, и Йост лишь смутно осведомлён о назревающем конфликте интересов между фон Запонатхаймами и другими местными аристократами.

Несмотря на то, что Йост не уверен в причинах своего интереса, ему крайне важно заполнить компрометирующую информацию о Ашаффенбергах, фон Брунерах или фон Юнгфройдах. Поэтому, услышав упоминания о связях с дворянством, он будет настойчиво, но деликатно расспрашивать персонажей, стремясь узнать больше деталей.

Свою часть информации Йост знает довольно ограниченно и не желает делиться этими мизерными сведениями. Тем не менее, если ему предложат значительное вознаграждение (не менее 10 шиллингов) или его заставят раскрыть правду, Йост согласится признать следующее.

Йост считает, что Император продолжает верить в предательство семьи Юнгфройд и испытывает унижение из-за их способности пережить недавние события. Он убеждён, что Императорская семья готова заплатить за любую информацию, которая может быть использована против Юнгфройдов в суде.

Согласно мнению Йоста, если бы семья фон Запонатхайм присоединила Убершрейк к своему сюзеренитету, это принесло бы пользу народу Убершрейка. Йост подчёркивает, что ему не известны какие-либо стремления фон Запонатхаймов к расширению своего влияния; он просто делится своим мнением о их положительном влиянии.

Йост — это высокий и широкоплечий мужчина в возрасте тридцати четырёх лет. У него растрёпанные рыжеватые волосы, а также гладкая остроконечная борода и усы. Он одет в качественную одежду, которая включает в себя модный фиолетовый жилет, украшенный бисером. На его одежде имеется серебряная брошь с изображением колоса пшеницы, зажатого в латной перчатке — эмблема, характерная для Руггбродеро́в. Йост обычно проявляет хладнокровие в переговорах и не раскрывает своих эмоций. Однако в моменты, когда он заключает особенно важные сделки или сталкивается с откровенными сплетнями, его самообладание пропадает, и он становится заметно взволнованным и нервным.

ЙОСТ ЮБЕРЛАУФЕР ПОСЫЛЬНЫЙ (СЕРЕБРЯНЫЙ I)

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

Черты: броня 1 (4), оружие (кинжал +5, меч +7)

Навыки: атлетика 45, лазание 40, наблюдательность 45, ориентирование 40, рукопашный бой (кулачное 40, основное 38), стойкость 45, уклонение 45

Таланты: поспешное бегство, роковое пророчество, смекалка, чувство направления

Имущество: верховая лошадь с седлом и сбруей (в конюшнях «Дома на полпути»), кинжал, кожаная куртка, кошель с 12КР, меч, одежда, плащ

БРАНДТ ХАЙЗЕЛЬШТАЙН и РУДД ХЕЛЬБУРГ

Эти двое — дорожные стражники, привлечённые той же группой, что финансирует «Дом на полпути». Обычно их маршрут подразумевает стремительный галоп из Убершрейка в Богенхафен, двухдневный отдых, а затем возврат обратно. Хотя это не самый эффективный способ защиты пути между Богенхафеном и Убершрейком от неприятностей, они производят впечатляющее зрелище для всех, кто наблюдает за их скачками в великолепных мундирах.

Брандт и Рудд, оба чуть за двадцать, удивительно похожи не только внешне, но и по характеру. Наблюдатели могут даже задуматься, не являются ли они братьями. У них короткие светло-каштановые волосы, зачёсанные назад, и выразительные усы, напоминающие рулевое колесо велосипеда. Оба преданы делу обеспечения безопасности своей территории и обладают смелостью. Тем не менее, они не склонны к лидерству и предпочитают, чтобы ответственность лежала на других.

Оба мужчины одеты в мундиры, выполненные в цветах рейкляндских штатных солдат: светло-бежевые бриджи и рубашки с красной подкладкой, которая просвечивает через аккуратно выполненные разрезы. Их нагрудники и шлемы изготовлены с высоким качеством и поддерживаются в идеальном состоянии. На нагрудниках виден герб фон Юнгфройдов. Оба мужчины имеют тесные связи с фон Юнгфройдами и высоко ценят благородных правителей Убершрейка.

Если мужчин попросить рассказать о ситуации в Убершрейке, они будут хорошо информированы о событиях в городе и с удовольствием обсудят это с персонажами, если те угостят их кружкой или двумя элями.

БРАНДТ И РУДД ДОРОЖНЫЕ СТРАЖНИКИ (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

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

Черты: броня 2 (5), оружие (кинжал +5, меч +7), стрельба +9 (60)

Навык: азартные игры 40, кутёж 45, наблюдательность 45, обаяние 32, обращение с животными 34, подкуп 40, рукопашный бой (основное) 45, сплетничество 40, стрельба (арбалет) 45

Таланты: поспешное бегство, роковое пророчество, самообладание, учтивость, чувство направления

Имущество: арбалет с 10 болтами, верёвка, верховая лошадь с седлом и сбруей (в конюшнях «Дома на полпути»), кинжал, кольчужная рубаха, кошель с 12КР, меч, одежда, плащ

БОРГУН ПЕНОБОРОД

Боргун — гном-пивовар из Убершрейка, родом из карак Норна. Он несколько неорганизованный и распущенный для своего народа, что привело его к осознанию, что более свободная атмосфера имперского города лучше соответствует его характеру. В Убершрейке он управляет небольшой пивоварней, где производит эли, отмеченные печатью гномьего пивовара. Однако его продукция оказывается довольно простой и даже несколько безвкусной, больше подходящей для человеческих предпочтений, чем для настоящего гномьего пивоварения.

Он явился в «Дом на полпути» с бочонком своего последнего изделия — тёмного эля, который назвал «Надёжный подземный». Его намерением было заинтересовать Юргена в том, чтобы тот начал закупать этот напиток, но трактирщик остался невозмутим. Пытаясь похвалить свои продукты, Боргун слегка переборщил. Теперь он сидит в баре и спорит со всеми, кто пытается с ним завести разговор. Если оставить его в покое, он уныло смотрит в своё пиво и повторяет: *«Неважно, всё равно скоро будет большая комиссия!»*

Боргун — невысокий и худощавый гном. Его короткая, тёмная борода растрепана и торчит в разные стороны. Ранее он был известен как Боргун Щетинистобород, но изменил фамилию после открытия своего дела. Боргун ощущает себя неполноценным гномом, и его настроение колеблется от кроткой угодливости до нарастающего гнева в зависимости от обстоятельств. Несмотря на свою угрюмую внешность, он довольно мягкосердечен и чувствителен для гнома. Если кто-то проявит к нему доброту, когда он пьян, он запомнит это и постарается ответить тем же, когда придёт в себя.

БОРГУН ПЕНОБОРОД РЕМЕСЛЕННИК ПИВОВАР (СЕРЕБРЯНЫЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	40	30	40	50	20	25	50	35	45	20	18

Черты: броня 1 (6), оружие (меч) +8

Навыки: атлетика 35, кутёж 60, наблюдательность 30, обаяние 25, оценка 45, ремесло (пивовар) 65, скрытность (города) 35, сплетничество 30, стойкость 60, торговля 30, уклонение 35, хладнокровие 55

Таланты: бугай, грамотность, коммерсант, смекалка, сумеречное зрение, твёрдость духа, умелец (пивовар), устойчивость к магии

Имущество: кожаная жилетка, лицензия Гильдии, меч, ремесленные инструменты

Хайди Гант

Хайди была дочерью обедневшего бюргера из Нульна. Как старшая в семье, она часто брала на себя ответственность за воспитание своих двух младших братьев. Однако, когда братья достигли совершеннолетия, Хайди ощутила себя несколько обиженной тем, что им удалось создать независимую жизнь, в то время как ей выпала роль заботиться о больной матери. Она была уверена, что в жизни есть нечто большее, чем просто уход за другими, и в итоге решила покинуть дом, чтобы испытать удачу на суровых улицах Альтдорфа.

В течение последних десяти лет Хайди зарабатывала на жизнь, работая портовым грузчиком, одновременно принося дополнительный доход через различные мошеннические схемы, включая роль наблюдателя для криминальных группировок и другие нелегальные занятия. В настоящее время она решила сделать паузу от городской суеты, продав информацию о своих преступных связях городской страже, и пытается подзаработать, выступая в роли шарлатанки.

Хайди двадцать девять лет. Она высокая и стройная, предпочитает недорогую, но качественную дорожную одежду. У неё яркая улыбка, большие голубые глаза и длинные светлые волосы, собранные в косы. Нос у неё был сломан, поэтому он выглядит немного приплюснутым.

ХАЙДИ ГАНТ ШАРЛАТАН (МЕДНЫЙ 5)

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

Черты: оружие (кинжал) +5

Навыки: азартные игры 40, артистизм (сказительство) 45, кутёж 40, ловкость рук 45, обаяние 45, подкуп 45, торговля 45

Таланты: роковое пророчество, трёп, учтивость, фортуна

Имущество: большая яркая коробка с надписью «Василиск», кинжал, кошель с 1КР 12/5, одежда, плащ с капюшоном

ВЕЧЕР В БАРЕ

В течение ночи запланировано несколько событий, которые произойдут в определённые моменты. Если вечер проходит размеренно, не стоит переживать о том, что эти события могут происходить слишком часто. Однако, если персонажи решат отдохнуть до последнего заказа, некоторые из этих событий могут их потревожить, как указано ниже.

ПО ПРИБЫТИИ

Юрген и Сабрина Хорст находятся за барной стойкой: он облокотился на неё и наблюдает за залом, а она аккуратно полирует кружки. Мария Граттен передвигается по бару, принимая заказы и убирая со столов. Макс Шаттигер расслабляется в своей комнате.

Йост Юберлауфер и Боргун Пенобород вовлечены в горячую дискуссию, достигающую апогея в момент их яростного обмена словами:

Йост: *Вы никогда не услышите, чтобы я подразумевал что-то подобное о нём!*

Боргун: *П-подразумевал!? Да я прямым текстом базляю! В Убершрейке уж давно не секрет, что он в каждом кабаке и борделе Б-Бордело д-денег должен!*

Йост: *(шёпотом) Ради Сигмара, тише ты!*

Боргун: *Д-да эти с гномами ник-когда не дружили! Граф завсегда с нами, горным народом, как с г... грязью. Взять хотя бы Гриссвальд...*

Йост: *Это не имеет никакого отношения к графу!*

Боргун: *Я говор-рю тебе, что яблоко от яблони н-недалеко катится, вот что я тебе... э-э...*

Йост: *прошу прощения.*

Йост направляется в уборную и довольно долго задерживается там. Боргун погрузится в глубокий сон от выпивки, и Йост не вернётся к гному, когда снова войдет в бар.

Если начать разговор с Йостом или Боргуном об обмене репликами, они могут сказать, что «*это не имеет значения*». Однако, если угостить Йоста пивом, увлекательной и убедительной беседой, а также обещаниями конфиденциальности, он может признать, что гном «*распространял клеветнические и необоснованные слухи о поведении барона Флориана Пфайфраухера, что является незаслуженным пятном на безупречной репутации этого человека*».

Он не станет углубляться в детали. Пфайфраухер является другом фон Запонатхаймов, поэтому Йост считает, что он не причастен к каким-либо правонарушениям.

Справки о «костоправе»

Если одной из задач персонажей является поиск «костоправа» в «Доме на полпути» и его последующая отправка обратно в охотничье поместье Грюневальд, становится известно, что Макс Шаттигер недолго был помощником врача в Альтдорфе и имеет некоторые знания в медицине. Юрген, который всегда готов прийти на помощь дворянину, с радостью предлагает отправить Макса в поместье для оказания помощи.

Справки об дилижансе в Убершрейк

Последний дилижанс отправился сегодня утром. Сотрудники «Дома на полпути» ожидают прибытия следующего дилижанса завтра во второй половине дня. Он останется на ночь и продолжит путь следующим утром. Персонажам придётся провести в этом месте несколько ночей, прежде чем они смогут уехать на дилижансе. Если они начнут высказывать недовольство по этому поводу, Юрген отнесётся к их жалобам с пониманием.

«Круглый Год делают всё возможное, чтобы их клиентам никогда не приходилось слишком долго ждать дилижанс, тем не менее, на этих уединённых дорогах недостаточно пассажиров, чтобы оправдать запуск одного или двух дополнительных дилижансов на данном маршруте. Необходим небольшой рост спроса, и, возможно, вы могли бы поспособствовать этому, поделившись с друзьями, как прекрасно провести ночь в таких местах, как «Дом на полпути»!»



ГДЕ-ТО В ПОЛОВИНЕ ШЕСТОГО

В бар заходят два местных жителя — Фредерик Богеншутц и Вильгельм Хозе. После целого дня охоты в окрестностях деревни они возвращаются ни с чем. Это немного раздражает Юргена.

Юрген: *(сердито)* Вы не понимаете, что я полагаюсь на вас, ребята, чтобы держать мои кладовые в порядке? Это второй день подряд, когда вы меня подводите! Что с вами не так?

Фредерик: *Да какой смысл на нас кричать, сир? Олени сейчас к деревне и близко не подходят. Не после того, как это чудовище объявилось, понимаете?*

Юрген: *Да не надо мне тут байки про чудовище рассказывать!*

Вильгельм: *Но это правда, сир. Разве Йохан не говорил, что видел его в сумерках? Разве Фриц не нашёл его гнездо? Разве бедный старый Ральф не встретил свой конец в его громадной пасти, да упокоит его Морр!*

Фредерик: *Так... олени, боюсь, закончились.*

Юрген замолкает и начинает извиняться, предлагая мужчинам бесплатный напиток. Они садятся за стол и начинают делиться своими жалобами о трудностях жизни.

Если обратиться к ним или к любому другому жителю деревни с вопросом о чудовище, они с радостью поделятся своим мнением. Местные жители уверены, что в последние недели в лесах неподалёку от Гайсбаха бродит огромное чудовище. В подтверждение своей теории они представляют следующие доказательства:

1. Уже почти месяц охота в лесу стала более сложной. Либо местная дичь подвергается нападению, либо её пугают. Немногие оставшиеся дикие животные быстро настораживаются и их почти невозможно поймать.
2. Три недели назад житель деревни по имени Фриц Богеншульц занимался сбором чего-то в лесу, когда наткнулся на груды деревянных обрезков. Его испугали странные звуки, напоминающие трубы. Теперь, вспоминая тот момент, местные жители полагают, что это, вероятно, было гнездо.
3. Две недели назад Ральф Штраус, плотник из деревни, пропал без вести во время работы по рубке кустарника. В это же время без вести исчезла телега с товаром, предназначенная для Богенхафена. Телегу до сих пор не удалось обнаружить.

4. Во время последнего Фестага деревенский житель Йохан Альтрайх отправился на охоту и оставался до наступления вечера, пытаясь поймать неуловимого оленя. В этот момент он заметил нечто в темноте. Он описал это как «огромное существо, высотой с мельницу, с двумя длинными тонкими руками, заканчивающимися острыми блестящими когтями, и с массивной рогатой головой». Существо не двигалось, и Йохан предположил, что оно спит. Он тихо отошёл, стараясь не вызвать беспокойства.

ОКОЛО ШЕСТИ

Фермеры возвращаются с полей в это время дня. Десять из них заходят в бар и выстраиваются в очередь, чтобы заказать напитки. Среди них находится Ханс, вокруг которого формируется небольшой круг мужчин, покупающих ему эль и поднимающих тосты за его здоровье. Остальные фермеры рассаживаются за свободные столы.

Персонажи, следящие за мужчинами в баре, заметят, что Ханс и Юрген обмениваются откровенно неприязненными взглядами, если им удастся пройти **трудную (-10) проверку наблюдательности**.

Спустя некоторое время группа мужчин в баре немного рассеивается, и Юрген направляется к Хансу. За ними могут наблюдать персонажи, которые подслушают их немного неловкий и прерывистый разговор.

Юрген: *Ну, как дела с урожаем?*

Ханс: *Хорошо растёт, в этом году должен быть хороший урожай.*

Юрген: *Я не совсем понимаю. Если бы я был на твоём месте, я бы выращивал пшеницу в каждом поле. Большие излишков — больше продашь.*

Ханс: *Оставлять немного дикости полезно для почвы.*

Юрген: *(вздыхая)* *Ну, тебе виднее.*

Влияние на борьбу за власть

Если персонаж отметит, что Ханс действительно обладает большим опытом, добавьте одно очко к счёту Ханса. В случае, если они окажут поддержку Юргену, например, предложив более эффективную систему севооборота или проведя соответствующую проверку по смежной теме, добавьте одно очко к счёту Юргена.

ОКОЛО СЕМИ

Хайди Гант входит в бар, с трудом поднимая запертый ящик. Она отказывается от помощи, заявляя: *«Извините, это тяжёсть, но он слишком ценен, чтобы позволить кому-то вмешиваться»*. Установив ящик на стол, она громко окликает Марию Граттен: *«Слушай, эта штука довольно опасна, и я должна следить за ней, не волнуйтесь ни о чем, но, если вы просто будете приносить мне эль, когда я попрошу, я буду благодарна, что мне не придется вставать с места»*. После этих слов она тяжело садится на стул, положив защитную руку на ящик. Он расположен так, что все в баре могут видеть надпись на боковой стороне: *«Собственность зверинца Альтдорфа. Не открывать без разрешения члена факультета Бестиарии»*, написанную крупными буквами. Из ящика доносятся странные царапающие звуки.

СОБСТВЕННОСТЬ ЗВЕРИНЦА АЛЬТДОРФА

НЕ ОТКРЫВАТЬ БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ ЧЛЕНА ФАКУЛЬТЕТА БЕСТИАРИИ

Если персонажи не обратят внимания на Хайди, пройдёт немного времени, прежде чем один из деревенских жителей наберётся смелости подойти к ней и спросить о содержимом ящика. Когда её спросят, Хайди с уверенностью произнесёт следующую речь:

«Я расскажу вам, сир! То, что я здесь несу, — это не кто иной, как василиск, привезённый из его дома в далёких Южных Землях и предназначенный для зверинца Императора! Это смертоносное существо, без сомнения, сир, с ненасытным аппетитом к человеческой плоти и восемью когтистыми лапами, чтобы разорвать своих жертв! Но это ещё не всё, ибо взгляд в его глаза означает, что вы безоговорочно превратитесь в холодный камень раз и навсегда! Я, верный потомок факультета Бестиарии прославленного университета Альтдорфа, нанята для его безопасной доставки, ибо есть многие, кто пойдёт на многое, чтобы заполучить василиска в нечестивых целях (отсюда и мой выбор этих глухих дорог на пути в столицу). В зверинце его будут содержать в огороженном помещении, и люди будут платить по три шиллинга за возможность мельком увидеть его через зеркало. Обдираловка, если спросите меня, сир!»

Почему бы мне не разрешить любому заинтересованному взглянуть на василиска невредимым через это зеркало, которое я использую, чтобы следить за тем, как он ест свой ужин, всего за несколько пенни? Четыре пенни, если быть точным».

Она размахивает маленьким ручным зеркалом, и вскоре среди жителей деревни и работников бара образуется небольшая очередь, чтобы полюбоваться василиском, в то время как другие спешат за своими жёнами или детьми. Ханс, Юрген и Йост остаются в сторонке, спокойно наблюдая за происходящим. Боргун Пенобород просыпается от шума. Он опустошает свою кружку и направляется в постель.

Когда жители деревни смотрят в ящик, Хайди комментирует, например: *«Бедняжка, наверное, ослеплена огнями, поэтому он так спокоен»* и *«Вероятно, он боится вас больше, чем вы его, сир!»*. Время от времени она захлопывает крышку с криком: *«Осторожно, мне кажется, я видела, как он пошевелился! Лучше поддержать его в темноте минутку, пока он не успокоится!»*.

Персонажи, уделяющие внимание Хайди, могут заметить при сложной (-20) проверке наблюдательности, что царапающие звуки не исходят от самого ящика, а создаются Хайди, которая незаметно проводит кончиками пальцев по боку ящика.

Если персонаж стремится увидеть василиска, ему необходимо заплатить Хайди. После этого она приоткрывает крышку ящика на несколько дюймов и наклоняет зеркало, позволяя заглянуть внутрь. На дне ящика заметна тёмно-зелёная ящероподобная фигура. Чтобы получить более ясное представление, персонаж должен пройти трудную (-10) проверку наблюдательности.

-1 УУ или меньше: Свет отражается на василиске, и вы очень четко можете различить его четыре пары ног. Он меньше, чем вы ожидали, и выглядит не таким устрашающим, но, тем не менее, это странное зрелище.

От 0 до 1 УУ: Василиск, похоже, не очень здоров; его глаза тусклые, и, кажется, он даже не дышит.

2 УУ или больше: Кажется, вокруг туловища василиска обернута верёвка, привязанная к средним парам ног.

Если спросить о состоянии василиска, Хайди признает, что он очень молодой и плохо себя чувствует из-за своего заточения. Она утверждает, что средние ноги связаны верёвкой, чтобы помочь им правильно развиваться, несмотря на стеснённые условия жизни.

На самом деле василиск представляет собой примитивное произведение таксидермиста. Хайди наткнулась на пару пыльных старых чучел ящеров из Южных Земель, выставленных на продажу в альтдорфском эмпориуме, и придумала концепцию создания василиска. Дополнительные ноги были просто отрезаны от одной из ящеров и привязаны к другой с помощью верёвки.

Если персонажи не раскроют хитрость Хайди, она сможет наслаждаться активной торговлей в течение двадцати минут, пока Сабрина Хорст не заглянет в ящик. *«Это всего лишь чучело ящерицы с фальшивыми ногами!»* — воскликнет она, и возмущённые жители деревни перевернут ящик, разоблачив обман.

Хайди собирается отстоять свою невиновность. *«Никто не пострадал больше меня, господа! Эти мошенники из Вестерланда, которые привезли его ко мне, лишь сказали, что он склонен оставаться неподвижным, когда на него смотрят. Я только и думала, почему он не ест свою еду!»* Она предлагает вернуть деньги всем, но толпа нападает на неё, и бар наполняется криками «ворюга», «мошенница» и даже «ведьма» (иначе как мудрые жители Гайсбаха могли попасться на такой трюк, если не с помощью колдовства). Яростные обвинения достигают своего пика, пока Ханс не восстанавливает порядок, громко ударяя палкой по полу.

«Жители Гайсбаха, эта женщина не украла у вас ничего, что не было возвращено. Однако она злоупотребила нашим гостеприимством и поэтому больше не имеет на него права. Я считаю, что её нужно отвести к воротам и выдворить в дикую местность, чтобы она никогда не возвращалась!»

На что Юрген объявляет:

«Эта женщина — преступница, и её следует судить как таковую. Я предлагаю запереть её в подвале, а утром отправить её в Убершрейк, где церковь мудрой Верены может решить её судьбу».

Влияние на борьбу за власть

Это первый случай, когда Юрген открыто оспорил решение, принятое Хансом, и реакция толпы — это смесь возбуждения и замешательства. Жители деревни активно делятся мнениями о том, какое решение следует считать правильным. Если персонажей спросят: *«Как вы считаете, что делают с шарлатанами в вашем регионе?»*, они не смогут избежать ответа и будут вынуждены высказать своё мнение.

Если задать ей вопрос о собственных предпочтениях, Хайди, безусловно, выберет рискнуть остаться в дикой природе, нежели столкнуться с правосудием. В конечном итоге, вся эта хитрость была призвана обеспечить ей небольшую финансовую выгоду, оставаясь в тени.

Если персонажи озвучат свои мнения, это поможет убедить толпу поддержать данное решение, при условии, что самый красноречивый из них пройдёт заурядную (+20) проверку обаяния.

Если персонажи не смогут убедить толпу, жители деревни будут на стороне Ханса, если счётчик очков показывает его преимущество, и на стороне Юргена в противном случае.

Добавьте два очка в пользу мужчины, чьему суждению последовали.



Если персонажи предложат альтернативные способы возмездия для Хайди или акцентируют внимание на прощении, им значительно сложнее будет убедить толпу. Для этого им придётся пройти **сложную (-20) проверку обаяния**, чтобы добиться внимания. Жители деревни не настроены на месть, но и не проявляют снисхождения, поэтому мысли о казни Хайди или её прощении, скорее всего, будут отвергнуты.

Если Юрген одержит победу, Хайди уведут в подвал, а Мария останется на посту, охраняя её. В случае победы Ханса, Хайди приведут к воротам деревни, вернут ей рюкзак и кошель (за вычетом средств, которые она заработала у местных жителей), после чего отправят в путь. Она направится на север, в сторону Богенхафена.

ОКОЛО ВОСЬМИ

Брандт Хайзельштайн и Рудд Хельбург прибывают в «Дом на полпути». Они выехали из Убершрейка и собираются провести ночь в трактире, чтобы с утра отправиться в сторону Богенхафена.

Два дорожных стражника, утомленные после долгой поездки, с интересом выслушивают путешественников, рассказывающих о необычных явлениях, которые они повстречали в пути. Это отличная возможность для персонажей поднять тему лесных гоблинов, о которых оба стражника с удовольствием поделятся своими мыслями. Жители деревни также используют эту ситуацию, чтобы обсудить загадочного чудовища, обитающего в лесу, и выдвинуть свои различные теории о нём. Некоторые из них даже могут предположить, что чудовище связано с гоблинами.

Дорожные стражники с большим интересом выслушают информацию о событиях в охотничьем поместье Грюневальд, если игроки затронут эту тему. Они работают на семью фон Юнгфройдов и хорошо осведомлены о их участии в политических и семейных конфликтах с фон Брунерами и Ашаффенбергами. Хотя они не станут открыто обсуждать это с персонажами, они будут стараться небрежно выведать любые сплетни о знатных родах.

Если персонажи проявляют недовольство по поводу Ашаффенбергов и демонстрируют героизм в ходе событий, дорожные стражники могут рассмотреть возможность рекомендовать их фон Юнгфройдам.

Ханс покидает бар вскоре после появления дорожных стражников, однако большинство фермеров и других посетителей остаются, продолжая пить и обсуждать новости в течение нескольких следующих часов. В десять часов раздаётся последний заказ, и заведение начинает опустошаться. Персонал и гости трактира в этот момент стремятся отправиться спать и ожидается, что персонажи поступят точно также.

Разрешение борьбы за власть

В течение ближайших часов жители деревни достигнут согласия по вопросу о том, подходит ли традиционный подход Ханса к управлению деревней или же им стоит избрать Юргена в качестве нового центра принятия решений. Эти обсуждения вряд ли станут известны окружающим, так как большинство из них ведутся между членами семей и соседями во время уборки беспорядка, оставленного гоблинами. Тем не менее, к утру станет очевидно, кто из мужчин будет наиболее подходящей кандидатурой на роль старосты Гайсбаха. Тот из них, на которого указывает счётчик очков, станет новым лидером.

РАЗРЕШЕНИЕ БОРЬБЫ ЗА ВЛАСТЬ

Вот краткое изложение событий, которые могут благоприятствовать тому или иному мужчине.

Событие	Эффект
Персонажи тактично делятся мыслями о Константе Драхенфельсе.	1 очко для Ханса.
Персонажи тратят 20 шиллингов или больше в «Доме на полпути».	1 очко для Юргена.
Персонажи поддерживают Ханса в его разногласиях с Юргеном по поводу методов ведения сельского хозяйства.	1 очко для Ханса.
Персонажи поддерживают Юргена в его разногласиях с Хансом по поводу методов ведения сельского хозяйства.	1 очко для Юргена.
Персонажи поддерживают решение Ханса в решении проблемы с Хайди Гант.	2 очка для Ханса.
Персонажи поддерживают решение Юргена в решении проблемы с Хайди Гант.	2 очка для Юргена.

Побег Хайди

Если Хайди Гант оказалась запертой в подвале «Дома на полпути», она решает сбежать ночью. Она осознает, что если её отправят в тюрьму в Убершрейке, слухи о её задержании, вероятно, дойдут до её старых друзей-уголовников, которые, безусловно, не оставят её судьбу без внимания. Хайди удаётся убедить Марию Граттен, что, если молодая девушка освободит её, она сможет стать полезной в борьбе с нападающими гоблинами. Но как только Мария ослабляет её оковы, Хайди оглушает служанку и незаметно вырывается в сторону Богенхафена.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: НЕЧТО В ЛЕСУ

В данном эпизоде персонажам открывается информация о новой угрозе для деревни, связанной с силой зеленокожих. Кроме того, предлагаются различные варианты окончания приключения, а также рассматриваются последствия конфликта за власть между Хансом и Юргеном в долгосрочной перспективе.

ЕЩЁ ОДНО БЕСПОКОЙСТВО

Тем временем Снарлаш Рогатый узнал о предательстве Нибла и решил утвердить своё лидерство, приказав уничтожить Гайсбах. Он велел своим гоблинам переместить осадную машину ближе к краю леса и установить там лагерь, готовясь к атаке на закате следующего дня.

Для того чтобы собрать свои силы, Снарлаш отдаёт приказ своим подчинённым устроить мощную какофонию, дуя в огромный рог, установленный на вершине его осадной машины. Громкие звуки трубы раздаются по всему лесу.

Если какой-либо персонаж стоит на страже, он способен уловить далёкий шум во время **серьёзной (+0) проверки наблюдательности**. Это долгий, мрачный дребезжащий звук, за которым следуют несколько пронзительных криков, доносящихся с севера. Больше ничего не происходит, однако, если персонажи решат продолжить наблюдение, они смогут различить слабые трескающиеся звуки, доносящиеся из того же направления примерно через тридцать минут, когда гоблины тащат свою машину через лес.



УТРЕННИЙ ЗВОН

Завтрак будет предложен в баре «Доме на полпути» с восьми до девяти утра. Основная часть гостей окажется в баре (если они пережили ночные происшествия), за исключением Боргуна, который всё ещё восстанавливается после похмелья.

Жители деревни имеют возможность посетить бар. Если Ханс утвердил свою власть в деревне, людей будет немного, а если Юрген стал новым лидером, то бар наполнится жителями, которые будут получать от него советы по организации своей обороны. Дети деревни, похоже, взволнованы, так как сегодня вечером планируется разжечь большой костёр.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ХАЙДИ ГАНТ

Незадолго после десяти утра у ворот деревни раздаётся громкий шум, и двое ополченцев, патрулирующих окрестности, открывают их, чтобы увидеть измождённую и явно испуганную Хайди Гант. Хотя многие жители деревни могут пожелать осудить и наказать её, особенно если она оглушила Марию Граттен, шарлатанка решит игнорировать недоброжелателей и привлечь внимание собравшихся.

«Мне очень жаль о том, что я сделала! Я хотела убежать, но увидела отряд гоблинов на дороге, поэтому спряталась от них в канаве. Там всё ещё полно гоблинов, и орки тоже, а с ними какое-то огромное ревущее существо! Слушайте меня! Они лагерем расположились всего в миле отсюда, по моим расчётам. У них есть человек в клетке, и я слышала, как они говорили ему, что собираются разрушить деревню! Может быть, вы меня не любите, как и я вас, но я не позволю вам стать жертвами гоблинов».

Если у власти окажется Ханс, он мрачно подумает, что, если выяснится, что Хайди говорит правду, её стоит простить за прошлые ошибки. Юрген, напротив, будет менее снисходителен и настоятельно потребует снова запереть её в подвале и отправить в Убершрейк для наказания, как только ситуация разрешится. Однако он может изменить своё мнение, если другие персонажи с ним не согласятся.

Если персонажи поинтересуются человеком в клетке, Хайди сообщит им, что он выглядел угнетённым и избитым. Она предполагает, что ему около пятидесяти лет, и описывает его как довольно полного мужчину с седыми волосами и широким лицом, покрытым густой щетиной.

Селяне, услышав это, могут воскликнуть, что данное описание подходит Ральфу Штрауссу, пропавшему плотнику. Когда Хайди спросит о чудовище, она признается, что сама его не видела, так как была слишком занята укрытием, но слышала его трубный зов. Позже она поняла, что несколько гоблинов, похоже, перекивались, когда что-то крупное пробралось сквозь подлесок рядом с её укрытием.

Хайди утверждает, что многие гоблины покинули свою территорию или бездействуют под солнечными лучами, поэтому она считает, что сейчас самое подходящее время для нападения, пока они не восстановили свои силы. Однако жители деревни отвергают её доводы, полагая, что лучше сосредоточиться на укреплении защиты. Тем не менее, выжившие дорожные стражники могут отнестись к её словам с большим вниманием. Хайди может попытаться убедить персонажей настоятельно обратиться к жителям деревни, заявив, что она знает, как привести их к лагерю гоблинов. Некоторые жители могут также напомнить, что Ральф был состоятельным жителем города, прежде чем приехать жить в Гайсбах, и что он может вознаградить спасателей.

Подобные обсуждения вскоре побуждают жителей деревни прийти к выводу, что неплохо было бы, хотя бы, исследовать окрестности, чтобы лучше оценить угрозу для их поселения. Персонажам предложат объединиться в поход, если они ранее сталкивались с гоблинами, и им пообещают долю Ральфа за участие.

Разведывательный отряд, включающий Хайди, членов выжившего ополчения, дорожных стражников и других заинтересованных персонажей, вскоре отправляется на север вместе с Хайди.

УКРЫТИЕ ХАЙДИ

Хайди может провести ополчение вдоль дороги в Богенхафен почти на милю, прежде чем свернуть в подлесок. Она направляет их в лес на непродолжительное время в восточном направлении, к ямке в земле, где наспех соорудила бивуак прошлой ночью. Хайди утверждает, что слышала, как гоблины движутся на север от этого места.

Немного севернее располагается зона разрушений и следов гоблинов. В грязи видны глубокие борозды, словно кто-то тянул сильно нагруженную телегу. Тропа простирается с востока на запад. Примерно в 200 ярдах на западе находится площадка для осадной машины, а в 300 ярдах на востоке расположен лагерь гоблинов.

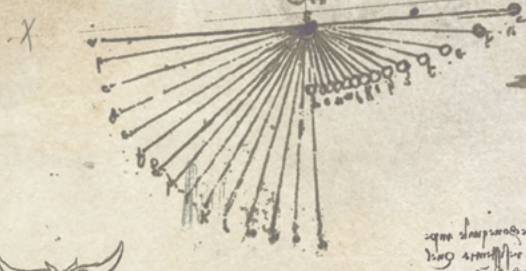


Handwritten text in a cursive script, likely a description or note related to the drawing.

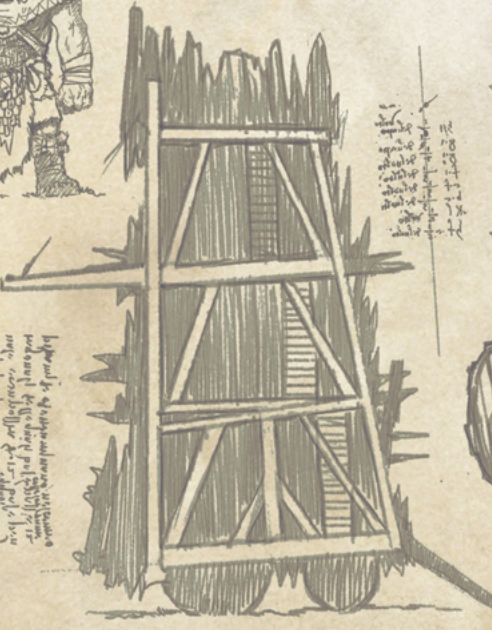
Handwritten text in a cursive script, likely a description or note related to the drawing.



Handwritten text in a cursive script, likely a description or note related to the drawing.



Handwritten text in a cursive script, likely a description or note related to the drawing.



Handwritten text in a cursive script, likely a description or note related to the drawing.

Handwritten text in a cursive script, likely a description or note related to the drawing.



Handwritten text in a cursive script, likely a description or note related to the drawing.



МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ ОСАДНОЙ МАШИНЫ

Двигаясь на запад по тропе, группа вскоре вновь окажется у дороги Убершрейк-Богенхафен. Прямо у границы леса раскинулась широкая поляна, на которой расположена большая деревянная постройка, установленная на крепком наборе колес.

Осадная машина Снарлаша представляет собой захваченную телегу, на которой установлен шипастый таран. На задней части телеги возвышается высокая деревянная башня, достигающая примерно 15 футов в высоту, к которой прикреплены несколько прочных орочьих щитов. Башня заметно сужается к верхней части, на которой установлено деревянное изображение зеленокожего бога с ветвями вместо рогов. Голова этого божества служит укрытием для платформы, где может расположиться гоблин, а также вмещает большой боевой рог, издающий громкий звуковой сигнал при дуновении.

Корпус осадной машины состоит из двух этажей. Нижний уровень имеет такую высоту, что гоблин может встать на колени, а два изготовленных вручную тарана подвешены к потолку и размещены так, чтобы качаться через отверстия в передней части конструкции. Концы таранов оснащены закрученными, но острыми когтями, созданными из похищенных клинков и наконечников копий.

Верхний этаж имеет достаточную высоту для того, чтобы там встать, а стены осадной машины оборудованы несколькими прорезями для стрельбы стрелами. Три лучника могут разместиться в этом участке осадной машины и с относительной безопасностью обстреливать врагов снаружи.

Также на поляне стоит большая деревянная клетка, в которой находится довольно унылая фигура Ральфа Штраусса. Его сильно обидели его похитители, и на его лице и руках есть следы многих мелких, но отвратительно выглядящих ран. У него нет одного глаза, а нос сломан. Его аккуратно сшитая одежда лесничего испачкана кровью и грязью, и он выглядит жалко.

Осадную машину охраняют три лесных гоблина-лучника и два лесных гоблина-копейщика, а также холуй-снотлинг. Под их командованием находится Чакк, если персонажи не расправились с ним в сцене «части 1».

На верхнем этаже осадной машины спокойно спят два лесных гоблина-лучника. Один из лесных гоблинов-лучников устроился на дереве и внимательно следит за дорогой, ведущей на восток.

Он не предполагает нападения с запада, однако остаётся настороже и готов оперативно отреагировать, если такая ситуация возникнет.

Два копейщика наткнулись на барсучью нору к северу от поляны и пытаются раскопать её, чтобы поймать и съесть животных, находящихся внутри. Снотлинг прячется под осадной машиной и наблюдает, как два гоблина нацеливаются на барсука.

Если Чакк ещё жив, он будет находиться на верхушке клетки Ральфа. Гоблин будет насмехаться над человеком на зеленокожем наречие, обрушивая на него поток непонятных гортанных оскорблений. Периодически он прерывает свои насмешки, пытаясь осторожно капнуть комком слюны в оставшийся глаз Ральфа.

Каждый гоблин занят своим делом, и группе необходимо подкрасться к поляне достаточно близко, чтобы осмотреть её, не привлекая их внимания. Если они не будут шуметь, партия сможет подойти к гоблинам на значительное расстояние без необходимости проходить проверки скрытности. На этом этапе они смогут заметить следующее, опираясь на результаты **заурядной (+20) проверки наблюдательности**.

- **-1 УУ или меньше:** персонаж может четко разглядеть внешний вид осадной машины и Ральфа в его клетке. Он видит двух гоблинов у барсучьей норы и Чакка, если он жив.
- **0 УУ:** персонаж также замечает гоблина на дереве, наблюдающего за дорогой на восток.
- **+1 УУ или больше:** персонаж также слышит тихий храп, доносящийся из осадной машины, и замечает боевой рог, размещенный на её вершине.

Если кто-то из партии решит приблизиться, ему нужно будет пройти **сложную (-20) проверку скрытности (дикая природа)**. В противном случае гоблин-дозорный их заметит и подаст сигнал тревоги.

На близком расстоянии персонажи могут сразиться с гоблинами лицом к лицу. Каждый раз, когда кто-либо из партии совершает действие рядом с гоблинами, ему необходимо пройти **сложную (-20) проверку скрытности (дикая природа)**, чтобы не привлечь их внимание.

ПОДНЯТИЕ ТРЕВОГИ

Как только один из гоблинов обнаружит партию, он немедленно подаст сигнал тревоги. В ответ на это лесные гоблины предпримут следующие действия.

Лесной гоблин, расположенный на дереве, будет стрелять стрелами в ближайшего персонажа. Чтобы получить возможность атаковать его, персонажу необходимо сначала вступить в бой с деревом, а затем использовать два манёвра, чтобы подняться на высоту, с которой он сможет атаковать в ближнем бою. Все дистанционные атаки по гоблину, находящегося на дереве, будут иметь штраф -10 к проверкам стрельбы из-за укрытия, предоставляемого листвой.

Снортлинг как можно быстрее побежит в сторону лагеря гоблинов, чтобы предупредить их о присутствии партии.



СНОТЛИНГ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	15	25	20	20	30	-	15	30	-	7

Черты: заразный, зверь, ночное зрение, оружие +4, размер (небольшой)

Гоблинам в осадной машине понадобится ход, чтобы прийти в себя и осознать происходящее. Один из них выстрелит с верхнего этажа, в то время как другой воспользуется своим ходом, чтобы подняться на крышу машины. На третьем ходу он издаст громкий сигнал на боевом роге. После этого он продолжит свои действия, стреляя в ближайшего члена партии.

Все дистанционные атаки по гоблину на вершине машины считаются атаками по цели в ненадёжном укрытии. Гоблин на верхнем этаже защищен лучше и считается находящимся в надёжном укрытии.

Если гоблин на вершине осадной машины будет убит до поднятия тревоги, гоблин на верхнем этаже попытается заменить его.

Копейщики и Чакк переместятся, чтобы защитить осадную машину от нападающих. Если их явно меньше, они могут попытаться использовать Ральфа в качестве заложника, показывая жестами, что перережут ему горло, если их нападающие не отступят. Это пустая угроза - Снарлаш хочет сохранить жизнь этому человеку, чтобы он продолжал обслуживать и улучшать его машину.

ШТУРМ ОСАДНОЙ МАШИНЫ

Для того чтобы попасть в осадную машину, персонажу необходимо сначала перепрыгнуть через острые колья, расположенные вокруг её основания. Это можно сделать, пройдя **сложную (-20) проверку атлетики**. В случае неудачи персонаж получает 3 урона от кольев и должен повторно попытаться пройти проверку, чтобы попасть в машину.

Попав внутрь, персонаж окажется на нижнем уровне, где к потолку прикреплены самодельные тараны. Их можно использовать для атак против людей и объектов перед машиной, размахивая ими. Эти тяжелые орудия классифицируются как алебарды и имеют преимущество, находясь в поднятом положении против пехоты человеческого размера, что дает +1 УУ при ударах. Однако их неуклюжесть накладывает ограничение: любое действие с ними страдает изъяна медленное. Персонажи внутри машины считаются находящимися в надёжном укрытии, что свидетельствует о защите, которую предоставляет броня машины.

С первого этажа необходимо пройти **серьёзную (+0) проверку лазания**, чтобы подняться на второй этаж по лестнице. В случае провала ветхая лестница не выдерживает вес персонажа, и он падает с высоты 2 яда. Игроки на втором этаже имеют возможность атаковать тех, кто находится на первом, с преимуществом, если они этого пожелают.

СПАСЕНИЕ РАЛЬФА

Если Ральф будет освобожден, он будет рад и благодарен. У него есть множество травм, но, кроме выбитого глаза, ни одна из них не представляет серьезной угрозы. Тем не менее, он не способен бороться и нуждается в срочной медицинской помощи, чтобы избежать дальнейших повреждений, вызванных повторным открытием ран или развитием инфекции.

Ральф рассказывает, что две недели назад он отправился в лес, чтобы заняться управлением рощей ясеней, которую он вырубил до основания. Вскоре он оказался окружён гоблинами и был отправлен в соседний лагерь. Там он встретил Снарлаша и вынужден был помочь орку в строительстве его машины.

Ральф получил немало информации о планах орка, так как Снарлаш, обладая небольшими знаниями рейкшпиля, охотно делился своими историями и жалобами со старым плотником в перерывах между принудительными работами и пытками. В итоге Ральф узнал много о прошлом Снарлаша и его завоевании рейквальдского племени. Однако о восстании Нибла ему ничего не известно.

Ральф призывает партию уничтожить осадную машину и поджигает её. Если кто-то сообщит ему, что жители деревни ошибочно приняли его творение за гигантское чудовище, он сочтёт это довольно ироничным и заметит: *«Это тот самый старый орк, и именно он является настоящим чудовищем в лесу!»*

Несмотря на распространённые слухи, Ральф не является состоятельным человеком. У него всего около 20 шиллингов, которые он прячет в своей хижине в Гайсбахе. Если кто-то попросит его о вознаграждении, он предложит часть этих денег, настаивая, что больше у него нет.

ЛАГЕРЬ

На расстоянии около 300 ярдов к востоку от поляны, где была оставлена осадная машина, расположен главный лагерь Снарлаша и лесных гоблинов. Это также большая поляна, в центре которой размещена внушительная палатка. Она изготовлена из высушенных оленьих шкур, и персонажи, вероятно, ощутят её запах задолго до того, как увидят.

Рядом с палаткой находится кострище, и группа из четырёх снотлингов усердно переворачивает оленью тушу на деревянном вертеле. Двое лесных гоблинов-копейщиков следят за ними, чтобы удостовериться, что те не используют мясо в своих целях.

Другая группа копеечников безразлично охраняет границы лагеря. Это занятие не приносит им удовольствия, но Снарлаш накажет их, если заметит хоть малейшую неискренность в их действиях.

На деревьях неподалёку от поляны устроились двое лесных гоблинов-лучников, которые с настороженностью следят за тропой к осадной машине.

Снарлаш наслаждается отдыхом в палатке под защитой своего надёжного телохранителя Тупогрыза. Тупогрыз — единственный оставшийся орк из группы, которая сопровождала Снарлаша в его спуске с Серых гор. Он верен своему хозяину и никогда не покидает его.

ПОДНЯТАЯ ТРЕВОГА

Если один из гоблинов, находящихся у осадной машины, поднимет тревогу, протрубив в рог, или если убегающий снотлинг сумеет скрыться, Снарлаш быстро узнает о происходящем. Он соберет оставшиеся силы и направится к месту инцидента, что займёт примерно пятнадцать минут.

Действия старого орка по прибытии на место зависят от обстановки. Если в округе останутся враги, он немедленно атакует. Если же он окажется на месте разрушений, где его машина сгорела, гоблины уничтожены, а пленник был освобожден, он даст клятву отомстить деревне Гайсбах.

Это может означать его скрытое возвращение в лес с целью укрепления своей власти и увеличения своих сил для будущих действий, либо он может выбрать путь выхода на свет в момент триумфа и возглавить спонтанное нападение на деревню.

ПРИБЛИЖЕНИЕ НЕЗАМЕЧЕННЫМ

Подойти к лагерю труднее, чем к месту, где стоит осадная машина. Охрана здесь проявляет значительно большую боевую готовность. Если они будут действовать тихо, партия сможет приблизиться к гоблинам на значительное расстояние, минуя любые проверки скрытности. С этого места они смогут увидеть следующее, основываясь на результатах **заурядной (+20) проверки наблюдательности**.

- ☛ **-1 УУ или меньше:** персонаж может четко разглядеть лагерь, снотлингов и лесных гоблинов у костра.
- ☛ **0 УУ:** персонаж замечает двух патрулирующих копеечников, совершающих обход.
- ☛ **От 1 до 2 УУ:** персонаж также замечает гоблина на дереве, наблюдающего за тропой на запад.
- ☛ **3 или более УУ:** персонаж замечает обоих гоблинов на деревьях.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЧУДОВИЩА

Чудовище Гайсбаха представляет собой огромную и изношенную осадную машину, за которую обычно тянут несколько гоблинов. Чтобы переместить её, персонажам потребуется объединить усилия нескольких жителей деревни, действующих в унисон. Кроме того, им предстоит пройти **трудную (-10) проверку лидерства**, чтобы заставить ополчение сдвинуть с места чудовище.

В качестве альтернативы, если персонажи смогут запрячь достаточное количество вьючных животных в осадную машину, её тоже можно будет передвигать, но для этого им придётся пройти **сложную (-20) проверку усмирения животных**.

Если персонажам удастся переместить осадную машину, то изначально эта возвышающаяся конструкция получит рейтинг перемещения 4, а затем, по мере разгона, на следующих ходах — 6.

СНАРЛАШ СТАРЫЙ ОРК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	55	30	45	55	10	15	20	25	55	20	19

Черты: аура страха (2), броня (ноги, руки, торс) 4 (9), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оружие +8, сумеречное зрение
Навыки: запугивание 60, знание (военное дело) 50, интуиция 40, лидерство 45, наблюдательность 30, рукопашный бой (основное) 75, уклонение 30, хладнокровие 70

Таланты: бдительность, быстрая реакция, воодушевление, грозный вид, командир, целеустремлённость

Имущество: грубая латная броня, железная маска (наделяет Снарлаша чертой *аура страха* (2), когда он носит её), меч

ТУПОГРЫЗ ОРК, ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	30	55	55	35	35	20	25	35	20	18

Черты: броня (ноги, руки, торс) 2 (7), воинственность, враждебность (к зеленокожим), заразный, крепкий орешек, оружие +9, сумеречное зрение

Имущество: меч, самодельная броня

Если кто-то из партии решит приблизиться, ему нужно будет пройти **сложную (-20) проверку скрытности (дикая природа)**. В противном случае гоблин-дозорный заметит их и издаст звук, напоминающий карканье вороны. Персонажи смогут осознать это, если пройдут **сложную (-20) проверку наблюдательности**.

На близком расстоянии персонажи могут сразиться с гоблинами лицом к лицу. Каждый раз, когда кто-то из партии совершает действие в непосредственной близости от гоблинов, ему необходимо пройти **безумную (-30) проверку скрытности (дикая природа)**, чтобы не привлечь их внимание.

Услышав карканье вороны, гоблины-копейщики устремятся к центру поляны, где к ним присоединятся Снарлаш и Тупогрыз. После этого они объединятся и направятся к лесному гоблину-лучнику, который подал сигнал, чтобы выяснить причины тревоги. Тем временем два снотлинга попытаются незаметно покинуть поляну и направиться к месту расположения осадной машины в поисках подкрепления. Остальные два воспользуются этой ситуацией, чтобы насладиться жареной олениной.

Если Снарлаш обнаружит врагов, его стратегия будет предельно проста — он вступит с ними в схватку и будет сражаться до последнего. В отличие от своего боевого отряда, Снарлаш немного говорит на рейкшпиле и предпочитает угрожать и насмехаться над противниками, стремясь вызвать их на бой.

Лесные гоблины проявляют отвагу, пока жив Снарлаш, однако, если он падёт в бою, они не будут продолжать атаку. Вместо этого они постараются скрыться в лесу в поисках других выживших членов своего племени. Тупогрыз, сделанный из более прочного материала, стремится расправиться с каждым, кто нанес смертельный удар его лидеру.

Обыск лагеря

В лагере нет ничего особенно полезного, хотя персонажи могут заметить, что среди выброшенных отходов у кострища есть несколько костей, принадлежащих взрослому человеку. Это останки возникшего пропавшей телеги.

Бродячие гоблины

В зависимости от того, справились ли персонажи с патрулем Чакка, у Снарлаша может оказаться значительно больше гоблинов под его руководством. В течение дня эти гоблины формируют два примерно равных патруля, которым поручено обыскать окрестный лес в поисках пищи.

Вы вправе распоряжаться запасными гоблинами по своему усмотрению. Если партия успешно справляется с задачами, то группы этих фуражиров могут появиться, чтобы внести дополнительные трудности. Однако, если партия сталкивается со Снарлашем и его лесными гоблинами, можно предположить, что патрули в данный момент активно ищут пищу вокруг.

Последствия

Если персонажи проявили себя достойно в сражении со Снарлашем, их объявляют героями в Гайсбахе.

Если Ханс сохранил свою власть в Гайсбахе, местные жители будут щедро благодарить персонажей за то, что избавили их от ужасного чудовища (независимо от его природы). Их пригласят в бар «Дома на полпути», где их угостят обильной трапезой и множеством бесплатных напитков. Им пообещают, что при следующем визите в Гайсбах им не придётся беспокоиться о жилье и пище, а празднование продолжится до глубокой ночи.

Если Юрген возьмет на себя ответственность за руководство, атмосфера встречи станет более спокойной. После того как члены партии получают дружеские похлопывания по спине и другие знаки признательности от местных жителей, он проведёт их в свой кабинет и вручит каждому формальную денежную награду в размере 10 шиллингов. Юрген обсудит с ними их планы на будущее, и, если они выразят желание найти работу, он будет готов написать рекомендательные письма таким влиятельным личностям, как фон Юнгфройды, фон Запонатеймы, Рутгбродеры или владельцы каретного дома «Круглый год».

ДОЛГОСРОЧНЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ БОРЬБЫ ЗА ВЛАСТЬ

Если персонажи окажутся в районе Гайсбаха в будущем, им может быть интересно выяснить судьбу деревни или даже вновь посетить её, чтобы встретиться с местными жителями или сделать остановку в пути из Богенхафена в Убершрейк.

Если Ханс сохранит свою власть, деревня останется такой же, как и прежде: бедной и отсталой, но с сохранением независимости от аристократических правителей Убершрейка. Его здоровье не улучшится, и примерно через год после приключений он заболеет и скончается через месяц. Член деревенского ополчения, например, Фредерик Богеншутц, возьмёт на себя ответственность старейшины и будет управлять в стиле Ханса. «Дом на полпути» как бизнес окажется неудачным, и Юрген с семьёй будут вынуждены покинуть Гайсбах. Управление трактиром перейдёт к другой деревенской семье, которая будет вести более скромное дело, предлагая местные блюда, напитки и доступное жильё.





Если Юрген возглавит деревню, изменения окажутся более значительными. Фермерское сообщество сосредоточится на создании комфортного места для путешественников на маршруте из Богенхафена в Убершрейк, в то время как значение сельского хозяйства снизится. Ханс заболит и, как уже упоминалось, скончается, и даже если будет назначен новый старейшина, эта роль станет исключительно символической. Юрген успешно ведёт дела с местными дворянами.

Для финансирования своих проектов, так как «Дом на полпути» никогда не генерирует достаточный доход самостоятельно, он должен подчиняться требованиям местных правителей и немногих купцов, которые обосновались в деревне.

НЕБОЛЬШОЕ ДЕЛО С ПИСЬМОМ

Если персонажи посетят поместье фон Брунеров с письмом для Людмилы Ашаффенберг, им будет предоставлена возможность встретиться с молодой дворянкой после недолгого ожидания. Людмила проявляет скромность и деликатность, испытывая лёгкую неловкость в обществе простолюдинов. Это связано с её незнанием и застенчивостью, а не с попыткой проявить грубость или высокомерие. Она примет и прочитает письмо, и если восковая печать окажется целой, то вознаградит персонажей золотой короной за безопасную доставку. От всей души поблагодарив их за помощь, оказанную её мужу, она также оплатит недельное проживание и питание в постоялом дворе «Красная луна», если персонажи решат остаться там в ожидании его возвращения.

ПРИБЫВАЕТ ДИЛИЖАНС

Во второй половине дня в "Полустанок" заходит дилижанс, следующий из Богенхафена в Убершрейк. У двух кучеров на борту имеется почта, которую необходимо доставить, а также всего один пассажир – молодая посвящённая Верены, направляющаяся в Убершрейк по вопросам церкви. Боргун Пенобород, испытывающий некоторое раскаяние и страдающий от похмелья, бронирует место в дилижансе. Для остальных персонажей также найдётся место. Дилижанс отправится в Убершрейк ранним утром следующего дня.

НАГРАДЫ

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

- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за раскрытие правды о Хайди и василиске.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за помощь в разрешении борьбы за власть между Хансом и Юргеном.
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА за разборки со Снарлашем и лагерем гоблинов.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА, если им удастся уничтожить осадную машину.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за спасение Ральфа.

•УЖАС ХУГЕЛЬДАЛЯ•



КРАТКОЕ ПИСАНИЕ

«Ужас Хугельдаля» - это короткое приключенческое расследование, действие которого разворачивается в Хугельдале, шахтерском городке к юго-востоку от Убершрейка. Заговор между коррумпированным врачом и благородным правителем города оставил городок беззащитным перед угрозой в лице хитрого колдуна Нургла, который выбрал Хугельдаль для разрушительного чествования Бога чумы.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Нападение бандитов

Герои сталкиваются с нападением на шалиан, направляющихся прочь из Хугельдаля. К счастью, персонажи действуют достаточно оперативно, чтобы остановить кровопролитие и найти улики. Здесь персонажи узнают, что культ Шалии в Хугельдале находится в опале.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Город недугов

В этом разделе приводится описание Хугельдаля и некоторых его обитателей. Беседа с жителями города дает ряд зацепок, многие из которых связаны с городским врачом. Обыск его резиденции позволяет найти доказательства заговора и новости о том, что зловещий незнакомец скоро прибудет в город.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Прибытие кавалькады

В город прибывает труппа артистов, скрывающая незнакомца — колдуна Нургла. В этом разделе описываются его планы относительно Хугельдаля, как он претворяет эти планы в жизнь и что персонажи могут сделать, чтобы остановить его. Если персонажи смогут помешать колдуну Гулу Проллу осуществить его планы, они спасут много жизней. Если они потерпят неудачу, город поддается гнили Нургла и превратится в зловонный улей демонической активности.



НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Прежде чем приступить к приключению, прочтите его от начала до конца и, в частности, познакомьтесь с различными персонажами Хугельдаля. Возможно, вы также захотите освежить память о правилах лечения заболеваний, приведенные в **основной книге правил WFRP**.

На протяжении всего этого сценария у основных персонажей ведущего, таких как леди Агнета и доктор Форзац, есть подробные профили. Другие имеют более короткий профиль, сводящийся к навыкам и деталям, наиболее важным для того, как персонажи, вероятно, будут взаимодействовать с ними. Некоторые персонажи ведущего не требуют наличия профиля, учитывая их роль в сценарии, но, как ведущий, вы можете создать его самостоятельно при желании.

После «Мятежа и чудовища»

Если вы только что прошли «Мятеж и чудовище», группа покинет Гайсбах с благодарностью либо от Ганса, либо от Юргена, в зависимости от того, кто вышел победителем. Возможно, они сели в дилижанс до Убершрейка с письмом для Людмилы Ашаффенберг от её мужа. Если они забудут или пренебрегут взять письмо перед отъездом из Гайсбаха, Ганс или Юрген выскажут предположение, что Ашаффенбергов стоит рассмотреть в качестве союзников.



Если они доставят письмо в поместье фон Брунеров, леди Людмила спросит, не окажут ли они ей услугу.

«Я получила тревожные новости от моей кузины Агнеты. Несколько лет назад она вышла замуж за Маттиаса фон Юнгфройда и переехала с ним в его поместье в Хугельдале. Всё стало очень сложно, когда пришел генерал фон Даберник, и бежали фон Юнгфройды. С тех пор я слышала, что её муж умер от чумы. Должно быть, она одна в горах, вдова опозоренной семьи, оставленная всеми и вынужденная управлять делами самостоятельно. Не могли бы вы, пожалуйста, передать ей слова поддержки?»

Её служанка вручает персонажам запечатанное рекомендательное письмо к леди Агнете и 5 золотых на дорожные расходы с обещанием выплатить ещё 10 золотых, если они вернутся с новостями.

Остальные зацепки

Если персонажи не имеют никакого отношения к Людмиле Ашаффенберг, другие члены дома Брунер, несомненно, также беспокоятся о своей родственнице Агнете по тем же причинам, которые были изложены выше.

Эммануэль Нахт беспокоится о Хугельдале. Это оплот поддержки фон Юнгфройда, куда, по-видимому, отступило некоторое число преданных бойцов. Если партия оказалась полезной в прошлом, она отправит их в город, чтобы оценить ситуацию.

Граф Сигизмунд или другой сторонник дома Юнгфройд будут обеспокоены тем, что происходит с Хугельдалем после смерти Маттиаса.

Персонажи, связанные с культом Шалии, возможно, пронюхали о назревающих в городе неприятностях, сообщениях об упырьей оспе в этом районе и вопросах о том, почему шалианские жрецы оказались неэффективны.

Если вы ранее играли в «Пепел на ветру» из **стартового набора WFRP**, ваши персонажи уже побывали в Хугельдале и имели дело с местной ведьмой. В этом случае лучше всего разыграть один или два сценария перед возвращением в Хугельдаль, чтобы дать время пыли осесть. Если персонажи проявили себя хорошо, они получают сообщение от Ива Плонты с просьбой приехать в город по срочному делу.

ПРЕДЫСТОРИЯ

История хозяина карнавала

Гул Пролл - гордый карнавальный мастер кавалькады Нургла, бродячей труппы актеров, которые живут для того, чтобы распространять радость от болезней по всей стране. Акробаты, жонглёры и актёры труппы скрывают свою гноющуюся плоть под масками и яркими пёстрыми одеяниями, чтобы они могли инкогнито проникать в поселения и распространять чуму среди своих зрителей.

Пролл обучался магии у своего наставника, Фестуса Повелителя Пиявок, могущественного чемпиона Нургла. Хозяин карнавала добивается большей благосклонности отца Нургла и знает, что для того, чтобы по-настоящему угодить своему богу, он должен устроить великолепное шоу.

Работая с доктором Фестусом, Пролл обратил своё внимание на небольшой шахтерский городок Хугельдаль у подножия Серых гор. Он тщательно переставлял пешки, чтобы устранить препятствия на пути своих планов, в первую очередь вмешательство культа Шалии и воинственное сопротивление культа Сигмара. Теперь горожане почти готовы к поистине зрелищному представлению... с демоническим выходом на бис.

История баронессы

Два года назад, в славный день сигмарцайта, прекрасная Агнета фон Брунер въехала в Хугельдаль в великолепной карете для новобрачных. Она вышла замуж за барона Маттиаса фон Юнгфройда — благоприятное событие, союз двух ведущих семей Убершрейка. Они переехали в городское поместье, и в течение года Агнета родила наследника, мальчика Леоса фон Юнгфройда.

Шесть месяцев назад произошла трагедия. Один за другим горожане умирали от упырьей оспы, калечащей болезни, которая подкосила население. Местные шалиане были бессильны предотвратить распространение болезни, несмотря на их чудеса и благословения. Благородная семья заболела, и Маттиас пал жертвой этой болезни. Тело аристократа вынесли из поместья, в то время как болезненная Агнета горько плакала, держа на руках страдающего младенца Леоса.

В отчаянии Агнета отвернулась от шалиан и призвала на помощь талантливого доктора Форзаца. С помощью доктора она и Леос выздоровели, хотя мало кто верит, что мальчик когда-нибудь сможет вести нормальную жизнь.

Оспа испортила некогда привлекательные черты лица Агнеты. В действительности, некоторые язвительные горожане предполагают, что аристократка оплакивает потерю своей внешности больше, чем кончину мужа.

История доктора

Доктор Форзац приехал из Альтдорфа в Хугельдаль за месяц до того, как в городе появилась упырья оспа. Он открыл практику на Шуттштрассе и постепенно завоевал репутацию среди тех, кто мог позволить себе его уход.

Когда упырья оспа поразила жителей Хугельдаля, доктор Форзац творил чудеса в лечении больных там, где шалиане потерпели неудачу. И все же он не просто вылечил болезнь — он еще и вызвал её. Форзац питал глубокое отвращение к культу Шалии, обвиняя их в краже его обычаев и подрыве его мастерства своими чудесами и благословениями. Его зависть и алчность сделали его невольной пешкой Гула Пролла и его тёмного хозяина, доктора Фестуса.

Не раскрывая своей истинной природы, двое последователей Нургла снабдили врача двумя наборами магических зелий неизвестного происхождения. Одним из них был смертельный штамм упырьей оспы, который оказался невероятно устойчивым к лекарствам шалиан. Этот пузырек он бросил в городской колодец, из-за чего в течение одного дня несколько семей заболели упырьей оспой. Другая настойка была лекарством от болезни, одобренным химическими веществами, вызывающими привыкание, и зачарованным, чтобы оставить пристрастившихся открытыми для внушения.

Вылечив Агнету фон Юнгфройд, доктор Форзац подсадил её на лекарство — и получил власть над ней и, таким образом, над городом, которым она правит. Он использовал это влияние, чтобы предложить ей изгнать шалиан из города. Наслаждаясь своим новым статусом спасителя, Форзац все больше с подозрением относится к сверхъестественным способностям своего анонимного благодетеля, который проявил невероятную дальновидность и талант к приготовлению зелий, которые, несомненно, являются волшебными. Доктор Форзац может быть злым и корыстолюбивым, но даже у него есть сомнения по поводу сделок с таким покровителем.

История жреца-воина

Хотя Хугельдаль был опустошен упырьей оспой, сейчас в него стекаются семьи с местных ферм и шахтерских поселков. Они говорят о болезни, распространяющейся по земле, которая заражает и отравляет посевы. Источники, которые когда-то утоляли жажду шахтеров, начали извергать чёрную застоявшуюся грязь.

Поступали сообщения о том, что охваченные чумой зверолоуды перемещаются по всему региону, вынуждая людей спасаться бегством в относительно безопасную Хугельдалю.

Отец Рихтер Хольштейн - ревностный городской священник Сигмара, воин, который не стал бы сидеть сложа руки, пока по земле бродят порождения Хаоса. В течение нескольких дней он проповедовал на Марктплац, умоляя всех мужчин и женщин взять в руки оружие и отправиться вместе с ним, чтобы очистить землю от этих мерзостей. Хольштейн покинул Хугельдаль три недели назад во главе разношерстной группы ополченцев и нескольких флагеллантов. В последний раз их видели направляющимися на запад, в лес, распеваящими гимны Сигмару.

Воин-жрец и не подозревал, что им манипулировали, заставляя вывести самых способных защитников города из Хугельдаля как раз к прибытию кавалькады Нургла. После дневного путешествия крестовый поход заманило в отдалённую долину стадо пестигоров, где он был уничтожен силами зверолоудов с поддержкой магии Пролла.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: АТАКА БАНДИТОВ

Сценарий начинается с того, что персонажи приближаются к Хугельдалю. Дорога неуклонно поднимается вверх по холмам к городу, с участками леса, обрамляющими склоны с обеих сторон. Как только группа оказывается в миле от города, они приближаются к крутому повороту дороги, огибающей отвесный холм. Персонажи отчетливо слышат крики бедствия, доносящиеся откуда-то впереди. Обогнув холм, они видят, что идет односторонний бой.

ШАЛИЯ, СОХРАНИ!

Когда персонажи приблизятся и увидят, что их ждет впереди, вы должны прочитать или перефразировать следующий текст для игроков:

На дороге перед вами - сцена кровавой бойни и неразберихи. Вы случайно оказались свидетелем сражения, которое явно было односторонним. Несколько фигур лежат в грязи, пронзенные стрелами. Среди павших порхает белый голубь. Многие фигуры одеты в белые одежды культа Шалии, которые теперь запачканы грязью и кровью. Сурового вида мужчины в темной одежде, вооруженные арбалетами, окружают шалиан. Трое арбалетчиков ждут у кромки леса слева от дороги. Двое других приближаются к павшим с мечами в руках, готовые прикончить их.

Воин в доспехах лежит на земле, отбиваясь с болтом в бедре, в то время как ухмыляющийся разбойник в зеленом и в кожаном доспехе красновато-коричневого цвета приближается к нему, явно собираясь нанести смертельный удар. Сутулый мужчина в шалианских одеждах остается на ногах, пытаясь от грубого человека в черной коже, который достает длинный меч. Священник пытается урезонить нападавшего.

Посреди суматохи стоит ярко раскрашенная повозка, груженная кастрюлями и сковородками, мешками с товарами и рулонами грубой ткани. Кучер повозки повис на вожжах; из его спины торчит пара болтов. На земле вокруг повозки разбросаны распечатанные листы бумаги. Две другие фигуры, предположительно коробейники, выглядывают с высокого водительского сиденья повозки. Женщина с акцентом громко ругает мужчину на рейкишпиле, говоря, что они должны помочь шалианам, но они оба явно напуганы. Беззащитные шалиане явно находятся во власти нападавших.

Бандиты, очевидно, являются агрессорами. Их шестеро, хотя группа может видеть только пятерых. Главарь Тарвин Флейшер и один из его приспешников приближаются к поверженным жертвам с мечами в руках. Трое стоят на опушке леса с заряженными арбалетами наготове. Последний бандит, брат-близнец Тарвина, Альбрехт, находится на некотором расстоянии в лесу, наблюдая за тылом.

Нападение бандитов было быстрым и беспощадным — только один шалианец всё ещё стоит на ногах, а четыре тела лежат на земле. Двум жертвам уже не помочь, хотя двое всё ещё цепляются за жизнь, несмотря на то, что их ранили. Один из выживших - Виктор Хеммельман, воин в доспехах. Соня Герштейн, молодая женщина в белых одеждах, также ранена и сильно истекает кровью. Стоящий шалианин умоляет Тарвина сохранить ему жизнь. Это Рудольф Брэм, пожилой жрец культа Шалии.

Персонажам нужно будет действовать быстро, чтобы предотвратить массовую резню. В самом начале персонажи окажутся в 30 ярдах от поля боя. После того как вы опишите сцену, спросите игроков, что они будут делать.

СРАЖЕНИЕ

У бандитов есть своя работа — когда придут персонажи, они попытаются закончить её и сбежать. Если персонажи не будут предпринимать никаких действий, события будут развиваться следующим образом:

- **Раунд 1** - Бандиты слишком увлечены и не замечают, как из-за поворота появляются персонажи. Они могут быть застигнуты врасплох, если персонажи будут действовать быстро.

- ❖ **Раунд 2** - Бандит наносит смертельный удар Виктору Хеммельману, воину в доспехах. Один из бандитов на опушке леса обнаруживает персонажей после успешного прохождения **заурядной (+20) проверки наблюдательности**. В случае успеха он поднимает тревогу и стреляет в ближайшего персонажа. Альбрехт Флейшер убегает в лес незамеченным.
- ❖ **Раунд 3** - Тарвин Флейшер вступает в схватку с Рудольфом Брэмом и нападает на него. Если персонажи представляют угрозу для Тарвина, он использует мужчину в качестве заложника.
- ❖ **Раунд 4** - Если Рудольф Брэм окажется свободен, он бросается к Соне, чтобы обработать её раны, используя благословение живучести, чтобы остановить кровотечение.
- ❖ **Раунд 5** - Если Соне Герштейн не окажут медицинскую помощь, не предоставят целебное снадобье или что-то аналогичное, чтобы остановить хотя бы одно состояние кровотечения, Соня Герштейн умрет от полученных ран.
- ❖ **Раунд 8** - Если Виктор Хеммельман всё ещё жив, но его не вылечили, чтобы остановить хотя бы одно состояние кровотечения, он умирает от полученных ран.

РЕАКЦИЯ БАНДИТОВ

Альбрехт Флейшер наблюдает за боем из леса и немедленно убегает. Он согласился на эту работу по контракту и знает, как важно сохранить тайну клиента. Альбрехт не трус, но он хитёр и понимает, что персонажей несколько и у них есть способности, которые могут переломить ход битвы.

Альбрехт добирается до лагеря бандитов, забирает свои пожитки и лошадь, а затем направляется в Хугельдаль. Он ждет в таверне «Ведро крови» в надежде, что его брат и другие выжившие бандиты встретятся с ним там в назначенное время.

Тарвин Флейшер - опасный психопат, который скорее умрёт, чем сбежит. Как только персонажи вступают в бой, он сосредотачивается на них, вызывая самого грозного сразиться с ним в бою. Если в него стреляют или в него целятся магией, он прячется за фургоном, называя персонажей трусами за то, что они не вступили с ним в бой лицом к лицу.

Другие бандиты не отличаются особой храбростью. Они убегают в сторону лагеря бандитов, как только становится ясно, что бой складывается не в их пользу, или когда трое или более бандитов выбывают из строя.

Нападая на отряды с особенно грозными воинами, жрецами Сигмара, Ульрика или Мирмидии, или заклинателями, они могут выпустить залп арбалетных болтов, а затем убежать в сторону лагеря.

БАНДИТЫ РАЗБОЙНИКИ (МЕДНОЕ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	38	35	35	30	30	30	27	30	30	12

Навыки: наблюдательность 40, рукопашный бой (основное) 45, скрытность (дикая местность) 35, стрельба (арбалет) 48

Черты: броня (торс) 1 (4), оружие (меч) +7, стрельба (арбалет) +8

Имущество: кожаная жилетка, меч, арбалет

Тарвин и Альбрехт Флейшеры

Бандитами руководят близнецы Тарвин и Альбрехт. Оба высокие и хорошо сложенные мужчины в возрасте около 20 лет. У них бритые головы и жизнерадостно-психотическое выражение лиц. Те, кто хорошо знает этих двоих, говорят, что Альбрехт более хитёр, в то время как Тарвин более склонен к насилию. Близнецы тревожно улыбаются: Альбрехт приподнимает левый уголок рта, а Тарвин приподнимает правый.

Альбрехт заключил контракт с доктором Форзацем, чтобы подстеречь шалиан. Он договорился встретиться с доктором в 10 часов тем же вечером, чтобы получить оплату.

Бандиты - это продажная банда недовольных, однако следующих своим интересам людей, которую Флейшеры вызывают всякий раз, когда им нужна помощь для совершения ограбления или другого преступления. Они аморальны и не слишком сообразительны.

ТАРВИН И АЛЬБРЕХТ ФЛЕЙШЕРЫ РАЗБОЙНИКИ (МЕДНОЕ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	43	43	42	45	43	35	30	35	38	35	15

Навыки: атлетика 40, выживание 42, выносливость 50, запугивание 47, лидерство 40, наблюдательность 47, рукопашный бой (основное) 51, скрытность (дикая местность) 38, стрельба (арбалет) 48, уклонение 40, хладнокровие 51

Черты: броня (руки, ноги, торс) 1 (5), оружие (меч) +8, стрельба (арбалет) +8

Имущество: кожаная жилетка, кожаные штаны, меч, арбалет

ДОПРАШИВАЯ БАНДИТОВ

Только Альбрехт Флейшер знает, почему бандиты напали на шалиан — остальные просто сообщат, что их наняли для того, чтобы нанести несколько ударов. Если бандиты попадают в плен и им угрожают, они пытаются спасти свои шкуры, объясняя, что банда была нанята, чтобы убить шалиан и обставить это как нападение гоблинов. У них даже есть два трупа гоблинов, спрятанных поблизости, чтобы оставить их на месте преступления.

Все выжившие шалиане готовы простить бандитов и не захотят видеть больше кровопролития, хотя Виктор Хеммельман и коробейники настроены в этом отношении более сдержанно.

ИСЦЕЛЕНИЕ ЖЕРТВ

Если персонажи доберутся до Виктора Хеммельмана или Сони Герштейн до того, как те умрут, они могут попытаться исцелить их. У Сони кровотечение и четыре оставшихся пункта здоровья. У Виктора кровотечение и шесть пунктов здоровья.

ЧТО МОГУТ СКАЗАТЬ ВЫЖИВШИЕ

Все выжившие шалиане благодарны персонажам за их спасение. Предполагая, что они живы и находятся в сознании, Рудольф и Соня сделают все возможное, чтобы вылечить любые болезни или травмы, от которых пострадали персонажи и другие выжившие. Оба могут использовать Благословения, Навык лечения, а Соня может вызвать чудо *Слёзы Шалии*. У Рудольфа тоже есть целебное снадобье.

Соня Герштейн - молодая жрица с раскрасневшимися чертами лица и бледной кожей. После драки она слаба от потери крови и покрыта синяками и дорожной грязью. Если она в сознании, то говорит в основном сама — она старше Рудольфа в культе, несмотря на свой возраст.

Рудольф Брэм - священник культа. В его волосах пробивается седина, как и в коротко подстриженной бороде. Несмотря на приятные черты лица, его ладони покрыты мозолями, без сомнения, из-за многолетней работы, которую он выполнял во имя Шалии.

Виктор Хеммельман - дородный мужчина, одетый в прочные, но изношенные доспехи, с несколькими шрамами на лице и руках. Он также неохотно благодарит персонажей за спасение и немного стыдится того, что не смог защитить шалиан сам.

БЕСЕДА С СОНЕЙ И РУДОЛЬФОМ

Что случилось?

«Мы не знаем! Мы как раз выезжали из Хугельдаля, когда эти бандиты обстреляли нас с опушки леса и просто бросились в атаку! Милосердная Шалия, должно быть, послала тебя спасти нас».

Куда вы идёте?

«Мы направляемся в Убершрейк, чтобы обратиться к Верховной жрице Альтенблум с просьбой о помощи. Нас выгнали из храмового приюта и запретили совершать обряды и благословения в городе. По приказу самой леди Агнеты!»

Зачем она могла это сделать?

«Ходили слухи, что Шалия покинула нас. В этом году у нас в городе была эпидемия упырьей оспы, и наши благословения никак не помогли остановить болезнь или вылечить пострадавших. К сожалению, лорд Матиас скончался от болезни, в то время как леди Агнета и младенец Леос выжили... но с трудом».

Так ты думаешь, она затаила обиду?

«Возможно. Конечно, мы понимаем и прощаем её. Должно быть, она охвачена безумием и горем. Но это может плохо кончиться, если она не образумится, возможно, её свергнут или посадят в тюрьму за безбожие. Не могли бы вы поехать в Хугельдаль и вразумить её?»

Но... вы что-то говорили об упырьей оспе? Я не уверен, что хочу её подхватить.

«Кажется, все утихло, благодаря Шалии. В течение нескольких недель новых случаев заражения не было, так что вы должны быть в достаточной безопасности».

Может быть, мы могли бы сопроводить вас в Убершрейк?

«Гораздо важнее, чтобы вы поговорили с леди Агнетой. Кроме того, милосердная Шалия защищает нас сейчас — разве не она послала тебя нам на помощь?»

Странствующие торговцы - это Августин и Сабина Стригановы, пара путешественников, которые побывали в Хугельдале, торгуя с горожанами и своими собратьями-стриганами. Они выражают искреннюю благодарность членам группы и предлагают им товары за полцены — кухонные принадлежности, одежду и одеяла. Августин говорит очень мало и сосредотачивается на том, чтобы собрать разбросанные клочки бумаги и закрепить тело водителя в повозке. Большую часть разговора ведет Сабина.

БЕСЕДА С ВИКТОРОМ

Что случилось?

«Классическая засада. Я почти ничего не мог сделать — мы были в меньшинстве, и они набросились на нас со скоростью молнии».

Почему ты с ними?

«Я наемный солдат, но я сопровождаю шалиан в Убершрейк. Они были добры ко мне на протяжении многих лет, и я хочу отплатить им тем же, защищая их в дороге».

Что происходит в Хугельдале?

«Леди Агнета сошла с ума от горя, я полагаю. И этот инженер ... как его зовут? Они называют его «Гномгардт». Дама сблизилась с ним, и он несет много опасной чулухи о священниках».

Значит, ты всё ещё собираешься в Убершрейк?

«Да. Я прослежу, чтобы выжившие попали туда в безопасности, а затем отправлюсь в Нойфальюнг за работой у графа Сигизмунда — очевидно, он нанимает всех, кого сможет найти».

Что насчет этих тел?

«Слишком много, чтобы нести. Когда доберешься до Хугельдаля, скажи Бернду в «Ведре крови», чтобы он прислал за ними телегу. Он доставит их в Сад Морра».

БЕСЕДА С САБИНОЙ

Почему ты с ними?

«Мы путешествуем и живем (благодаря вам!) Между Хугельдалем, Убершрейком, Ауэрсвальдом и Хольгау, понимаете? Мы продаем товары по дороге».

Вы с шалианами?

«Нет, но мы едем вместе в целях безопасности... много хорошего это нам принесло! Дороги в наши дни такие опасные. Альтдорфская армия. Армия Убершрейка. Теперь они говорят, что зверюлюды нападают на фермы за пределами Хугельдаля».

Кто был кучером?

«Это был брат Августина, Флорин. Это печально, хотя он мне не очень нравился. Неприятный запах изо рта, любил поспорить».

Что это за клочки бумаги?

«Мы торговцы, мы зарабатываем деньги там, где можем. В Убершрейке типография платит нам немного за то, чтобы мы размещали листовки на дорожных столбах и раздавали людям. Я не знаю, что там написано, мне и не важно. Вот, возьмите несколько».

Листовки представляют собой объявления, напечатанные на дешевой бумаге с гравюрами по периметру. Смотрите раздаточные материалы на стр. 37:

- Заявление генерала фон Даберника, осуждающее всех, кто поддерживает предателя Сигизмунда фон Юнгфройда. В нем содержится предупреждение о том, что нелояльность по отношению к императору карается казнью.
- Объявление мясного рынка Убершрейка, уведомляющего их о днях проведения аукционов крупного рогатого скота, конины, домашней птицы, овец и свиней. Предъявление листовки аукционисту дает право предъявителю на получение бесплатного свиного глаза при каждой покупке на аукционе.
- Объявление о «Весёлой кавалькаде», передвижной театральной труппе. Здесь говорится об акробатах, клоунах и драматических представлениях, как трагических, так и комических.



ЛАГЕРЬ БАНДИТОВ

Бандиты устроили шалианам засаду в нескольких ярдах от дороги, скрытые листвой на опушке леса. Персонажи, которые исследуют позиции бандитов, сделают два открытия. Во-первых, в канаве лежит два трупа гоблинов, завернутых в брезент. Гоблины одеты в тяжелые черные одежды, которые предпочитают племена, живущие под горами. На капюшоне одного из них грубо вышита красная луна — успешная **тяжелая (-20) проверка знания (Рейкланд)** покажет, что это эмблема племени Кровавоточащей Луны, обитающего под горами на юге. У них также отсутствуют уши. Персонаж, прошедший **заурядную (+20) проверку лечения или знания (медицина)** может указать, что гоблины были убиты арбалетными болтами.

Второе открытие требует прохождения **заурядной (+20) проверки наблюдательности**. Успех позволяет обнаружить хорошо проторенную, но узкую тропинку, ведущую в лес. Если проверка провалена, персонажи все равно находят путь, но с трудом идут по нему и подвергаются высокому риску наткнуться на ловушку с калтропами. Тропинка длиной в несколько сотен ярдов заканчивается на небольшой поляне с несколькими палатками и остатками кострища.

Ловушка с калтропами

На пути есть ловушка, и персонаж, возглавляющий группу, должен пройти **трудную (-10) проверку наблюдательности**, чтобы избежать её. Если персонажи провалили проверку наблюдательности при поиске тропы, проверка становится **тяжелой (-20)**. Ловушка представляет собой растяжку, натянутую поперёк тропинки, за которой на земле разбросано несколько калтропов.

Если персонажи не обнаружат ловушку, лидер группы запнется за растяжку и может пораниться о шипы. Нужно пройти **серьезную (+0) проверку атлетики**. Если проверка будет провалена, персонаж получает удар по случайной зоне попадания и теряет 1d10 пунктов здоровья, модифицированных пунктами брони и рейтингом выносливости.

Лагерь бандитов состоит из пары хорошо устроенных биваков и ямы для разведения костра. Самодельный коновязочный столб наводит на мысль, что здесь держали лошадь. От лагеря по широкой дуге тянется еще одна тропинка, петляющая на протяжении нескольких сотен ярдов, прежде чем присоединиться к главной дороге прямо напротив главных ворот Хугельдаля. Тропинка достаточно широка для лошади, и в грязи есть свежие отпечатки копыт. На одном из биваков есть тайник на 8 шиллингов и целебное снадобье в помятой жестяной фляжке.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ГОРОД НЕДУТОВ

По мере того, как герои приближаются к главным городским воротам, им открывается хороший вид на Хугельдаль и его окрестности. Если они играли в «Пепел на ветру», значит, они знакомы с этим городом. В противном случае вы можете попросить провести **сложные (+0) проверки знания (Рейкланд)** и, в зависимости от степени успеха, кратко изложить следующее описание, чтобы рассказать, что их персонажи знают о Хугельдале.

Хугельдаль

Хугельдаль — шахтерский городок в 12 милях к юго-западу от Убершрейка, расположенный на склонах Серых гор. Он был резиденцией барона Маттаиса фон Юнгфройда вплоть до его недавней кончины и остается верным свергнутому графу Сигизмунду. В более мирные времена город поддерживал постоянный товаропоток, связанный с добычей полезных ископаемых, а также частыми гостями там были старатели и охотники, ищущие способа обогатиться. Там, где когда-то в городе проживало около 500 человек, сейчас их осталось менее 180.

История

Хугельдаль был впервые заселен около 300 лет назад, когда шахтеры из Убершрейка пробили первые шахты в скалах, которые возвышаются сейчас над городом. На протяжении веков шахтерский лагерь превратился в торговый пост, а затем и в деревню. Местные жители утверждают, что Хугельдаль расширился во время правления Сигизмунда II, чтобы удовлетворить его спрос на кольчуги и наконечники для копий. Записи в храме Сигмара гласят, что первое святилище бога было построено примерно в это время.

В 1112 году Черная чума опустошила этот район, как и всю Империю. Впоследствии правители Рейкланда поняли, насколько важно поддерживать в рабочем состоянии предприятия по производству железа, и они спонсировали основание в городе храмового приюта Шалии, благодаря которому городок стал хорошо известен.

Поскольку Хугельдаль привлекал все больше торговли, он стал пунктом назначения для стриган. Кочевые корабейники регулярно покупали и продавали товары в городе, и их разноцветные тележки стали обычным зрелищем на дорогах и за пределами города.



Обозначения

1. Городские врата
2. Особняк Фон Юнгфройдов
3. «Ведро крови»
4. Колодец
5. Городская площадь
6. Эриплац
7. Приют Шалии
8. Сад Морра
9. Храм Сигмара
10. Лагерь стриган
11. Квартал гномов
12. Святылище Верены
13. Дом инженерии
14. Здание городской стражи
15. Шуттштрассе
16. Приемная доктора
17. «Сломанный барабан»
18. Шахты

Шалиане вступили в конфликт с шахтерами из-за их антисанитарного поведения и пьяных драк. Священники лоббировали правящей знати запрет на выпивку, азартные игры и другие сомнительные занятия. Барон согласился, что подтолкнуло к нездоровой ситуации за пределами городского частокола, поскольку стригане и другие бродячие торговцы начали предлагать места для азартных игр, распущенных танцев и шумным возлияниям. Большинство горожан время от времени выходили повеселиться, хотя в приличной компании они бы это осудили. Стриганам был запрещен въезд в сам город в соответствии с хартиями и законами, принятыми в 1898 году. Во многом это было вызвано предрассудками, поскольку к их присутствию всегда относились негативно.

Недавние события в Убершрейке повергли город в смятение. Барон Маттиас фон Юнгфройд неизбежно встал на сторону графа Сигизмунда, когда армия Альтдорфа вошла в герцогство. Хугельдаль легко оборонять, поэтому значительное ополчение из войск Убершрейка отступило в город. Солдаты Альтдорфа не нападали на Хугельдаль, но торговые связи прерваны, а патрулирующие холмы войска удерживают торговцев и других людей от посещения города.

Хугельдаль сегодня

Черед трагических событий превратила Хугельдаль в тень своего прежнего «я». Конфликт в герцогстве привел к росту стоимости жизни, усугубленному ограничением торговли и снижением добычи на железных рудниках. Упыря оспа убила почти 100 горожан и изуродовала многих оставшихся, сделав их хромыми и болезненными. Зверолюды и мор теперь

опустошают местные фермы и небольшие шахтерские поселки, поэтому беженцы из окружающих поселений стекаются в город с рассказами о своих горестях и очень малым количеством полезной информации. Крестовый поход отца Гольштейна дал чувство цели многим горожанам, и многие трудоспособные бойцы ушли вместе с большинством оставшихся солдат Убершрейка.

Общий план

Хугельдаль стоит в тени головокружительного горного склона, который образует естественный барьер на северной окраине города. Поверхность скалы изрезана входами в шахты тысячелетней давности. Истощенные раскопки закрыты каменной кладкой, в то время как действующие шахты окружены горами мусора и тележками, полными руды. Небольшая литейная перерабатывает руду рядом с шахтами.

С другой стороны город окружен высоким деревянным частоколом с единственными главными воротами. Над входом до сих пор красуется герб фон Юнгфройдов — вставший на дыбы серебряный олень на голубом поле. Слева от ворот находится Сад Морра, а справа — лагерь стриган. Внутри частокола город плавно спускается со склона горы в долину. Здания в Хугельдале имеют ветхий вид, а улицы, петляющие вниз по склону, достаточно пусты. Большинство жилищ в городе построено из деревянных досок и брусьев из близлежащих лесов. Наиболее важные здания, такие как особняк правителя и храм Сигмара, построены в основном из камня. Небольшой квартал гномов также построен из камня по более высоким стандартам, чем другие здания.

Приключения в Хугельдале

Хугельдаль - унылое место. Люди пережили несколько трудных лет из-за чумы, потери своего графа и популярного барона, а теперь еще и пугающие новости из местной горной страны. Беженцы вызывают новые опасения, хотя они с трудом могут точно сформулировать, что именно губит близлежащие земли.

Отыгрывая местных жителей, старайтесь передать упаднические и тревожные чувства. Жизнь тяжела, и они не чувствуют, что она станет намного лучше. Если произойдет что-то позитивное — например, появление бродячей труппы артистов эстрады — люди будут особенно рады.

Почти все в Хугельдале преданы фон Юнгфройдам, так что, если персонажи работали от имени альтдорфских оккупантов Убершрейка, им было бы лучше держать это в секрете.

Вполне вероятно, что персонажи останутся на ночь в гостинице «Ведро крови». Если нет, то здесь есть еще один постоялый двор «Хряк и барабанщик», в которой есть общая комната без мебели, продуваемая сквозняками. Есть также две ночлежки для шахтеров или старателей — 3 пенни за ночь за охалку заплесневелой соломы и лёгкая (+40) проверка стойкости, чтобы избежать заражения *сытучей чесоткой*.



ЕСЛИ ВЫ ИГРАЛИ В «ПЕПЕЛ НА ВЕТРУ»

Тревога из-за ведьмака только усугубила ситуацию - рождаются мутанты, появляются необъяснимые болезни, находят выпотрошенный скот, а затем один уважаемый горожанин был разоблачен в качестве ведьмака. Горожане уважают вернувшихся героев за то, что они сделали для города, но опасаются, что их появление предвещает новые неприятности...

Если Ив Плонт попросит их приехать в Хугельдаль, он встретит их в поместье. Они также могут встретить других знакомых персонажей ведущего, если те не покинули город или не встретили ужасный конец. Например, Ирмегарда Хугельман всё ещё может быть бургомистром - если это так, то она относится к возвращению персонажей с некоторой паранойей.

Расспросы об упырьей оспе

К счастью для персонажей, доктор Форзац почти ликвидировал эпидемию. Лишь горстка людей всё ещё страдает, и они остаются дома по предписанию врача. Выжившим любопытно, почему шалиане не смогли вылечить эту болезнь. Только когда доктор Форзац раздал своё лекарство, люди почувствовали облегчение. Если спросить об упырьей оспе, то реакция будет примерно такой:

- «Это было ужасно. Ужасно! Почему же Шалия покинула нас в такое время! Что мы сделали не так? Почему она нас так наказала?»
- «Что ж, я не хочу оскорбить милосердную богиню или её последователей, и мне, конечно, не нравится платить врачам, но я должен признать, что именно доктор Форзац сдерживал болезнь, а не шалиане».
- «В один прекрасный день все чисты и здоровы как кони, а на следующий день... повсюду падают замертво, будто подкошенные. Мать Соня из приюта не знала, что делать, потом этот доктор... ну, он мне не очень нравится... Видите ли, глаза слишком близко посажены... но он сделал своё дело. Он дал нам эту серую настойку, которая действительно сработала».

Когда их спрашивают о первоначальной вспышке, различные источники указывают на таверну «Ведро крови», где появились первые случаи заболевания. В этом нет ничего подозрительного. В конце концов, большинство болезней завозятся путешественниками. Люди также отмечают, что болезнь поразила несколько семей одновременно.

Если персонажи игроков потратят время на изучение распространения болезни, они могут сделать кое-какие выводы о её происхождении. Персонажи, проходящие **заурядную (+20) проверку лечения** или **трудную (-10) проверку интуиции**, то результат покажет, что болезнь, должно быть, поразила источник, которым многие люди регулярно пользуются.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Хугельдаль - это замкнутая территория, которую персонажи могут исследовать и собирать улики. Это, вероятно, заставит их заподозрить доктора Форзаца. В то время как персонажи могут свободно бродить по городу, вам рекомендуется помочь им повстречать следующие сцены:

- У ворот персонажи узнают, что леди Агнета фон Юнгфройд действительно запретила работу шалиан в Хугельдале.
- Если персонажи хотят поговорить с Агнетой фон Юнгфройд, она предоставляет им краткую аудиенцию, чтобы оправдать свои действия. Во время этой встречи персонажи могут найти ключ к разгадке тайны, связывающей Агнету фон Юнгфройд с доктором Форзацем.
- Персонажи, скорее всего, захотят посетить доктора. До его частной резиденции и приемной можно добраться, пройдя мимо храма Сигмара (где бродяга может дать еще одну подсказку) и пройдя по улице, населенной гномами (где охотник за головами также предоставит подсказки).
- В резиденции Доктора персонажи находят улики, связывающие его с планами Гула Пролла и Повелителя Пиявок. При столкновении доктор убегает, используя несколько гадких трюков, чтобы замести следы.
- Доктор вновь встречается со своими союзниками-бандитами и планирует избавить город от персонажей раз и навсегда.

Есть и другие необязательные сцены, описанные ниже, и, хотя Хугельдаль частично опустел, это всё ещё город с другими жителями, магазинами и прочими локациями, которые персонажи могут посещать.

Тщательно продумайте, как вы хотите использовать случайных обитателей городка. Если персонажи с трудом находят подсказки, возможно, не стоит использовать второстепенного персонажа, такого как священник Верены: вы могли бы переместить ключевого персонажа ведущего, такого как бродяга или охотник за головами, чтобы персонажи смогли встретиться с ним и услышать, что он хочет сказать.

С другой стороны, если персонажи идут по горячим следам доктора и не прониклись атмосферой Хугельдаля, вы можете добавить несколько обывателей, чтобы оживить ситуацию и помочь показать, что у города есть своя собственная жизнь, с обитателями, которые не вовлечены в основной сюжет.

ПОРАЗИТЕЛЬНОЕ ОБЪЯВЛЕНИЕ

У городских ворот дежурят два охранника, Герман Ворст и его племянник Оск Хессель. Герман - хрупкий на вид старик с изможденными чертами лица и густыми седыми бакенбардами на щеках. У него острый ум, но он озлоблен и язвителен. Он сосредотачивает свой гнев на альтидорфцах и стриганах, разбивших лагерь за городом. Герман громогласно настаивает на том, чтобы держать их подальше от Хугельдаля. Оск - тугодумный верзила с тусклыми карими глазами и надменной улыбкой. Он просто повторяет слова своего дяди и ничего не добавляет от себя.

Герман задаёт персонажам вопросы о том, кому они преданы - графу Сигизмунду или генералу Дабернику. При необходимости дайте игрокам **лёгкую (+40) проверку наблюдательности**, чтобы заметить герб фон Юнгфройда над воротами. Затем он спросит, связаны ли они со «странствующим народом», описывая лагерь стриган как нечто крайне негативное. Оба стражника чувствуют себя неважно — у них слезятся глаза и они вялы. Брандт постоянно вытирает соплю, которая течет у него из левой ноздри. Это работа доктора Форзаца. Для получения дополнительной информации прочтите врезку «Городская стража» на стр. 24.

ГЕРМАН ВОРСТ ОХРАННИК (СЕРЕБРЯНОЕ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	30	30	30	28	25	45	35	29	12

Навыки: наблюдательность 40, кутёж 35, рукопашный бой (древковое) 40, рукопашный бой (кулачное) 50, уклонение 33, хладнокровие 40

Черты: броня (руки, торс) 1 (4), оружие (алебарда) +7

Имущество: кожаная куртка, алебарда

Имеет одно **СОСТОЯНИЕ усталости** из-за незначительных заболеваний.

ОСК ХЕССЕЛЬ ОХРАННИК (СЕРЕБРЯНОЕ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	40	40	25	32	30	24	30	23	15

Навыки: кутёж 35, наблюдательность 40, рукопашный бой (древковое) 40, рукопашный бой (кулачное) 50, уклонение 37, хладнокровие 32

Черты: броня (руки, торс) 1 (5), оружие (алебарда) +8

Имущество: кожаная куртка, алебарда

Имеет одно **СОСТОЯНИЕ усталости** из-за незначительных заболеваний.

К воротам приколоты несколько копий заявления (**Раздаточный материал: Публичное заявление**).

Публичное ЗАЯВЛЕНИЕ

Да будет известно, что в
ПОМЕСТЬЕ ХУГЕЛЬДАЛЬ
священникам Шалтии
запрещено совершать ЧУДЕСА,
БЛАГОСЛОВЕНИЯ и другие
СВЯЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ.

Любой, кто нарушит этот указ,
будет оштрафован на
10 ЗОЛОТЫХ крон,
ПОДВЕРГНУТ порке и ИЗГНАН
из города.

Если вы получите ТРАВМУ или заболаете, поспешите
в бывший приют шаллиан на Эрцплац, где члены
САМОЙ УВАЖАЕМОЙ ГИЛЬДИИ ВРАЧЕЙ окажут
помощь при любых недугах за соответствующую
ПЛАТУ и в соответствии с ВЫСОЧАЙШИМИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ СТАНДАРТАМИ

Если никто из персонажей не умеет читать, Герман перефразирует формулировку, внимательно следя за их реакцией. Это достаточно шокирующее объявление. Если игроки этого не осознают, то **очень легкая (+60) проверка знания (теология, история, юриспруденция)** напомнит персонажам, что такое заявление может быть расценено как богохульство. Действительно, есть исторические примеры, когда подобные акты вызвали возмущение, порицание и даже казнь.

Однако леди Агнета - дворянка, поэтому персонажи также поймут, что односторонние действия против неё могут привести к ужасным последствиям, даже если она совершает богохульство. Расспросив людей в Хугельдале о заявлении, вы получите ответы примерно такого рода:

- ☛ «Бедная женщина сошла с ума от горя. Потеряла мужа, Морр защити его душу, а потом чуть не потеряла своего ребенка. Эта чушь о шалианах могла выйти только из неуравновешенного ума. Раньше у неё была светлая голова».
- ☛ «Она может злиться из-за того, что шалиане не смогли вылечить её семью, но этому нет оправдания... Ну, это богохульство, не так ли? Подождите, пока об этом не услышат в Убершрейке! Они жестко отнесутся к этому».
- ☛ «Я говорю это по секрету, понимаете? Я думаю, она ведьма. Кто еще точит зуб на шалиан? Догматы даже не позволяют им тебя ударить!»

ЗНАКОМСТВО С ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯМИ

Поместье фон Юнгфройдов

В восточной части города возвышается массивный особняк — поместье фон Юнгфройдов. В этом внушительном здании на протяжении многих поколений проживала правящая семья, и в нём есть все удобства и помпезность типичного дворянского поместья: хорошо укомплектованная библиотека, роскошные гостиные, отделанная деревянными панелями столовая, кухня, которой управляет многочисленный персонал, и обнесённый стеной сад, патрулируемый хорошо вооруженными профессиональными охранниками, одетыми в синие с серебром ливреи Юнгфройдов. Шестнадцать охранников, работающих в группах по четыре человека, патрулируют территорию, сменяясь в течение дня. У каждого патруля есть боец с арбалетом и серебряным рожком, в который они затрубят, при необходимости поднять тревогу.

ОХРАНА ПОМЕСТЬЯ ЮНГФРОЙДОВ ОХРАННИК (СЕРЕБРЯНОЕ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	35	35	42	45	40	30	35	35	30	14

Навыки: интуиция 50, наблюдательность 50, рукопашный бой (основное) 55, стрельба (арбалет) 40, уклонение 45

Черты: броня (руки, торс) 2 (6), оружие (алебарда) +8, стрельба (арбалет) +8

Имущество: кольчуга с короткими рукавами, длинный меч. В каждом патруле один стражник вооружен арбалетом и серебряным рожком.

Если персонажей созвал Ив Плонта, он благодарит их за то, что они пришли, и объясняет свои опасения по поводу хозяйки поместья. Как и других горожан, её заявление беспокоит его. Как верный слуга, он считает, что она попала под неподобающее влияние, которое заставило её вести себя несвойственно характеру. Он предлагает им поговорить с ней, вдруг им удастся что-то выяснить. Если они помогут леди Агнете прийти в себя, Ив заверяет их, что за это обязательно будет награда.

Если у группы есть письмо от Людмилы Ашаффенберг, то их проводят на аудиенцию к леди Агнете, как только они объявит о своем деле.

Если у них нет предложения для посещения, они могут ожидать сложности при попытке общения с правителем. Напротив, Агнета фон Юнгфройд готова поговорить со всеми, кто интересуется шалианами. Она считает важным объяснять свои доводы чтобы распространить свои взгляды. Простое упоминание о нападении бандитов или её публичном распоряжении предоставит им доступ к встрече с Агнетой.

Персонажей просят подождать в большом кабинете, украшенном портретами, книжными полками и большим письменным столом. После недолгого ожидания входит Агнета и с минимальной помпезностью садится за письменный стол. Она будет говорить будничным тоном, пересказывая хорошо отрепетированные заявления, перемежаемые кашлем - последствиями упырьей оспы.

Леди Агнета отвергает любые аргументы против своей позиции, и, если персонажи будут упорствовать, она вызовет стражу, чтобы выпроводить их из поместья. Если они предложат помочь её сыну, она усомнится в их квалификации и, если они будут убедительны, поговорит с доктором Форзацем о группе при следующей встрече. Доктор отвергнет эту идею и использует свою власть над Агнетой, чтобы заставить её забыть об этом. Любые дальнейшие попытки увидеть леди Агнету до начала третьей части пресекаются стражей.



ЛЕДИ АГНЕТА ФОН ЮНГФРОЙД

Леди Агнета - молодая дворянка, недавно овдовевшая и очень неуверенная в своих перспективах остаться во главе Хугельдаля. Осажденные фон Юнгфройды не в состоянии помочь, а у её родственников из дома Брунер, похоже, на уме другие дела. Она чувствует себя очень одинокой.

Упыря оспа оставила свой след на Агнете, оставив её покрытой шрамами, осиротевшей и циничной. Когда-то она была красивой женщиной, но болезнь изуродовала её лицо и лишила уверенности в себе. Она носит черную траурную вуаль, чтобы скрыть черты своего лица. За этим скрывается её пристальный взгляд, затравленный и отстраненный. Она благодарна доктору Форзацу за спасение её жизни и жизни ее сына и поэтому прислушалась к его предложениям запретить практику шалиан в Хугельдале.

БЕСЕДА С ЛЕДИ АГНЕТОЙ

Не могли бы вы подробнее рассказать об этом заявлении?

«Конечно. На следующей неделе я решила предоставить аудиенцию всем, кому нужно выслушать мою позицию о закрытии храмового приюта. **КХЕЕ!** Поймите, у меня нет необходимости оправдываться перед простолюдинами, и поэтому я надеюсь, что вы цените мою откровенность по этому вопросу, и я была бы признательна, если бы вы пересказали мои слова любому, кто будет спрашивать о моих доводах?»

Хорошо. В чем заключаются ваши доводы?

«Кульм Шалии - это пережиток истории, и притом дорогостоящий. В наши дни достижения медицины делают их чудеса излишними, а содержание их учреждений - довольно расточительным. Поскольку шалиане оказывают свою помощь бесплатно, они поощряют худший вид лени бедняков... **КХЕЕ!** Они потворствуют как известным преступникам, так и праведникам и, следовательно, поощряют безнравственность и порок. Их «чудеса» подрывают доверие к мастерству профессиональных врачей и подрывают наше понимание естественной философии. Их присутствие в городе... **КХЕ-КХЕ!** Извините меня. В город съезжаются всевозможные нищие, искатели приключений, бретонцы и люди, несущие заразу. Пацифизм делает их обузой в эти беспокойные времена, когда враждебные армии, зверюды и гоблины бродят по земле. **КХЕ! КХЕЕ!** Извините. В этот момент Агнета достает из ближайшего ящика флакон с мутно-серой жидкостью и делает большой глоток содержимого».

Что в этом флаконе?

«Вы довольно дерзки, не так ли? Это настойка, прописанная доктором Форзацем, чтобы изгнать последние следы оспы из моего тела. Этот кашель - всё, что осталось от болезни, которая отняла у меня мужа и чуть не убила меня и моего сына. Вас беспокоят обвинения в богохульстве?»

Как правитель Хугельдаля, я должна делать то, что является морально и финансово разумным. Помните, что мы выздоравливаем от чумы, которую шалиане не смогли исцелить. Вот почему я запретила чудеса Шалии и передала храмовый приют профессиональным врачам, которые честно выполняют работу за честную плату».

Шалиане по дороге подверглись нападению бандитов, некоторые из них были убиты.

«Мне очень жаль это слышать - я, разумеется, не желаю им зла. Возможно, это доказательство того, что их пацифизм неуместен в наши беззаконные времена?»

У нас для вас письмо от леди Людмилы Ашаффенберг.

«Наконец-то кто-то в Убершрейке вспомнил о моем существовании. Как мило с их стороны. Я приму эти пустые слова заботы и использую их, чтобы вернуть моему маленькому сыну силы, хотя необходимо ли это?»

АГНЕТА ФОН ЮНГФРОЙД ДВОРЯНИН (ЗОЛОТОЕ З)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	38	32	25	36	42	39	37	32	22	41	10

Навыки: запугивание 30, знание (геральдика) 37, лидерство 43, музицирование (лютня) 42, обаяние 49, подкуп 46, сплетничество 46, рукопашный бой (фехтовальное) 43, язык (классический) 36

Таланты: благородная кровь, грамотность, роковое пророчество (*Перетягивание каната между Коронай и Владыкой Морром*), этикет (знать)

Имущество: траурный наряд высочайшего качества, драгоценности стоимостью 60 золотых, поместье, преданные подчиненные

ФЛАКОН

Персонажи не смогут взять настойку со стола, но на шкафчике рядом с дверью есть такой-же пустой флакон. Кто-то может незаметно украсть флакон при помощи **заурядной (+20) проверки ловкости рук**. Если проверка будет провалена, Агнета позовет охранников, чтобы те вышвырнули персонажей вон за воровство.

Персонаж со *Вторым зрением*, который осматривает флакон, увидит слабую ауру тёмной магии вокруг остатков жидкости во флаконе.

Этикетка на флаконе гласит: «*Доктор Форзац, дипломированный врач с отличием, член Почетной Альтдорфской гильдии врачей, Шуттистрассе, 17, Хугельдаль. Рекомендуемая дозировка — по половине ложки каждый вечер перед отходом ко сну. Хорошо взболтайте перед употреблением.*».

На дне флакона изображена стилизованная лодка с парусами и тремя вёслами. Персонажи, которые проходят легкую **проверку (+40) знания (геральдика)** распознают Нордландский герб.

«ВЕДРО С КРОВЬЮ»

Городская площадь находится в центре города. В центре находится главный колодец и большой постоялый двор под названием «Ведро крови». Это великолепное каркасное здание, и местный бар всегда в работе, предлагая напитки и еду шахтёрам и старателям.

Местная легенда гласит, что Хугельдаль был местом религиозных распри во время печально известного правления императора Дидрика Несправедливого. В неспокойные годы, предшествовавшие тому, как Сигизмунд II стал императором, культи Сигмара и Ульрика находились в открытом конфликте. Ульриканский священник приехал в Хугельдаль

и был убит во время драки с пьяными сигмаритами. Они сбросили его отрубленную голову в колодец. Легенда гласит, что каждую ночь Гехаймиснахт, ведро, вытасненное из колодца, будет до краев наполняться кровью. Местные жители на самом деле не верят в легенду, но колодцем в эту конкретную ночь они не пользуются — на всякий случай.

Рядом с гостиницей стоит коновязь для лошадей, к которой привязан пегий жеребец. Эта лошадь принадлежит Альбрехту Флейшеру. Бандит прячется в комнате на постоялом дворе, ожидая до десяти ударов колокола, когда назначена его встреча с доктором Форзацем.

В гостинице подают изысканные блюда по хорошим ценам — каретная компания «Круглый год», которая управляет этим заведением, не хотела бы, чтобы было по-другому. Меню в основном рассчитано на торговцев, и стоимость блюда составляет от двух до десяти шиллингов. Однако сытная фермерская трапеза стоит всего шесть медных монет. «Ведро крови» также предлагает развлечения: менестрель, играющий на лютне, сидит в углу и поёт депрессивные народные песни, такие как «Томас странник» или «Рейк широк».

Незадолго до того, как персонажи попадают в «Ведро с кровью», Бернд слышит о них от Альбрехта Флейшера. Сейчас он очень встревожен. Преследовать стриган — это одно, но быть соучастником убийства священников — совсем другое. Он оказался вовлечён в заговор, который вышел из-под контроля: он и доктор Форзац знают, что друг друга скомпрометировали. Бернд в ярости из-за того, что Альбрехт находится в гостинице, и у него не было времени уладить дела, хотя он планирует обсудить это с доктором, когда тот придёт на встречу. Тем не менее, он приветствует персонажей как образец подобострастного гостеприимного домовладельца

БРЕНД ЭНСЛИН, ВЛАДЕЛЕЦ

Хозяин гостиницы — высокий пузатый мужчина с нечёсаной бородой. У него отсутствует часть правого уха — по его словам, его откусил гoblin. Родом он из Альтдорфа и работает в каретной компании «Круглый год». Доктор Форзац и он сам родом из столицы Империи, и у них установилась прочная связь, когда они вспоминали Альтдорф за бокалом-другим вина. Он также старый друг Юргена Хорста из реабилитационного центра в Гайсбахе.

Бернд — безжалостный бизнесмен и фанатик, который сделает все, чтобы сохранить монополию компании «Круглый год» в Хугельдале, из-за чего он вступил в сговор с доктором Форзацем. Бернд хочет избавиться от лагеря стриган, который предоставляет услуги, конкурирующие с теми, что предлагает он (например, перевозку грузов), и, честно говоря, обеспечивает гораздо лучшее развлечение на вечер.

Доктор предложил решение и предоставил средства — одежду от больных упырьей оспой. Бернд торгуется с корабейниками из лагеря и надеется, что болезнь либо прогонит их, либо убьет.

По иронии судьбы, стригане и другие бродячие торговцы в лагере выработали устойчивость к упырьей оспе благодаря жизни в дороге. Несчастливым людям, которые покупают их товары, повезло меньше, и существует реальный риск того, что эпидемия распространится из Хугельдаля на более обширную территорию Рейкланда.

БЕСЕДА С БЕРНДОМ

Как идут дела?

«Добрый день! Привет, привет! Так приятно видеть гостей здесь, в Хугельдале. Такие славные люди. Как прошел ваш день? Боюсь, в последнее время все мы тут немного не в своей тарелке. Торговля идет на спад, дороги уже не так безопасны, как раньше. Я считаю, проблема в войсках, пришедших в Убершрейк. Я сам из Альтдорфа, но даже я вижу, что во дворце что-то не так, если Карл Франц санкционировал этот беспорядок».

Почему в городе так пусто?

«В основном от упырьей оспы. Потом отец Хольштейн из храма Сигмара многих взял с собой, чтобы разобраться с этими нападениями зверюшек. С тех пор мы о них ничего не слышали. Это вызывает беспокойство... но чего не случается в наши дни?»

На дороге в Убершрейк обнаружено несколько тел. Шалиане подверглись нападению бандитов.

«Сигмар, сохрани нас! Это очень печальные времена, когда даже бедные шалиане попадают в засады. Но вы спасли некоторых из них? Такие герои! Кто это сделал? Стригане, я полагаю. Вы должны остаться здесь, мы предоставим вам лучшие номера по очень разумной цене».

Тяжелая (-20) проверка интуиции показывает, что Бернд симулирует шок, но он искренне встревожен этой новостью.

Что вы думаете о заявлении леди Агнеты?

«Плохи наши дела. Очень плохи. Это все из-за инженера Торстена Вольфгарта - она не должна была пускать его в дом. Он отрицает богов, думает, что все вокруг - просто винтики и поршни».

Вы знаете доктора Форзаца?

«Вильгельм? Настоящий мужчина. Он вырос всего в трех улицах от меня в Альтдорфе. Сколько он сделал для этого города... Я не думаю, что мы когда-нибудь сможем отплатить ему тем же. Он был тем, кто исцелил упырью оспу».

Если персонажи остаются на ночь в «Ведре крови», Бернд даёт им скидку, независимо от того, упоминали они шалиан или нет — он хочет оставить их там, где он сможет за ними наблюдать. Это всего лишь 6 шиллингов за отдельную комнату, в которой может разместиться вся компания. Если это вызывает у персонажей подозрения, циничный пьяница за барной стойкой дожждётся, пока Берндс отойдет подальше, и комментирует: *«Он совсем отчаялся, видишь? В наши дни в Хугельдале никто уже и не приезжает».*

БЕРНД ЭНСЛИН ТРАКТИРЩИК (СЕРЕБРЯНОЕ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	33	29	30	35	33	35	33	30	35	11

Навыки: интуиция 43, кутёж 40, наблюдательность 39, обаяние 45, оценка 39, подкуп 41, рукопашный бой (основное) 36, сплетничество 39, торговля 45

Черты: оружие (топор) +8

Имущество: фартук в пятнах от пива, одноручный топор (за стойкой бара), нечистая совесть

Колодец

Колодец обеспечивает большую часть города водой, и вокруг него часто толпятся люди с бочками и бутылками, ожидая своей очереди. Колодец неглубокий, так как в этой части Рейкланда регулярно выпадают осадки и сток из близлежащего горного ручья достаточен для подпитывания источника. На склоне горы выше также есть многочисленные родники, поэтому уровень грунтовых вод относительно высок.

Персонаж, который набирает воду или смотрит в колодец, при **тяжёлой (-20) проверке наблюдательности** может заметить что-то блестящее. Чтобы поднять предмет, нужно, чтобы кто-то протиснулся вниз при помощи **заурядной (+20) проверки атлетики**, или же придумал какой-нибудь хитроумный план. Если этот предмет достать, то окажется, что это маленький стеклянный флакон, похожий на те, что были в кабинете доктора Форзаца и на флаконы в кабинете Агнеты фон Юнгфройд, хотя этикетка давно стерлась. Этот флакон является источником первоначальной инфекции, вызвавшей упырью оспу.



САД МОРРА

Сад Морра находится за частоколом Хугельдаля. Он окружен высокой неровной стеной из сухого камня, в которую вмонтированы реликварии и небольшие святыни, чтобы люди могли отдать дань уважения тем, кто похоронен внутри.

Вход в сад представляет собой большую сторожку у врат, которая символизирует проход умершего через врата Морра в загробную жизнь. За ней постоянно следит Йорген Лауэнграм из городской стражи. Он запрещает кому-либо входить в Сад, если только они не являются членами культа Морра, хотя иногда люди пытаются проскользнуть мимо него, чтобы посетить место упокоения члена семьи. Другое дело — если вежливо поговорить с Йоргеном, то он разрешит войти внутрь сторожки, где лежат шесть мертвых тел, готовых к погребению.

Сам сад представляет собой красивое, мрачное место. Черные розы заполнили собой всё: они растут между больших мавзолеев, где хоронят тела, а также на их стенах. Здесь не приняты захоронения, вместо этого умерших укладывают в ниши в мавзолеях и катакомбах под ними.

Йорген — худощавая долговязая фигура с длинными пальцами, которые нервно подергиваются на рукояти его алебарды, когда он говорит. Как и подобает его положению, он серьёзен и вдумчив. В настоящее время он выглядит немного болезненным. Как и его товарищи-стражники, он слегка приболел. Смотрите страницу 24, если вам нужен профиль персонажа для Йоргена.

БЕСЕДА С ЙОРГЕНОМ

Мы можем пойти в Сад?

«Боюсь, что нет, если только вы не принадлежите к культу Морра. Если это так, то у вас, без сомнения, есть его символ. Не покажите?»

Чьи эти тела?

«Ах. Это печальная история. Трое из них приехали в город всего неделю назад с одной фермы. Были они из одной семьи, убегали от звероловов, как и остальные. К несчастью для них, они подхватили оспу вскоре после прибытия и вовремя не получили лекарство. Мне сказали, что отец выжил. Я думаю, он бы немного успокоился, узнав, что сейчас они в Саду Морра. Вы не могли бы известить его? Он будет в храме Сигмара вместе с остальными».

А как насчет других тел?

«Это Тал Ларер, шахтер, погиб при обвале. Эту зовут Герда Бауманн, говорят, ей 95 лет. Этот последний — Хольгер Фрей. Он попытался рассказать шутку лошади, а она лягнула его в голову».

Ты хорошо себя чувствуешь?

«Не слишком, немного подташнивает, спасибо за беспокойство. Это пройдет — наверное, виноват пирог с козлятиной, что готовила жена. Я никогда не любил эти пироги».

На дороге в Убершрейк есть несколько тел.

«В конце концов, Морр придет за всеми нами. Скажи Бернду в «Ведре с кровью», и он пришлёт телегу, чтобы привезти их сюда».



ЛАГЕРЬ СТРИГАН

За воротами стоят 14 повозок и фургончиков на колесах, расположенных двумя извилистыми линиями, открывшими задние двери, образуя своего рода временную улицу. Каждый из них в хорошем состоянии и расписан красочными узорами — явным предметом гордости владельцев. Мужчины, женщины и дети заняты в лагере и оказывают теплый прием шахтерам, путешественникам и всем, кто готов платить.

Несмотря на неофициальное название лагеря, только половина караванов принадлежит стриганам. Остальные принадлежат разным странствующим корабейникам, артистам и им подобным, которые знают, что в Хугельдале их дела не будут идти в гору. Более известные караваны:

- **Хельга Кнуд** управляет небольшим игорным заведением — в фургоне есть два стола, один для карт, другой для игры в кости.
- **Зара, Хрод и Петру** - артисты из стриган, которые играют тоскливую музыку с заката до полуночи.
- **Марек Аксель** продает спиртные напитки в киоске в задней части своего фургона. У него есть бочки с кислевской водкой, крепленным штирландским вином и чем-то, предположительно с Туманного Альбиона, под названием «ишка».
- **Караван Сороки.** Вор-жрец Валаста держит святилище Ранальда в задней части крытого фургона. Она никогда не останавливается дольше, чем на одну ночь.
- **Даниор** - торговец из племени стриган, который торгует старым оружием. Он может продать или купить что-либо у персонажей по приемлемым ценам, если они успешно торгуются. У него нет ничего необычного, только мечи, топоры, копья и щиты.
- **Тимо Винкель** покупает и продает одежду. У него очень сильный виссенландский акцент. Винкель - главный торговый партнер Бернда Энслина, и часть товаров в его фургоне заражена. Он настороженно относится к хозяину постоялого двора, так как все знают, что тот фанатик, но из-за высокого качества товаров и низких цен, Винкель продолжает иметь с ним дело.

Разговоры с людьми в лагере мало чем помогут относительно заговора внутри Хугельдаля. В конце концов, обитателям стоянки запрещено въезжать в город. Большинство видели, как уходили шалиане, и обеспокоены новостями о том, что на них напали. Но с отъездом священников, некоторые предполагают, что стригане, возможно, смогут перенести свои развлечения в город.

Если персонажи общаются с людьми в лагере, пройдите **заурядную (+20) проверку сплетничества** персонажем, который говорит больше всех, затем расскажите игрокам следующее, в зависимости от степени успеха. Эффект накопительный, так что, например, персонаж, получивший +3 УУ или более, слышит все четыре фрагмента информации.

УРОВНИ УСПЕХА

Уровни успеха	Информация
+0 УУ	Мы видели упыря оспу в других местах, и она редко начинается или заканчивается так внезапно. Здесь, в Хугельдале, происходило что-то странное.
+1 УУ	Бернд Энслин сделал бы все, чтобы избавиться от нас, потому что он ненавидит конкуренцию. Очень странно, что он торгует с Тимо Винкелем.
+2 УУ	Эти нападения звероловов на фермы выглядят слишком организованными, они определенно координируются кем-то или чем-то.
+3 УУ (или больше)	На дорогах можно повстречать очень странных людей, в том числе бродячие группы, которые тайно поклоняются губительным силам. Стригане знают, как их распознать, но власти никогда не прислушиваются к советам кочевников.

СТРИГАНЕ

Народ стриган - обычное зрелище в сельской местности. Родом из-за пределов Империи, стригане - кочевники, никогда надолго не оседающие на одном месте, а путешествующие по дорогам в разноцветных фургонах или бороздящие водные пути на баржах. Стригане - это корабейники, артисты и мистики. У оседлых людей они ассоциируются с мелкой преступностью, хотя доля воров и мошенников среди стриган не больше, чем среди оседлого люда. Большинство стриган - просто бедные странствующие люди, пытающиеся заработать себе на жизнь в качестве перевозчиков дешевых товаров для дома или талисманов на удачу. К сожалению, они становятся легкими и незаслуженными козлами отпущения всякий раз, когда поблизости от них происходят неприятности.

КВАРТАЛ ГНОВОВ

Квартал гномов на самом деле представляет собой всего лишь одну улицу. Он находится на пути к резиденции доктора Форзаца, так что, хотя персонажи того или нет, но всё равно пройдут через него. Большинство гномов не чувствовали бы себя комфортно, живя в деревянных строениях, поэтому квартал отличается от остального города своими каменными зданиями, немного более приземистыми, чем окружающие человеческие жилища. Здешние жители занимаются либо добычей полезных ископаемых, либо смежными профессиями.

Изрядное количество гномов ушло с отцом Гольштейном в его крестовый поход. Учítывая, что с тех пор о них никто ничего не слышал, оставшиеся гномы находятся в состоянии противоречия. Они оправдываются друг перед другом тем, что не пошли со всеми по глупой прихоти, и в то же время им стыдно, что они позволили своим братьям встретить неизвестную судьбу. В результате горстка гномов, всё ещё остающихся в Хугельдале, предпочитает не говорить о недавних событиях в городе.

На одной стороне улицы находится внушительный каменный памятник, посвященный славе Грунгни. На пьедестале сидит грубоватого вида мужчина, одетый в грязную кожаную дорожную одежду, и громко предлагает свой товар:

«Уши гоблинов! Настоящие гоблинские уши! Сувенир на память о нашей борьбе с зеленокожими дикарями! По пять пенни за штуку, или пятерка за двадцать пенни. Отличный подарок для детей! Поважи себе на шею, и ты никогда не будешь страдать от черноножки! Уши гоблина!»

Этот человек - оборванец, охотник за головами по имени Клаус Манчдор. Клаус высокий, плотный, и от него почти настолько же скверно пахнет, насколько часто он сквернословит. Недавно он получил награду за четырех гоблинов, которых подстрелил в Серых горах, и пытается заработать несколько лишних пенни, продавая уши в качестве сувениров.

У охотника за головами осталось пять гоблинских ушей. Они были проткнуты через мочки - обычная практика в этой части Империи, чтобы показать, что за них назначена награда. Они ничем не помогут ни в борьбе с черноножкой, ни в чем-либо еще.

БЕСЕДА С КЛАУСОМ

Что вы продаете? Уши гоблинов?

«Совершенно верно. Убил их сам. Мерзкие ублюдки».

Что случилось с остальной частью гоблина после того, как вы отрезали уши?

«Скажем так, я заключил выгодную сделку на трупы. Однако я непревзойденный профессионал и известен своей осторожностью. Больше ничего об этом не скажу».

Клаус мог бы сказать ещё много чего — но хочет получить взятку. Если игроки этого не понимают, дайте одному из них **заурядную (+20) проверку подкупа**, чтобы получить подсказку. Они также могут использовать запугивание или какие-либо другие средства, чтобы заставить его заговорить.

Итак, что же тогда случилось с трупами?

«Я продал их тому доктору. Форзац, вроде как. Он разрезает их, чтобы узнать, где находятся их органы, и все такое. Врачебные штучки».

Что вы думаете о заявлении относительно шалиан?

«Знаешь, это неправильно. Они были хорошими людьми. Немного мягковаты, но они меня вылечили, когда я простудился и чуть не умер».

ХРАМ СИГМАРА

Храм - одно из самых больших зданий в городе. В нем есть каменный цокольный этаж и каркасная колокольня. Пока отец Гольштейн в отъезде, храм обслуживают два посвященных. Сейчас здесь проживает около дюжины беженцев, бедных фермеров из усадеб, расположенных в тени холмов, окружающих Хугельдаль. У них мало имущества, и они сидят на ступенях, ведущих ко входу в храм, выпрашивая милостыню у прохожих.

Независимо от того, предлагают ли персонажи что-нибудь беженцам, или нет, высокий мужчина в нелепом пальто, потрёпанной шляпе, с дико заросшей бородой и еще более дико смотрящий вокруг, хватая одного из персонажей за руку и громко заявляет: *«Просто дайте мне десять медных пенни, и я расскажу вам ТАКУЮ историю!»* Если ему заплатят немного денег, он поделится своей историей ниже.



Если персонажи придут из Сада Морра с известием о мертвых членах семьи фермера, он не будет таким корыстолюбивым. Вместо этого он представляется как Ганс Бауэр, поблагодарит персонажей за их доброту и попросит их послушать рассказ о том, как он потерял свою семью.

БЕСЕДА С ГАНСОМ

Что случилось?

«У меня была ферма милях в девяти к югу или около того. Каждое утро я вставал на рассвете, молился Райе и приступал к своим трудам. Я помню, что в тот день на холмах стоял густой туман и было пронизывающе холодно. Я вёл лошадей к старой роще, когда заметил, что там кто-то есть... весь закутанный в изодранный халат. Он повернулся ко мне, и я увидел его лицо, у него было ужасное широкое лицо... всё покрытое язвами. Следующее, что я помню - это толпу гниющих уродов и зверюродов, приближающихся ко мне... поющих что-то на дьявольском языке.

Не буду врать, я убежал. Земля под ногами превратилась в трясину, и я спрятался на пшеничном поле. Урожай увядал у меня на глазах, и я спрятался в амбаре. Хранившееся зерно превратилось в вонючий силос, и я побежал в дом. Когда я рассказал жене о том, что видел, она подумала, что я перепил, но она видела, что я испуган, и вскоре гниль распространилась и внутри дома. В комнату хлынули мухи, из половиц начали выползать личинки. Всё гнило».

Что вы сделали дальше?

«Мы сбежали. Схватили, что смогли, и направились сюда. Но мы были больны. Вскоре трое детей встретились с Морром. Я оставил остальных членов своей семьи у жрецов Шалии. Они сказали, что это была упырья оспа. Я больше не видел их живыми».

Есть какие-нибудь идеи, что вы видели в роще?

«Какой-то мужчина, но настолько ушедший в себя, что едва ли походил на человека. У него была самая устрашающая улыбка на свете. Чего я не могу понять, так это... почему он позволил мне сбежать?»

Ты кому-нибудь рассказывал, когда приехал сюда?

«Я сказал священнику Сигмара. Он загорелся этой идеей и сказал, что ему нужно «очистить земли Сигмара». Я сказал ему не ходить, послать за помощью в Убершрейк или графу в Нойфальюнге, или еще куда-нибудь. Он думал об этом, но доктор сказал ему, что лучше очистить земли своими силами. Отец Гольштейн собрал всех мужчин, гномов, они вооружились и ушли в леса сражаться со зверюлюдьми».

Приют Шалии

Храмовый приют Шалии представляет собой большое здание, построенное из выбеленного дерева, с небольшой колокольней, выступающей над входом. Внутри находится святилище, посвященное богине, с деревянным алтарем, на котором вырезаны голубь и сердце.

В приюте никого нет, если не считать молодой служанки Хайди Кранмер, которая присматривает за зданием до возвращения священников. Она будет очень расстроена, узнав, что священники пострадали. Если её спросят о ситуации в городе, её мнение совпадет с мнением шалиан на дороге.

В остальном здание пустует. От святилища ведут спальни для персонала и палаты для больных. В подвале находятся четыре обитые мешковиной камеры, которые в прошлом использовались для содержания буйных пациентов.

Недавно сюда было перевезено некоторое медицинское оборудование. Если Хайди спросят, она объяснит, что это принадлежит доктору Форзацу, который собирается перенести свои практики в это помещение. Несмотря на формулировку заявления, других врачей здесь нет.



СВЯТИЛИЩЕ ВЕРЕНЫ

Высоко над городом, приютившись на крутом склоне горы, находится небольшое святилище богини Верены. Это лишь немногим большее, чем куполообразная крыша, поддерживаемая тонкими мраморными колоннами над мраморной статуей богини, одетой в длинное одеяние и держащей меч и набор весов.

Персонажи, возможно, захотят поговорить с жрецом, который, как говорят, ведёт отшельнический образ жизни в святилище. В конце концов, кто лучше поможет решить проблемы города, чем последователь богини мудрости? Чтобы добраться до святилища, нужно вскарабкаться по крутому скалистому склону, местами почти вертикальному. Для этого требуется **серьёзная (+0) проверка лазания**. Провал приводит к падению на 3 ярда — и d10+9 урона.

Курт Хеннинг — Обезумевший последователь Верены

Курт Хеннинг мало поможет персонажам. Он наблюдает за ними большими карими глазами, смотрящими поверх длинного орлиного носа. Его прозрение в природу окончательных истин, лежащих в основе существования, вкупе с не диагностированным заболеванием мозга несколько выбили его из колеи. Так, разговор со священником очень похож на дебаты в баре с невероятно раздражающим студентом-философом.

Персонажи не смогут нормально поговорить с Куртом. Он внимательно выслушает персонажей, прежде чем произнести афоризмы примерно следующего содержания:

- ☛ *«Что ж, я, безусловно, согласен с тем, что вы мне изложили, и ваш рассказ кажется весьма правдоподобным, но как нам отличить так называемый «достоверный опыт» от «заблуждения»?»*
- ☛ *«Как однажды сказал сам Таррадаш: «мир, который мы знаем - всего лишь театр, а мы всего лишь актеры».*
- ☛ *«Поскольку эта жизнь кажется всего лишь мимолетной прелюдией к нашему пребыванию в царстве Морра, кто должен жалеть тех, кто совершил путешествие к концу пьесы раньше других?»*
- ☛ *«Великому катайскому мудрецу однажды приснилось, что он стал гигантским жуком. Проснувшись, он воскликнул: «Кто же я - великий катайский мудрец, которому приснилось, что он гигантский жук, или гигантский жук, которому снится, что он стал катайским мудрецом?» Ах...»*

КУРТ ХЕННИНГ ЖРЕЦ (СЕРЕБРЯНОЕ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	25	28	34	34	40	35	42	38	18	11

Навыки: выносливость 40, молитвословие 50, знание (теология) 46, хладнокровие 43, язык (классический) 55

Имущество: потрёпанная синяя мантия, амулет в виде совы, самодовольное выражение лица

Если персонажи смогут подкрепить его размышления какими-нибудь своими собственными удачными философскими афоризмами, он понимающе улыбнется и скажет: *«Это вам так кажется»*. Однако его не удастся уговорить оторваться от своих размышлений. Ведущий может наградить партию пунктом Удачи, если какой-либо персонаж придумает особенно хорошую интеллектуальную задачу для Курта.

Хотя от самого Курта мало проку, в округе есть кое-что, что может помочь персонажам. Недалеко от его святилища из расщелины на краю утеса бьет маленький ручеек. Прозрачная вода стекает по камню на несколько футов, прежде чем превратиться в грязную лужу. Курт время от времени отвлекается от своих размышлений, чтобы вымыть руки и лицо и утолить жажду. Если его спросят о роднике, Курт заявит, что эти чистые воды являются причиной его крепкого здоровья и защищают его от недугов, от которых страдают жители города. На самом деле в воде нет ничего особенного, но тот факт, что Курт пьет здесь, а не из колодца, избавил его от разрушительного воздействия упырей оспы.



ИМПЕРСКИЙ ДОМ ИНЖЕНЕРИИ

Торстен Вульфгардт - городской инженер. Несмотря на то, что он был гордым рейкландцем, за его невысокий рост, широкие плечи и щетинистую бороду, его прозвали Торстен Гномгардт – хоть и никогда не говорили такого в лицо. Он является важной фигурой в Хугельдале, поскольку его навыки часто требуются для изготовления или ремонта горного оборудования.

Торстен - противоречивый персонаж. С одной стороны, он уважительно относится к богам, но, с другой стороны, испытывает сильное презрение к их мирским представителям. Он не скрывает своего мнения, оставляя его при себе только в присутствии ревностных персонажей, таких как священники и охотники на ведьм. Это привело к появлению в городе слухов о том, что он стоял за объявлением о гонении шалиан, и некоторые люди утверждают, что он еретик. Если в партии присутствуют явно религиозные персонажи, то они мало что получают от Торстена.

ТОРСТЕН ВУЛЬФГАРДТ ИНЖЕНЕР (СЕРЕБРЯНОЕ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	37	33	41	29	35	33	52	32	30	14

Навыки: выносливость 46, знание (инженерия) 58, интуиция 34, наблюдательность 36, рукопашный бой (основное) 38, ремесло (инженер) 38, стрельба (пороховое) 45, уклонение 39, хладнокровие 38, язык (гильдейский арг) 57

Черты: броня (торс) 1 (5), оружие (меч) +7, предубеждение (жрецы), стрельба (многозарядный пистолет) +9

Имущество: кожаная жилетка, меч, многозарядный пистолет (ласково названный «Беатрис») с 12 зарядами.

БЕСЕДА С ТОРСТЕНОМ

Что вы думаете об объявлении Леди Агнеты?

«Люди знают моё мнение. У меня нет времени на протест против священников. Самое время кому-нибудь занять твердую позицию. Хотя я удивлен, что это была леди Агнета».

Мы слышали, что ты отрицаешь богов!

«Что? Клевета! Кто это сказал?»

Бернд Эсслин, например, в «Ведре с кровью».

«Он? Он сам не такой уж и набожный. Сказать вам, что я на самом деле думаю?»

Есть ли у нас выбор?

«Так вот, немногие уважают богов больше, чем я. Я молюсь всем правильным богам. Однако я терпеть не могу священников. Если бы не священники, у нас не было бы сигаритов и ульриканцев, вцепившихся друг другу в глотки. Мы бы не допустили, чтобы люди полагались на глупые суеверия и сжигали невинных людей. Мы продвинулись бы на сотни лет вперёд в инженерном деле и, да, в медицине. Возьмем, к примеру, инженерный колледж. У нас было бы гораздо больше поддержки, если бы не ульриканское презрение к пороку. Я могу продолжать эту цепочку до бесконечности».

Я думаю, мы уловили суть. Леди Агнета почерпнула эти идеи у вас?

«Нет. Я никогда не говорил с ней об этом, и я уверен, что ей всё равно, что я думаю. Она приняла решение самостоятельно».



ГОРОДСКАЯ СТРАЖА

В городской страже Хугельдаля насчитывается десять человек. В любой момент времени половина стражи будет не на дежурстве. Двое из них охраняют ворота, двое патрулируют город или сидят в сторожке, а один охраняет вход в Сад Морра.

СТРАЖНИК ХУГЕЛЬДАЛЯ ОХРАННИК (СЕРЕБРЯНОЕ 2)

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

Навыки: наблюдательность 40, рукопашный бой (древковое, основное) 40

Черты: броня (торс) 1 (4), оружие (алебарда) +7

Имущество: кожаная жилетка, меч, алебарда
Все стражники в Хугельдале страдают от одного состояния *усталости* из-за незначительной болезни.

Все члены городской стражи работают непосредственно на Агнету и преданы своему работодателю. Они недовольны событиями в городе, но не предпримут никаких действий против таких людей, как доктор Форзац или Бернд Эсслин, пока им не будут предоставлены неопровержимые доказательства их соучастия в незаконном заговоре.

Стража и болезнь

Доктор Форзац профессионально лечил стражу на протяжении всей эпидемии, и благодаря его заботам никто из них не умер от упырьей оспы. Однако он сделал всё, чтобы стражи оказались малоэффективными, поскольку не хочет, чтобы они вмешивались в его планы. В результате многие из них в настоящее время ослаблены болезнью.

Если их спросят об их незначительных недугах, стражи признают, что доктор дал им новое лекарство от всех болезней, которое предотвратит сохраняющийся риск заражения упырьей оспой. Доктор предупредил их, что будут некоторые начальные побочные эффекты и что они должны быть спокойны и как можно больше отдыхать, пока всё не пройдет.

ПРИЁМНАЯ ДОКТОРА

Резиденция врача и его приемная на находятся Шуттштрассе. Доктор Форзац находится здесь до семи вечера, после чего запирает помещение, чтобы встретиться с Альбрехтом Флейшером и Берндом Эннслином в «Ведре крови». До тех пор он принимает пациентов с различными заболеваниями, включая немногих оставшихся в городе людей, больных упырьей оспой.

Если персонажи требуют встречи с доктором, пока он на работе, его служанка Ана Гуртунг просит их подождать в вестибюле, пока он закончит со своими пациентами. Если они соглашаются, служанка оставляет их, чтобы помочь доктору. Это дает им время для проведения расследования.

Здание представляет собой двухэтажный таунхаус, с приёмной на первом этаже и жилыми комнатами врача наверху. Из вестибюля ведут три двери — парадная, одна в приемную и одна в личный кабинет доктора.

Кабинет представляет собой тесную комнату, заваленную бумагами и полками, доверху заставленными медицинскими инструментами и бутылочками с зельями. Она тускло освещена; есть большое окно, но оно закрыто ставнями. На столе посреди комнаты лежит тело тщательно расчлененного гоблина, что представляет собой ужасающее зрелище. Все персонажи должны пройти **заурядную (+20) проверку хладнокровия**, или станут подвержены *страху*.

Дорогой Вильгельм,

Этот препарат следует смешать с десятью частями воды. Он оказался наиболее эффективным при лечении вспышки упырьей оспы в Нордланде несколько лет назад. Пропишите это леги, мальчику и любой другой пострадавшей горожанке, но назначьте плацебо её мужу. Скорбящие часто прислушиваются к советам своих утешителей, и впечатлительный подопытный эффективен. Этого зелья является вымышленный образ мыслей.

Вы правы, в своём беспокойстве о влиянии священника-шамана, мой коллега, живущий поблизости от вас, передал мне, что зелья вблизи Хугельдаля поражают корою, распространяемых иными зверюшками. Возможно, вы захотите предложить священнику отправиться в поход, чтобы предотвратить эту угрозу? Как только он уйдёт, вы должны увидеть леги действовать без промедления и осудить шаманов Шали, которые тормозят развитие нашего искусства врачевания. Мой ученик придет в Хугельдаль, чтобы проинструктировать вас, что делать дальше. Вы узнаете о его предложении по звонку труб. Навестите его в 9 часов для получения дальнейших инструкций.

До следующего письма, Ф.

На одной полке стоит небольшой деревянный ящик, содержащий несколько флаконов с тускло-серой жидкостью. Внутри ящика лежат два листка бумаги. Один из них – это накладная, в которой подробно указано, что кучер компании «Круглый год» должен забрать один ящик из таверны «Оружие Молтка» в Бекерховене и доставить его в «Ведро крови» в Хугельдале. Другой листок бумаги – это письмо.

В комнате есть еще один странный предмет – колба с ядовитым паром. Однако, если персонаж с талантом *Второе зрение* не укажет, что он ищет магические предметы, и не пройдет **тяжелую (-20) проверку наблюдательности**, эта колба ничем не отличается от другого алхимического и медицинского оборудования, разбросанного по комнате.

Примерно через пять минут ожидания доктор заканчивает со своим текущим пациентом. Персонажи смогут услышать, как он подводит итог своему диагнозу и прощается с этим человеком. Затем у них будет возможность поговорить с врачом в его кабинете.

ДОКТОР ВИЛЬГЕЛЬМ ФОРЗАЦ – КОВАРНЫЙ ВРАЧ

Вильгельм – одаренный, но коррумпированный человек. Он культурный, привлекательный мужчина с пронзительными серыми глазами и очень серьезным внешним видом. У него мало времени на дураков или тех, у кого нет академического склада ума.

Форзац закончил учебу в Альтдорфе десять лет назад. На последнем курсе он вступил в тайное общество, известное как Тинеанское братство. В переписке с другими членами этого Братства Форзац писал о своем разочаровании из-за ограниченности, которую культ Шалии накладывал на его работу. Такие мнения вскоре привлекли внимание архитектора Тинейского братства — доктора Фестуса, также известного как Повелитель Пиявок. В свою очередь, Фестус свел Форзаца с Гулом Проллом. Без ведома Форзаца он стал инструментом в интригах Пролла и Фестуса.

Под руководством Фестуса доктор Форзац отправился в Хугельдаль, заразил колодец опасным штаммом упырьей оспы, а затем провел свое чудесное излечение. Действуя по совету Фестуса, он призвал отца Гольштейна покинуть город, а Агнету объявить шалиан вне закона.

Что касается Форзаца, то он достиг своих целей — теперь он может свободно работать без вмешательства культа Шалии. Он и не подозревает, что неосознанно готовил почву для настоящих махинаций Гула Пролла.



ДОКТОР ВИЛЬГЕЛЬМ ФОРЗАЦ ВРАЧ (СЕРЕБРЯНОЕ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	25	37	40	35	34	44	57	47	44	15

Навыки: выносливость 50, запугивание 43, знание (анатомия 67, медицина 67, Рейкланд 60), книжные изыскания 59, лечение 63, лидерство 55, ловкость рук 49, наблюдательность 45, обаяние 54, обращение с животными 60, подкуп 50, сплетничество 49, торговля 50, хладнокровие 57, язык (бретонский) 62, язык (гильдейский арг) 64

Черты: оружие (скальпель) +5

Таланты: безжалостный удар, книжный червь, полевая перевязка, поспешное бегство, преступник, самообладание, смекалка, этикет (Гильдия Врачей)

Имущество: качественная одежда, бинты, скальпель (используется как кинжал), целебное снадобье, ремесленные инструменты (медицина)

КАК ДОКТОР ФОРЗАЦ РЕАГИРУЕТ НА ПЕРСОНАЖЕЙ

Вильгельм в настоящее время очень взвинчен и считает, что он может находиться под подозрением из-за своей роли в недавних событиях. Он ничего не знает об истинной природе доктора Фестуса или Гула Пролла и будет очень расстроен, узнав, что был невольной пешкой колдунов, преданных поклонению Нурглу.

ТРУДНАЯ БЕСЕДА С ДОКТОРОМ ФОРЗАЦЕМ

Вы убедили леди Агнету запретить шалианские обряды?

«Конечно, нет! Она, должно быть, не в своем уме, если не позволяет культу творить свои чудеса в Хугельдале. С чего бы вам подозревать меня? Я тоже целитель, хотя и не священник».

Вы намеренно заразили город упырской оспой, бросив пузырек в колодец?

«Как кто-то мог такое сделать? Это болезнь, а не то, что мы можем контролировать. Я никогда в жизни не видел этого флакона. Seriously, если вам нечем заняться, кроме как разбрасывать беспочвенными обвинениями, я могу вызвать стражу».

Вы убедили отца Гольштейна покинуть город в его крестовом походе?

«Я врач. С чего бы священнику Сигмара прислушиваться ко мне в вопросах веры?»

Если персонажи выдвигают любое из вышеперечисленных предположений, пройдите **тяжелую (-20) проверку интуиции** после первого обвинения, чтобы распознать, что Форзац нервничает и лжет. После второго они могут перебросить проверку как трудную (-10).

Эти настойки, которые вы используете для лечения упырской оспы, — вы понимаете, что они пропитаны темной магией?

«Я... это.. возмутительное обвинение. Но, если это правда... Я не знал. Я действительно этого не знал».

Существует, пожалуй, четыре возможных исхода встречи персонажей с доктором Форзацем.

- Если персонажи не выдвигают никаких обвинений, доктор Форзац сбив с толку, но насторожен по поводу того, кем могут быть эти незнакомцы и почему они посетили его. Он прощается с ними и замысливает убить их той же ночью. Перейдите к разделу «Клинка в ночи» ниже.
- Если персонажи выдвигают серьезные обвинения, доктор Форзац настаивает, чтобы они вместе навести леди Агнету, чтобы прояснить ситуацию и очистить его имя. Затем он идет в офис за своей шляпой и пальто. Перейдите к разделу «Побег доктора», чтобы узнать, что происходит дальше.
- Если персонажи говорят ему, что он использует темную магию, доктор не выдерживает и признается, что у него были те же страхи. Перейдите к разделу «Доктор сломлен» ниже.
- Если персонажи нападают на доктора, он пытается ворваться в кабинет. Он близко к двери, так что дайте ему **лёгкую (+40) проверку уклонения**. В случае успеха перейдите к разделу «Побег доктора». Если персонажи поймают его, он немедленно сдастся и попросит пощады — отправляйтесь в раздел «Доктор сломлен».

ПОБЕГ ДОКТОРА

Если доктор входит в свой кабинет, он направляется к полке и берет большую стеклянную колбу, наполненную бурлящей зеленой жидкостью. Доктор откупоривает эту колбу, наполняя комнату клубящимся зловонным зеленым дымом. Затем он пытается выбраться через окно. Если ему удастся сбежать, Форзац направляется к «Ведру с кровью», где рассказывает Альбрехту Флейшеру и Бернду Эннслину о своих неприятностях. Бернд, уже заподозрив персонажей во вмешательстве, вынашивает заговор с целью их убийства. Перейдите к «Клинкам в ночи».

ЗАКОЛДОВАННЫЕ МИАЗМЫ

Колба - еще один подарок от тайного покровителя доктора, и в ней содержатся заколдованные миазмы. Когда колбу откупоривают, она выпускает облако газа, которое заполняет помещение, прежде чем рассеяться после трех раундов. Каждый, кто находится в комнате, страдает от одного состояния слепоты и должен пройти **трудную (+20) проверку стойкости**, чтобы избежать симптомов судорог в течение d10 раундов.



Клинки в ночи

Если персонажам не удастся справиться с Форзацем, и они останутся на ночь в «Ведре крови», той же ночью на них нападут. Бернд предоставляет им очень хорошо оборудованную комнату с большим камином. Персонажи, входящие в комнату, могут заметить при **безумной (-30) проверке наблюдательности**, что петли и замок на двери хорошо смазаны и практически бесшумны.

Бернд, Альбрехт, Вильгельм и все оставшиеся в живых бандиты ждут 2 часа после того, как персонажи лягут спать, а затем врываются в комнату. Это нападение - довольно отчаянная, последняя попытка заговорщиков, которые сдадутся, как только Бернд и Альбрехт будут выведены из строя или убиты.

Если у персонажей есть кто-то бодрствующий и настороже, дайте ему заурядную **проверку (+20) наблюдательности**, чтобы заметить открывающуюся дверь. Если все спят, эта проверка становится **безумной (-30)**. Если персонажи провалят проверку, заговорщики получат преимущество над персонажами. Все персонажи игроков получают состояние *застигнут врасплох*.

Если персонажи решают переночевать в другом месте, заговорщики могут выследить их и атаковать. Они не получают преимущества скрытности, и в общей комнате или ночлежке в бой будут втянуты другие спящие.

Если доктор побежден и выживает, он сдается — переходите к разделу «Доктор сломлен».

ДОКТОР СЛОМЛЕН

Если Форзаца захватывают в плен или ранят, он рыдает и молит о пощаде. Он осознал, что является пешкой в руках сил более могущественных и тёмных, чем он себе представлял вначале. Форзац подозревает, что ему помогли последователи Нургла, Повелителя мух, и что он принёс в город большие страдания. Он пойдёт дальше в своем раскаянии и расскажет персонажам всё, что знает, хотя это и не так уж много. Например, всё, что он может сказать им про «Ф» - он «великий врач из Нордланда».



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ПРИБЫТИЕ КАВАЛЬКАДЫ

На следующее утро после прибытия героев в Хугельдаль в город прибывают три ярко раскрашенных фургона. Они останавливаются на некотором расстоянии от стоянки стриган, которые уже стоят там. Несколько акробатов и жонглеров вываливаются из одного из фургонов и начинают выступать перед городскими воротами. Из другого выходит сильный мужчина, неся над головой огромную бочку. На деревянном боку нарисовано ухмыляющееся лицо и надпись желтыми буквами «Весёлая кавалькада». Из одного из фургонов доносится музыка - пронзительный звук шалмея, сопровождаемый пульсирующими ритмами тамбурина. В город пришел карнавал!

Дети бегают по улицам, возбужденно крича о шоу, а люди в баре «Ведро крови» рассказывают о том, что они видели на карнавале и в театрах в прошлом. Один из членов труппы легко подходит к воротам и провозглашает с ученым рейкландским акцентом:

«Дамы и господа, всего на один вечер жители Хугельдаля будут благословлены самым зрелищным шоу в Рейкланде! Поразительные подвиги акробатов! Затаите дыхание, видя силу Джонаса, Человека-Горы! Восторгайтесь сценами великих драматургов, комических, трагических и романтических! Сегодня весёлая кавалькада приведет в восторг добрых жителей этого города! Расскажите своим друзьям! Расскажите своим семьям!»

Другие исполнители раздают копии листовок (**раздаточный материал**) собравшейся толпе и возвращаются к своим фургонам. Конечно, персонажи уже должны были ожидать именно такого, прочитав письмо от таинственного Ф.

План хозяина карнавала

Благодаря работе доктора Форзаца колдун Гул Пролл наконец-то может воплотить свой ужасный план в жизнь. Он намерен привезти фургоны в Хугельдаль и устроить грандиозное представление, во время которого зрители станут частью волшебного народного танца в честь Нургла — «Гноющейся проказы». Пока горожане резвятся на площади, зверолюды с близлежащих холмов прокрадываются в город и убивают всех, кто не танцует. При звоне седьмого колокола все танцоры падают, зараженные Гнилью Нургла и обреченные стать сонмом Чумоносцев, низших демонов Нургла.

Кавалькада

Кавалькада - это не просто исполнители, они посвящают себя поклонению Нурглу. Они носят безвкусную одежду красного и желтого цветов, тщательно сшитую, чтобы скрыть самые серьезные поражения оспой, раны и фурункулы, покрывающие их плоть. В состав труппы входят следующие лица:



Фургон 1: Лукас Готтер, Финн Сампфер, Лара Пинер и Дев Крассер

Эти четыре исполнителя - акробаты, способные выполнять впечатляющие трюки акробатики и жонглирования. Их долговязые, худощавые тела обладают неестественной лихорадочной энергией.

ЛУКАС ГОТТЕР, ФИНН САМПФЕР, ЛАРА ПИНЕР И ДЕВ КРАССЕР Артисты (медное 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	34	26	38	34	50	47	34	32	46	11

Навыки: артистизм (актёрство) 52, атлетика 55, верховая езда (лошади) 57, лазание 65, ловкость рук 53, музицирование (различные инструменты) 51, рукопашный бой (основное) 38, сценическое искусство (акробат, клоун, жонглёр) 57, стрельба (метательные ножи) 38, уклонение 52, хладнокровие 37

Черты: заразный, источник скверны (слабый), оружие (дубинка) +6, стрельба (метательные ножи) +4

Имущество: яркая одежда, деревянные дубинки для жонглирования/сражения, метательные ножи (5)

Фургон 2: Финеас Стайн, Джонас и Лена Кенарон, а также Никлаус

Финеас - церемониймейстер и актёр. У него тот же профиль, что и у других акробатов, с добавлением обаяния 52 и таланта оратора.

Джонас и Лена - коренастые представители северных курганских племен с жесткими темными волосами. Джонас изображает силача для кавалькады, в то время как Лена ухаживает за лошадьми. На самом деле они не муж и жена, но выдают себя за таковых, находясь в Империи.

ДЖОНАС И ЛЕНА Артисты (медное 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	38	33	40	45	32	32	40	31	35	34	15

Навыки: атлетика 37, верховая езда (лошади) 45, запугивание 47, наблюдательность 35, рукопашный бой (основное 48, двуручное 45, кулачное) 43, уклонение 39, хладнокровие 40

Черты (Джонас): броня (торс) 1 (5), заразный, источник скверны (слабый), оружие (боевой молот) +10

Черты (Лена): броня (торс) 1 (5), заразный, источник скверны (слабый), оружие (меч) +8

Имущество: кожаная жилетка, Джонас: боевой молот, Лена: меч

Никлаус - не артист. Он - мутант, жалкое зрелище, его недуги деформируют его тело и лишают рассудка. Бугристые наросты покрывают его распухшее тело, а руки скрючены в огромные костлявые дубинки. Его голова крошечная, сморщенная и увядшая. Его прячут и заковывают в кандалы в фургоне Джонаса до тех пор, пока члены кавалькады не приведут свой план в действие.

НИКЛАУС

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	10	60	45	35	20	20	20	35	15	17

Навыки: рукопашный бой (кулачное) 38

Черты: безмозглый, заразный, источник скверны (слабый), оружие (огромные костистые кулаки) +10

Имущество: маска, диковинный наряд шута



Фургон 3: Бульководы, Слизегляд, Буболиус, Пневмодеус Зловонный и Мастер карнавала Гул Пролл

В последнем фургоне находятся Гул Пролл и его демонические слуги, три ухмыляющихся и прыгающих нурглинга, которые играют пронзительную музыку, доносящуюся из этого фургона. Это крошечные болезненные малыши, которые появляются из внутренностей Великих демонов Нургла. То, что эти трое сопровождают Гула Пролла - знак благосклонности Нургла.

НУРГЛИНГИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	25	16	20	20	25	35	18	30	20	7

Навыки: музицирование (духовые) 55, рукопашный бой (кулачное) 35

Черты: демон 9+, заразный, источник скверны (слабый), невозмутимость, нестабильность, оружие (когти) +3, размер (маленький)

Имущество: маленькие милые музыкальные инструменты

Пневмодеус Зловонный (он настаивает на полном имени) - угрюмый и бюрократичный чумоносец, который тратит свое время на создание перекрестных ссылок и комментирование ряда бухгалтерских книг, оплакивая какой-нибудь пустяковый бухгалтерский недосмотр или задержку в расписании. Чумоносцы - низшие демоны Нургла. У них один глаз, один рог и жуткая разлагающаяся плоть.

ПНЕВМОДЕУС

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	35	40	40	25	30	30	30	70	20	19

Навыки: музицирование (духовые) 55

Черты: аура страха 2, воитель, демон 8+, заразный, источник скверны (сильное), невозмутимость, нестабильность, оружие (меч) +8, рога +5

Имущество: счеты, гробсбухи, чумной меч (трудная (-10) проверка стойкости, чтобы не получить состояние *отравлен*)

Хозяин карнавала Гул Пролл, колдун Нургла

Хозяин карнавала Гул Пролл - опытный колдун Нургла и грозный противник. Он научился своему ремеслу у вонючих, покрытых гнойничками ног Фестуса, Повелителя Пиявок. Пролл - грузный мужчина с желтоватой гниющей плотью. Он одет в толстую мантию, украшенную полосками, и огромную карнавальную маску с капюшоном, из-под которого виден только его широкий ухмыляющийся рот. Вблизи вы можете увидеть, что там, где должны быть его глаза, есть ямки с маленькими бледными щупальцами. Они вываливаются из его глазниц, когда Пролл начинает произносить заклинания и слепо извиваться в воздухе.

ГУЛ ПРОЛЛ, КОЛДУН НУРГЛА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	27	40	45	23	30	38	40	45	36	20

Навыки: артистизм (актёрство) 46, выносливость 48, знание (химия 45, медицина 47, Нургл 87), интуиция 52, книжные изыскания 56, концентрация 77, лидерство 65, наблюдательность 48, обаяние 50, рукопашный бой (основное) 53, хладнокровие 58, язык (тёмное наречие 53, магический 64)

Черты: аура страха 2, воитель, демон 8+, заразный, источник скверны (сильное), невозмутимость, нестабильность, оружие (меч) +8, рога +5

Таланты: магия Хаоса (Нургл), здоровяк, магическое чутьё, простейшая магия, фармацевт, оратор, грамотность

Имущество: разноцветные одежды, символ Нургла, кинжал

Заклинания:

Общие: дырявые руки, обездвижение, оберег, стрела, устрашающий облик

Нургла: поток скверны

Когда Пролл произносит общие магические заклинания, эффект получается соответственно отвратительным и нурглитским — например, его стрелы превращаются в сгустки гноя, а сам он запутывается в слизистых гниющих кишках



ПРИВЕДЕНИЕ ПЛАНА В ДЕЙСТВИЕ

Персонажи могут по-разному подходить к трупке. В следующих разделах рассматривается, как, скорее всего, будут развиваться события.

Где трупка?

Если не указано иное, Лукас, Финн, Лара, Дев и Лена будут находиться в фургонах до тех пор, пока не доберутся до города, тогда они начнут монтировать сцену перед фургоном Гула для ночного шоу. Время от времени пара из них исчезает в первом фургоне, чтобы забрать реквизит или инструменты.

Джонас проводит свое время в качестве наблюдателя и наблюдает за Никлаусом, пока тот не оказывается в храме с Леной, которая остается с ним до вечера. Джонас не особенно бдителен, и его регулярно отвлекает Никлаус, который стонет и стучит в задней части своего фургона, поэтому добавляйте +1 УУ к любым проверкам, проведенным, чтобы спрятаться от него или иным образом избежать его внимания.

Пролл и демоны остаются в своем фургоне до тех пор, пока не начнется веселье. Нурглинги прячутся за предметами мебели, в то время как отгороженная шторами секция в задней части фургона обеспечивает Пневмодуусу Зловонному место для укрытия.

Шоу должно продолжаться!

маловероятно, что события развернутся так гладко, как представлено в таблице на следующей странице. Однако кавалькада не будет сидеть сложа руки, пока их планы рушатся — как и любые хорошие артисты, они будут импровизировать.

Что, если доктор Форзац Мертв?

Пролл допускает возможность того, что врач встретил плохой конец. Он продолжит реализацию своего плана, даже если доктор с ним не встретится. Финеас просит разрешения въехать в город для продвижения шоу, и стража разрешает ему. Он разговаривает с горожанами и убеждает их подойти к леди Агнете и спросить, может ли шоу состояться в городе. Делегация людей приближается к поместью и, после аудиенции с Агнетой, убеждает её смягчить правила.

Что, если Доктор Форзац был сломлен?

Гул не ожидает, что доктор Форзац увидит ошибочность своих действий, и если персонажам удастся убедить его выступить в качестве тайного агента по их делу, он, возможно, сможет раскрыть какую-нибудь полезную информацию. Чтобы посмотреть, что он сможет выяснить при встрече с Проллом, совершите за Форзаца трудную (-10) проверку хладнокровия.

ЧТО, ЕСЛИ ДОКТОР ФОРЗАЦ БЫЛ СЛОМЛЕН?

Уровни успеха	Информация
+0 УУ	Форзац сообщает, что в грязном помещении фургона он встретил вонючего незнакомца в капюшоне. Кавалькада состоит из него и еще 7 человек, двое из которых кажутся довольно крепкими ребятами. Незнакомец в капюшоне сказал ему, чтобы он поговорил с леди Агнетой о выступлении в городе, а затем встретился с ним в храме Шалии, чтобы принять важные медикаменты в час дня.
+1 УУ	Как и выше, а также доктор Форзац смог взглянуть на некоторых других членов кавалькады и сообщить, что они выглядят «явно нездоровыми».
+2 УУ	Всё вышесказанное — и доктор Форзац думает, что во втором фургоне что-то спрятано. Он понятия не имеет, что именно, но услышал гортанные стоны и царапающие звуки.
+3 УУ (или больше)	Всё вышесказанное — и во время разговора с человеком в капюшоне доктор Форзац заметил маленького пузатого зелёного чертёнка, прячущегося за стулом.

РАСПИСАНИЕ МЕРОПРИЯТИЙ

Если персонажи не делают ничего, что могло бы помешать их планам, то именно так члены кавалькады проводят свой день:

Время	События
10 утра	Пролл ожидает встречи с доктором Форзацем. Услышав трубы, упомянутые в письме Фестуса, Форзац выходит из ворот, чтобы встретиться с колдуном. Пролл велит ему повидаться с леди Агнетой и попросить у неё разрешения на выступление труппы на Эрцплац, затем встретиться в Храме Шалии в час дня, чтобы получить больше медицинского оборудования.
11 утра	Опираясь на действие серой настойки, доктор Форзац убеждает леди Агнету ослабить ограничения, чтобы впустить кавалькаду в город — в конце концов, их не пускают по правилам, установленным из-за шалиан, а горожанам нужно как-то развлекаться.
Полдень	Фургоны кавалькады въезжают через главные ворота на Эрцплац, где труппа начинает устанавливать сцену. Собирается толпа взволнованных горожан.
Час дня	Лена направляется в храмовый приют с тяжелым ящиком вместе с Никлаусом, который замаскирован под причудливого клоуна в костюме диковинного шута. Они убивают Форзаца и Хайди Кранмер и оскверняют шалианский алтарь. Они достают из ящика осквернённый колокол и вешают его на колокольню.
2 часа	Группа, состоящая из Финеаса, Лары, Лукаса и Дэва, проходит парадом по улицам, чтобы возвестить о грядущем шоу. Они скачут по городу, выполняя импровизированные трюки с акробатикой и жонглированием. Они посещают «Ведро с кровью» и другие общественные места. Город просто гудит.
4 часа	Шоу начинается! Собралась большая толпа. Финеас выходит на сцену и объявляет последовательность следующих номеров: ☛ Акробатика и метание ножей. ☛ Джонас, Человек-Гора, поднимающий различные предметы, в том числе и выбранных зрителей. ☛ Народные песни от Финеаса, Лары и Лукаса.
5 часов	Леди Агнета выходит из поместья в сопровождении четырёх охранников, чтобы посмотреть представление — впервые её видят в городе после тяжелой утраты. Номера продолжают: ☛ Клоунада Финна и Дэва. ☛ Сцены из трагедии «Оттокар и Мирмидия», «Ведьмачья охота» и «Выйти замуж за мула». Финес - больше ведущий, чем актер. ☛ Акробатика и жонглирование. Банда из 14 пестигоров крадется к городу.
6 вечера, закат	Вся труппа берет в руки инструменты и начинает танцевать по площади, наигрывая невероятную запоминающуюся народную мелодию. Они приглашают толпу присоединиться к ним в танце под руководством Финеаса. Под прикрытием музыки пестигоры убивают часовых на воротах и проникают в город, чтобы зарезать всех, кто не находится среди зрителей.
Гноющаяся проказа	Каждый раз, когда Финеас проходит мимо колокольни, Никлаус звонит в колокол, который издает низкий, гудящий звон. ☛ 1-й круг - многие горожане присоединяются к нему. Звонит колокол. ☛ 2-й круг - большинство горожан присоединяются с громким смехом. Звонит колокол. ☛ 3-й круг - ко всеобщему удивлению леди Агнета присоединяется к танцу. Звонит колокол. ☛ 4-й круг - вся публика теперь танцует вокруг площади. Звонит колокол. ☛ 5-й круг - Гул Пролл выходит из своего фургона и начинает петь. Горожане этого не замечают и, кажется, словно зачарованные, вынуждены продолжать танцевать. Звонит колокол. ☛ 6-й круг - Пневмодеус выходит из фургона и поет глубоким сопрано. Нурглинги присоединяются к танцу, когда музыка становится громче и неблагозвучнее. Звонит колокол. ☛ 7-й круг - Зверолюды присоединяются к танцу. Теперь эти движения - истинная мерзость. Колокол звонит в последний раз, и каждый танцор падает без сознания.
В течение ночи	Кавалькада собирает вещи и покидает Хугельдаль. Чумные зверолюды рассеиваются по сельской местности.
На следующее утро после	Танцоры пробуждаются, за исключением тех, кого убили зверолюды. Они устали, но в остальном чувствуют себя хорошо. Никто не знает, что произошло.
Через неделю после	Горожане постепенно поддаются гнили Нургла, умирая один за другим в месиве кровавой мокроты (см. стр. 35). Их плоть разрывается и на свет появляется новый чумоносец, который присоединяется к соотечественникам, Хугельдаль становится пристанищем для орд меньших демонов Нургла.

Что, если персонажи себя выдают?

Если Гул Пролл узнает об этих персонажах и угрозе его планам, он попытается вывести их из строя. Нурглинг Булькодых отправляется следить за ними повсюду и докладывать, когда они остаются одни или уязвимы. Если другие заговорщики (Альбрехт, бандиты, Бернд) нападут на персонажей (смотрите ниже), то Йонас, Дев, Лара и Лукас появятся и присоединятся к ним. В противном случае члены труппы попытаются убрать персонажей, когда они останутся поодиночке или будут уязвимы.

Что, если персонажи помешают Никлаусу позвонить в колокол?

Если Никлаус каким-то образом не сможет позвонить в колокол во время Гноящейся проказы, Финн, акробат, взбирается на башню, чтобы помочь: потребуется **трудная (-10) проверка лазания**. Если нет возможности позвонить в колокол во время танца, труппа заканчивает выступление разочарованным финальным поклоном и пытается уйти как можно скорее.

Что делать, если выступление будет предотвращено или остановлено?

Если персонажи пытаются помешать выступлению кавалькады, Финеас разыгрывает невинность, лоббирует интересы горожан и обращается к народу с призывом — кто такие эти незнакомцы, чтобы отказывать вам в небольшом развлечении в эти трудные времена? Если труппа не сделала ничего явно неправильного, проведите несколько встречных социальных проверок (модифицированных в зависимости от используемых аргументов), используя соответствующие навыки, чтобы увидеть, убеждают ли персонажи горожан, или нет.

Если представление не состоится, труппа покидает город в расстроенных чувствах. Перед уходом Лукас попытается бросить сверток с инфицированным гноем в колодец. Проведите **встречную проверку его ловкости рук (53)** против наблюдательности любого смотрящего. Если он не обнаружен, значит, вода заражена *чёрной чумой*.

АТАКА НА КАВАЛЬКАДУ

Персонажи могут захотеть напасть на труппу в открытую. Их первая проблема - горожане. Почти все в Хугельдале отчаянно хотят посмотреть шоу, и, если персонажи нападут без видимой причины, они рискуют устроить бунт — или, по крайней мере, будут арестованы стражей и охраной поместья. Посмотрите раздел, «**Что будет, если выступление будет предотвращено или остановлено?**» чтобы понять, как поступать в этом случае.

Если дело дойдет до драки, Пролл не будет использовать в открытую магию или демонов, поэтому он не покинет свой караван, пока ситуация не станет отчаянной. Он оставляет фактическое сражение своим последователям и поддержит их одним-двумя заклинаниями, если посчитает, что такие действия останутся незамеченными.

Если бой произойдет после половины шестого, персонажам также придется иметь дело с пестигорами — зверолодами Нургла. Это грязные, раздутые звери со спутанной шерстью и бесчисленными гноящимися ранами.

ПЕСТИГОРЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	35	48	30	30	25	25	30	20	14

Черты: заразный, источник скверны (сильное), оружие (ржавый топор) +7, рога +6

Имущество: ржавый топор



Помощь от горожан

Кавалькада могущественна, особенно если к ней присоединяются пестигоры. Если персонажи попытаются привлечь кого-либо из горожан на свою сторону, им будет трудно это сделать - большинство из них хотят посмотреть шоу. Следующих персонажей ведущего можно убедить, если персонажи относились к ним с уважением. Проведите соответствующую проверку подкупа, очарования, запугивания или лидерства, основываясь на их аргументах и том, что предлагают персонажи.

- Клаус Манчдор, охотник за головами, будет готов сопровождать искателей приключений в поездке, чтобы посмотреть, что представляет собой кавалькада, и будет сражаться, если его вынудят. Используйте тот же профиль, что и у бандитов.
- Ганс Бауэр, фермер из храма Сигмара, будет сопровождать персонажей, если они заплатят ему хотя бы один серебряный. Он схватит алебарду стражника и храбро будет сражаться, если произойдет сражение. Используйте тот же профиль, что и у стражи.
- Торстен Вольфгардт поможет персонажам, если они проявят уважение. Он соглашается присоединиться к ним в противостоянии кавалькаде.
- Лагерь Стриган. Если персонажи подружились в лагере, пройдите **серьёзную (+0) проверку лидерства** или **обаяния**. Успех означает, что к ним присоединяются d10+УУ человек. Используйте тот же профиль, что и у бандитов.

Незаконченное дело

Все заговорщики, которые ещё находящиеся на свободе (Бернд, Альбрехт и любые выжившие бандиты), всё ещё хотят убить персонажей, если смогут. Они сознательно не вступят в союз с силами Нургла и откажутся от своей неприязни к персонажам, если природа кавалькады станет раскрыта. Тогда их приоритетом будет скрыться от правосудия.

Последствия

В течение пары дней новости о гонениях против шалиан и других странных событиях, происходящих в Хугельдале, достигают Убершрейка, и чуть больше недели спустя прибывает небольшой полк солдат с шалианской жрицей, чтобы восстановить приют, и сигмаритом, чтобы присматривать за их храмом.

То, что они найдут, зависит от действий персонажей. Они могут отправиться навстречу своей гибели против орды заразных демонов из царства Нургла. Или они могли бы найти город покоренным, но нетронутым, с жителями, наказанными за их действия. Те, кто замыслил заговор против шалиан, будут сурово наказаны. Если Форзац, Бернд и бандиты всё ещё живы, их вешают, потрошат и четвертуют. Поскольку солдаты-лоялисты Юнгфройда давно ушли, Альтдорфцы берут верх над городом.

Если персонажи не смогут доказать, что она находилась под контролем тёмной магии, Агнета фон Юнгфройд лишится своих привилегий и проведет остаток жизни в маленьком загородном доме в отдаленной части Рейкланда. Если персонажи смогут доказать, что она находилась под контролем тёмной магии, она может быть помилована — и должным образом вознаграждена.

Если персонажи помешали осуществлению замыслов доктора Форзаца и Пролла, они заслужат благодарность культа Шалии и народа Хугельдаля. К сожалению, ни одна из групп не может предложить большого финансового вознаграждения, хотя персонажам, вероятно, больше никогда не придется самим покупать выпивку в городе.

Персонажи, возможно, захотят исследовать таинственную букву «Ф» из письма Форзаца...



НАГРАДЫ

Помимо обычного опыта, который вы получаете за хороший отыгрыш игру и весёлое времяпрепровождение, вы должны распределять опыт в конце каждой сессии, следуя следующим рекомендациям:

- 20 пунктов за спасение путешественников от бандитов.
- 10 пунктов за каждого: если Хеммельман или Герштейн выживут.
- 10 пунктов за рассказ Гансу Бауэру о его семье (сочувственно).
- 20 пунктов за раскрытие правды об эпидемии упырьей оспы.
- 40 пунктов за победу над доктором Форзацем.
- 10 пунктов, если они заставят доктора Форзаца работать на них.
- 60 пунктов, если персонажи спасут Хугельдаль от Гноящейся проказы.
- 30 пунктов, если они победят Гула Пролла.



ПРИЛОЖЕНИЯ

УПЫРЬЯ ОСПА

Упырья оспа теперь редка в Империи с тех пор, как знаменитый врач из Нордланда разработал лекарство. К сожалению, относительная неизвестность этой болезни привела к тому, что редкий врач будет знать, как её лечить. Кожа пациента становится бледной и сероватой, по мере того как по всему телу появляется сыпь из воспалённых фурункулов, появляется свистящий кашель. Все это приводит к повреждению костной структуры и, как правило, оставляет истощенных страдальцев покрытыми оспинами.

Заражение: если вы провалите **заурядную (+20) проверку стойкости** при контакте с инфицированным человеком, или провалите ту же проверку, когда инфицированный человек кашляет рядом с вами (с регулярностью одна проверка за час воздействия).

Инкубация: мгновенная

Продолжительность: 1d10+3 дня

Симптомы: летальный исход, осложнения, слабость, сыпь, чихание и кашель.

Гниль Нургла

Отец Чумы дал своё имя только одной болезни, и это венец всех его зловонных трудов. Гниль Нургла - страшная и заразная болезнь, которая поражает тело, разум и даже душу тех, кто от неё страдает. Чаще всего ей заражаются во время столкновений с могущественными слугами Нургла, хотя иногда он распространялся подобно лесному пожару по деревне, городу или целому региону, прежде чем исчезнуть. В то время как те, кто страдает от неё, могут только проклинать имя Повелителя Чумы, сама болезнь олицетворяет идеал последователей Нургла — приносит ужасные страдания и становится сильнее благодаря им.

ПРОВЕРКА ЗАРАЖЕНИЯ

Источник инфекции	Сложность
Смертный с по крайней мере с двумя симптомами	Лёгкая (+40)
Нурглинг, сгусток желчи демона	Заурядная (+20)
Чумоносец, король гнили	Серьёзная (+0)
Великий Нечистый, Гноящаяся проказа	Трудная (-10)



Заражение: Совершите проверку выносливости после контакта с инфицированным человеком или слугой Нургла. Сложность этой проверки варьируется в зависимости от источника инфекции — вы должны делать по одной проверке в конце каждого дня, в течение которого вы подвержены заболеванию.

Персонажи, провалившие эту проверку, заражаются гнилью Нургла

Инкубационный период: 1d10-5 дней, минимум 1

Продолжительность: до смерти

Симптомы: Гниль Нургла проявляется по-разному у всех, кто ею страдает. После инкубации больной будет выглядеть желтушным, с пятнистой кожей и жёлтыми глазами. Этот этап не имеет никаких негативных последствий, кроме того, что люди каким-то образом помечаются как больные. Через неделю после того, как это произойдет, и в конце каждой последующей недели жертва проходит серьёзную (+0) проверку выносливости. Если она провалена, у жертвы развивается новый симптом, как показано ниже. Там, где даны два варианта, ведущий может выбрать тот, который ему больше нравится.

- Первый провал: жар или чихание и кашель.
- Второй провал: слабость или сыпь.
- Третий провал: понос или тошнота.
- Четвертый провал: бубоны или гангрена.
- Пятый провал: незаживающая рана или судороги.
- Шестой провал: летальный исход.
- Седьмой провал: смерть: рождается новый чумоносец.

Потенциальная жертва гнили Нургла может потратить пункт *судьбы*, чтобы избежать заражения ею. Однако, однажды заразившись, невозможно избавиться от гнили Нургла. пункты *судьбы*, потраченные после заражения жертвы, просто отсрочивают появление новых симптомов на месяц. Если жертва гнили Нургла умирает от этой болезни, в Царстве Хаоса создается новый чумоносец, появляющийся из гнойничка грязи на дереве в саду Нургла. Если ведущий пожелает, то вместо этого чумоносец может вырваться из тела жертвы, если это окажется более драматичным исходом.

• ЗЕРКАЛО ЖЕЛАНИЯ •



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

С изменением власти и желанием некоторых людей овладеть ею, персонажи неожиданно оказываются втянутыми в интриги потомков знати Убершрейка. «Зеркало желания» представляет собой приключение с открытым финалом, где персонажи сталкиваются с попытками трёх молодых дворян завоевать сердце Эсмеральды Фенстермахер. Им предстоит сделать выбор: поддержать своих недовольных отцов в предотвращении нежелательных союзов или позволить истинной любви восторжествовать под влиянием леди Людмилы Ашаффенберг.

Среди тех, кто стремится заполучить руку леди Эсмеральды, находятся: Леопольд фон Брунер, младший сын проблемной семьи фон Брунер, Максимилиан Ашаффенберг, чрезмерно высокомерный племянник лорда Рикарда, а также, по всей видимости, успешный Томас фон Карштадт. Все они надеются на поддержку персонажей в своих попытках завоевать сердце Эсмеральды.

Лорд Хайсман фон Брунер возлагал надежды на то, что Леопольд свяжет свою судьбу с богатством и влиянием, стремясь восстановить

семейную репутацию после унижительных событий в небольшом охотничьем поместье Грюневальд. Однако эти надежды, похоже, разбились о реальность. Альфред Карштадт, который тщательно выстраивал свой путь к власти, предпочёл бы увидеть своего сына в долговой тюрьме, чем смириться с утратой влияния. В то же время амбициозный лорд Рикард настойчиво требует, чтобы его племянник женился только на женщине, соответствующей его высокому статусу.

Тем не менее, вне зависимости от того, кого выберут персонажи, становится очевидным, что на кону стоит гораздо больше, чем просто приданое и ужасные любовные стихи. Эсмеральда, когда-то верная соратница пропавшего Андреаса фон Брунера, на самом деле является культисткой Сакрального Ордена Пристального Взора. Ей было подарено редкое и утончённое зеркало, в котором заключен могущественный демон Слаанеша, Кельсидра. По указанию коварной Кельсидры она планирует манипулировать наивными женихами, чтобы заставить их провести серию богохульных ритуалов, которые освободят демона из зеркальной тюрьмы.



«Зеркало желания» предоставляет персонажам возможность участвовать в расследовании и противостоянии, создавая увлекательную атмосферу для ролевой игры. Им предстоит перемещаться по городу, стремясь либо поддержать, либо помешать действиям женихов.

Приключение состоит из трёх частей, каждая из которых может развиваться в ритме, соответствующем действиям персонажей, когда они пытаются отговорить или остановить потенциальных женихов. Если им не удастся выполнить эту задачу или они не поймут уловки Эсмеральды и Кельсидры, это может привести к непреднамеренному освобождению мстительного демона и его попаданию в высшие круги общества Убершрейка.

Часть 1 Любить и потерять

В начале этого приключения персонажи будут приглашены на службу к Хайсману фон Брунеру и лорду Рикарду Ашаффенбергу с целью остановить их благородных сыновей от продолжения откровенного ухаживания за Эсмеральдой Фенстермахер, мелкой дворянкой, которая не подходит им в пару.

К персонажам, также, обращается Людмила Ашаффенберг, безнадёжный романтик, которая настоятельно призывает их позволить любви развиваться естественно. Далее персонажи должны будут определить, как помочь, помешать или договориться с каждым из женихов, стараясь предотвратить их столкновения и удержать подальше друг от друга. Если им не удастся справиться с этой задачей, то нарастающие попытки завоевать сердце Эсмеральды могут привести к тому, что и женихи, и персонажи окажутся в серьёзных неприятностях!

Часть 2 Испытания сердца

В конце концов, выразив свою симпатию к одному из женихов, Эсмеральда настоятельно просит его выполнить три искренних подвига, чтобы продемонстрировать свою любовь к ней перед всеми.

В процессе выполнения этих заданий избранный жених будет действовать с неуклонной решимостью успешно преодолевать каждое испытание, чтобы произвести впечатление на Эсмеральду. Персонажи либо помогают успешному жениху, либо противостоят ему, стараясь помешать его планам.

В этой части приключения персонажи начинают находить первые настоящие улики, указывающие на то, что Эсмеральда может быть не той невинной, влюбленной женщиной, какой она кажется, и начинают расследовать истинное положение дел.

Часть 3 Фрагменты желания

Персонажи обязаны помешать Эсмеральде и Кельсидре реализовать свои злые замыслы, иначе Убершрейк окажется в состоянии ещё большей смуты.

По окончании испытаний Эсмеральда признаётся в своих чувствах к жениху, и персонажи собираются, чтобы стать свидетелями того, как она принимает его официальные намерения. В этот момент становятся известны её замыслы и планы Кельсидры. Когда завершается последний этап ритуала, персонажи и жених сталкиваются с выбором: либо сразиться с хитроумным культистом, либо оказаться в плену зеркала желания, в то время как демон получает свободу.

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Приключение начинается с того, что персонажи получают приглашение в поместье фон Брунеров для обсуждения важных вопросов. Если они уже провели какое-то время в Убершрейке или возвращаются в город, у них может быть установлена дружеская связь с семьёй фон Брунер. Также, если партия недавно завершила приключение «Око за око», лорд Рикард Ашаффенберг может считать их достаточно достойными, чтобы доверить им деликатное дело.

К новым персонажам в Убершрейке может обратиться посланник Лорда Хайсмана фон Брунера, если они имеют хорошую репутацию, а их компетентность и благоразумие говорят сами за себя.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ЛЮБИТЬ И ПОТЕРЯТЬ

По прибытии персонажи, прошедшие **заурядную (+20) проверку наблюдательности**, замечают заброшенные и заросшие сады, а также неухоженный и угрюмый персонал, что явно указывает на благородный дом, столкнувшийся с трудностями. Их быстро проводят наверх на частную встречу с ожидающими лордами. Внутри библиотеки, полки которой завалены книгами, измождённая и тревожная фигура лорда Хайсмана фон Брунера беспокойно ходит вокруг большого дубового стола, в то время как лорд Рикард жестом приглашает персонажей подойти ближе, прежде чем отвернуться, чтобы с тоской взглянуть в маленькое решётчатое окно.

Затем лорд Хайсман поворачивается лицом к персонажам, и обращается к ним (прочтите или перефразируйте следующее):

«Я перейду сразу к сути. Мой младший сын Леопольд ведёт себя крайне неразумно, открыто заявляя о своей любви к местной девушке Эсмеральде Фенстермахер, которая не является подходящей для него партией. Если говорить откровенно, я хочу, чтобы вы незамедлительно положили конец этому роману».

В этот момент начнёт говорить лорд Ашаффенберг:

«Уважаемый Лорд фон Брунер не единственный, кто оказался в таком затруднительном положении. Мой племянник Максимилиан и сыновья нескольких благородных семей также проявили интерес к этой девушке. Очевидно, мы не позволим благородным наследникам Убершрейка жениться только из-за простых привязанностей!» — с насмешкой замечает он.

Лорд Хайсман перебивает: *«Вы обязаны немедленно положить этому конец! Эсмеральда Фенстермахер, на мой взгляд, совершенно неподходящий выбор, и, честно говоря, это катастрофа. Она не должна быть обручена ни с одним из наших мальчиков!»* Сделав паузу, чтобы взять себя в руки, он продолжает: *«Безусловно, любые разумные расходы, проживание и соответствующее финансовое вознаграждение вам следует ожидать, взамен мы оба просим вас выполнить наши пожелания с должной осмотрительностью».*

В конце концов, лорд Ашаффенберг повернётся от окна и обратится к присутствующим: *«Я не могу не подчеркнуть, насколько важна здесь осмотрительность, и настаиваю, чтобы вы также придерживались законов Убершрейка. Имейте в виду, что если вы окажетесь в затруднительном положении, мы не станем вмешиваться, чтобы защитить вас от властей, если вас поймут за незаконные действия».*

Персонажи получают возможность задать вопросы лордам. Тот или иной лорд может поделиться с ними некоторыми справочными данными о Леопольде и Максимилиане (стр. 106-109), однако оба достаточно дипломатичны, чтобы не высказываться негативно о детях друг друга. Лорд Рикард почти ничего не знает об Эсмеральде, кроме того, что она незначительная благородная дама, на которую до недавнего времени не обращали особого внимания. Лорд Хайсман упомянет её известные отношения с Андреасом до его перевода в небольшое охотничье поместье Грюневальд. Однако ни один из благородных лордов не имеет даже малейшего представления о Кельсидре или её зеркальной тюрьме. В завершение этой встречи персонажи будут проводиться либо обратно через главный вход, либо в простое, но функциональное жильё — однокомнатную комнату в поместье фон Брунеров.

Когда персонажей провожают после встречи с лордом Брунером и лордом Ашаффенбергом, к ним подходит знатная дама. Она решительно отстраняет всех сопровождающих и спешит ввести их в маленькую боковую комнату. Представившись как Людмила Ашаффенберг, она начинает разговор (прочтите или перефразируйте следующее):

«Это действительно позорно! Какой смысл вмешиваться этому надоедливому кузену и моему недалёкому мужу в сердечные дела?!»

«Я хорошо осведомлена о причинах вашей секретной встречи и прошу вас помнить, что самые благородные лорды — не единственные, кто обладает значительными средствами или влиянием в этом великолепном городе... Всё, о чем я прошу, это позволить любви течь своим естественным путём, без каких-либо вмешательств... Я буду следить за происходящим... так же, как и другие».

Леди Людмила даст краткие ответы на вопросы персонажей перед их отправлением в путь. Развивающаяся ситуация потребует от них как дипломатии, так и изобретательности, поскольку им придётся защищать женихов не только от конфликтов между собой, но и от реальных угроз, которые таятся за новыми чарами Эсмеральды.

Существуют и другие варианты для начала приключения, и достаточно внести небольшие изменения, чтобы один из женихов обратился к менее щепетильной или известной партии авантюристов с просьбой о помощи в саботаже. Если у одного из персонажей благородное происхождение, его растущее увлечение Эсмеральдой и участие в интригах женихов могут также стать интересным стартом для приключения.

ВЗЪЕРОЩИВАНИЕ ДВОРЯНСКИХ ПЁРЫШЕК

Персонажам, вероятно, придётся пожертвовать многим, чтобы убедить женихов оставить Эсмеральду в покое, и вполне возможно, что в процессе этих усилий они столкнутся с проблемами с теми самыми знатными семьями, которым пытаются оказать помощь.

Необходимо создать плавно переходящую систему предупреждений, где персонажи сначала получают замечания от знати, а затем от городской стражи, если начнут разрушать имущество или совершать незначительные правонарушения (хотя избежание наказания за преступление — это отдельная история). Тем, кто планирует провести больше времени в Убершрейке, стоит учитывать потенциальные долгосрочные последствия своих действий.

ЭСМЕРАЛЬДА ФЕНСТЕРМАХЕР

Эсмеральда Фенстермахер была застенчивой и скромной молодой женщиной, растворяющейся в тени знати Убершрейка и в значительной степени незамеченной своими сверстниками. Случайная встреча, приведшая к расцвету романа с ныне пропавшим Андреасом фон Брунером, полностью изменила ее судьбу. Последовав за Андреасом в Эльдрический Орден Немигающего Ока. Когда семья фон Брунеров все больше беспокоилась нездоровыми наклонностями Андреаса и заключила его в небольшое охотничье поместье Грюневальд, тем, кто не знал, казалось, что Эсмеральде суждено умереть в одиночестве, старой девой, наблюдающей за последними днями линии Фенстермахер. По правде говоря, она оставалась в тайном контакте со своими товарищами-культистами.

До своего исчезновения Андреас организовал доставку в поместье Фенстермахер подарка — богато позолоченного, хорошо отполированного овального напольного зеркала. К сожалению для Эсмеральды, зеркало оказалось ее последним средством связи с Андреасом фон Брунером, и известие о его исчезновении дошло до Убершрейка в последующие месяцы. Вместо того, чтобы позволить себе пасть духом или уйти в разбитое сердце, Эсмеральда, в своей печали по поводу потери своего товарища-культиста и таинственного исчезновения близких спутников, вместо этого сосредоточилась на мести тем, кто хотел бы видеть его изгнанным. Именно в этой жажде мести подарок Андреаса впервые начал шептать Эсмеральде. Демон Кельсида заключила с девушкой сделку, пообещав ужасную месть в обмен на освобождение. Теперь Эсмеральда пылает необузданной уверенностью и решимостью, которые, кажется, исходят из самого ее существа.

Как Персонаж, Эсмеральда существует как для того, чтобы мучить женихов, так и для того, чтобы предлагать награды за излишества их деяний. В роли объекта привязанности женихов она время от времени появляется, чтобы напомнить им, почему они сражаются, застенчиво хихикая над их шутками или падая в обморок от их заявлений о любви.

Ведущий должен изображать Эсмеральду как непостоянную и ветреную, улыбаясь и падая в обморок от одного жениха, только чтобы отвлечься на дела другого жениха мгновениями позже. Она действует, не обращая внимания на то, как отчаянно три молодых человека стремятся произвести на нее впечатление.

Это, конечно, все игра, и за кулисами и Эсмеральда, и Кельсида манипулируют молодыми женихами, чтобы выбрать одного достаточно компетентного для выполнения ритуалов, необходимых для освобождения демона.

ЭСМЕРАЛЬДА ФЕНСТЕРМАХЕР ДВОРЯНСКИЙ ОТПРЫСК (ЗОЛОТОЙ I)

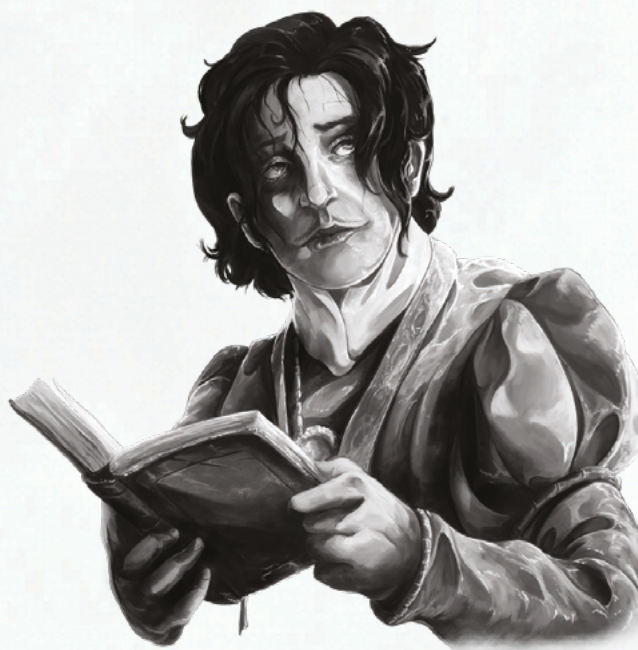
Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	35	27	28	38	32	41	30	31	41	9

Черты: оружие (кинжал) +4

Навыки: азартные игры 35, запугивание 32, знание (геральдика) 35, кутёж 33, лидерство 46, музицирование (лютня) 51, обаяние 46, подкуп 46, рукопашный (основное 37, фехтовальное 37), язык (бретонский) 35

Таланты: благородная кровь, грамотность, здоровяк, роковое пророчество, учтивость, фортуна, этикет (дворяне)

Имущество: кинжал, кошель с 10КР, придворный наряд, украшения на сумму 15КР



ВЛЮБЛЁННЫЙ ДУРАК: ЛЕОПОЛЬД ФОН БРУНЕР

Персонажи могут столкнуться с Леопольдом, который прогуливается по залам поместья фон Брунеров или находится в одной из многочисленных таверн Убершрейка, где он черкает стихи в кожаном журнале, сидя за столом и размеренно потягивая бретонское вино.

Леопольд с энтузиазмом общается и активно вовлекает персонажей, интересуясь их мнением о своей неудачной поэзии, которую он с удовольствием читает вслух, вызывая недовольство у других посетителей.

Как только персонажи уговорят его присоединиться к ним, он начинает восхвалять несравненную красоту Эсмеральды, рассказывая о ней лживые истории. Если же персонажи попытаются отговорить его от его жалких попыток ухаживания, **заурядная (+20) проверка интуиции** покажет, что это бесполезно, так как Леопольд абсолютно очарован Эсмеральдой.

Персонажи могут попытаться получить больше информации о Леопольде, задавая вопросы персоналу поместья фон Брунеров при **заурядной (+20) проверке сплетничества**. В ходе этого они выяснят о недавней и интенсивной одержимости молодого дворянина леди Эсмеральдой, а также о том, как он почти заполнил свой журнал восторженными стихами, отражающими его чувства.

Если персонажи каким-то образом сумеют тайком заглянуть в журнал Леопольда, они, вероятно, посчитают страницы с многословными любовными стихами скучными. Однако те из них, кто проявит настойчивость и пройдёт **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, вскоре заметят повторяющуюся тему отражения и частые упоминания о зеркальном мире, где их любовь может свободно расцветать.

Событие: величайшие вдохновения

Когда персонажи заговорят с Леопольдом, он выразит своё сильное желание написать грандиозный сонет, настолько прекрасный, что Эсмеральда не сможет устоять перед его чарами. Для такого великого творения молодому поэту нужно вдохновение, и он планирует отправиться за пределы города в известное живописное место. Если у персонажей сложились хорошие отношения с Леопольдом, он с радостью пригласит их составить ему компанию, чтобы они смогли увидеть, как он создаёт свой шедевр.

Спустя около двух дней пешего пути от Убершрейка, в тени Серых гор, персонажи оказываются на бесплодной полянке. Отсюда открывается живописный вид на простирающиеся предгорья, а на горизонте чётко виден силуэт Убершрейка. Это место впечатляет своей красотой, но его удалённое расположение делает его труднодоступным для регулярных патрулей дорожных стражников. По прибытию Леопольд сразу же приступает к установке лагеря и, предложив персонажам вино, начинает создавать свой шедевр для Эсмеральды.

Если персонажи решат поддержать Леопольда, у них появится шанс провести **сложную (+20) проверку искусства** или **артистизма**, чтобы помочь молодому дворянину улучшить его невыносимую поэзию. В противном случае, если они намерены остановить его безнадежную влюбленность, поездка за город станет отличной возможностью отвезти увлечённого Леопольда в небольшое охотничье поместье Грюневальд (при условии, что оно всё ещё существует, если персонажи уже поиграли в «Око за око» на стр. 17.).

Для ведущих это событие открывает возможность включить более активные боевые сцены в приключение, особенно если ваши игроки предпочитают военные действия. Находясь в изоляции в лесу, вдали от городской суеты, молодой дворянин и персонажи могут стать заманчивой целью для бандитов, гоблинов или любых других ужасов, тающих в лесных глубинах.

ЛЕОПОЛЬД ФОН БРУНЕР ДВОРЯНСКИЙ ОТПРЫСК (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	26	28	32	34	33	35	33	35	28	38	11

Черты: оружие (кинжал) +5

Навыки: азартные игры 38, артистизм (речи) 39, запугивание 34, знание (история) 38, лидерство 46, обаяние 46, подкуп 46, рукопашный бой (основное 37, фехтовальное 37), язык (бретонский) 39

Таланты: благородная кровь, грамотность, здоровяк, роковое пророчество, учтивость, фортуна, этикет (дворяне)

Имущество: журнал с ужасной поэзией, кинжал, кошель с 10КР, придворный наряд

Одержимости

Леопольд убежден, что наилучший способ выразить свои чувства — через поэзию. Он часто читает свои стихи вслух на улицах Убершрейка. Однако, по мере углубления его одержимости Эсмеральдой, качество его поэзии тоже ухудшается, что вызывает недовольство у местных жителей. В результате персонажам приходится приходить к нему на помощь.

Если персонажи попытаются отговорить Леопольда от его намерения завоевать сердце Эсмеральды, они вскоре станут предметом весьма нелестных лимериков.



ЖЕСТОКИЙ ШУТНИК: МАКСИМИЛИАН АШАФФЕНБЕРГ

Персонажи без труда могут найти развязного племянника лорда Рикарда Ашаффенберга. Следуя за его пьяными похождениями и шумными проделками в тавернах Убершрейка, они в итоге сталкиваются с Максимилианом Ашаффенбергом и его кривляющейся свитой.

Он демонстрирует явную враждебность и пренебрежение к любым персонажам, не имеющим дворянского происхождения. Единственным, кто может его развлечь, являются дворяне, и только если они пройдут **трудную (-10) проверку обаяния**, что поможет ему ещё больше возвысить собственное эго, или если смогут убедить его в своей готовности помочь ему произвести впечатление на Эсмеральду. Однако, если персонажи упомянут, что действуют по указанию его дяди, он немедленно выгоняет их и требует от своей свиты держать их на расстоянии, при необходимости применяя физическую силу.

Если персонажи решат узнать о заблудшем племяннике лорда Ашаффенберга, **серьёзная (+0) проверка сплетничества** покажет, что окружающие не скупятся на похвалы молодому дворянину, восхваляя его доброту и щедрость, однако их взгляды выдают беспокойство. Персонажи, проводящие **лёгкую (+40) проверку интуиции**, быстро раскроют это лицемерие, и если последует **трудная (-10) проверка обаяния** или **запугивания**, они в сдержанных тонах узнают истинную правду о злой и коварной натуре Максимилиана, который стал известен среди простых людей Убершрейка благодаря своим жестоким выходкам и в целом хулиганскому поведению.

Событие: разоблачение женихов

Максимилиан славится своими жестокими проделками, чаще всего направленными против бедных простолудинов Убершрейка. Однако теперь его внимание сосредоточено на других претендентах на сердце Эсмеральды. Он замысливает унизить своих соперников в глазах Эсмеральды и большого числа горожан, чтобы продемонстрировать свою «уморительную» шутку. Максимилиан планирует переодеться в Эсмеральду и, пригласив Леополяда и Томаса в таверну, попытаться обманом заставить их раздеться. Затем его свита устроит ложный пожар, заставив обнажённых женихов выбежать на улицу и попасть в поле зрения Эсмеральды. Уверенный, что она разделяет его чувство юмора, Максимилиан абсолютно убеждён, что этот трюк продемонстрирует его ум и находчивость в сравнении с другими претендентами.

Максимилиан привлечёт персонажей только в том случае, если они смогли завоевать его доверие. В противном случае у них есть возможность подслушать детали заговора, проведя некоторое время в таверне. Тем временем Максимилиан и его компания наслаждаются напитками, и смех над их собственными идеями становится всё громче, пока льётся эль. Если персонажи уже установили хорошие отношения с другими женихами, Максимилиан может обратиться к ним напрямую — либо с настоящим приглашением встретиться с Эсмеральдой (уловка), что персонажи смогут легко распознать с помощью **серьёзной (+0) проверки интуиции**, либо, что более вероятно, с предложением некоторого количества серебряных монет.

Максимилиан заставит персонажей самостоятельно доставить поддельные записки от леди Эсмеральды и гарантировать их подлинность. Леополяда легко убедить, и, если персонажи не вызовут у него подозрений, он с радостью согласится присоединиться к ним. Томас, напротив, гораздо более подозрителен, и персонажам потребуется проявить смекалку, чтобы предоставить «доказательства» приглашения от леди Эсмеральды, прежде чем он согласится на встречу.

Как только план начинает осуществляться, наступает момент, когда его сложность обернётся против него, вне зависимости от участия персонажей. Ведущему предоставляется несколько вариантов для усложнения ситуации для персонажей.

Если кто-то из женихов заметит другого, то между ними немедленно вспыхнет драка, когда они осознают, что стали жертвой обмана. Если Максимилиан поручит персонажам убедить посетителей таверны в том, что происходит пожар, любые попытки создать эффект дыма или огня быстро выйдут из-под контроля. В конце концов, если план сработает, прибытие лорда Хайсмана, лорда Ашаффенберга или даже леди Людмилы, когда раздетые женихи выбегут в Убершрейк, несомненно, вызовет возмущение среди благородных лордов.

МАКСИМИЛИАН АШАФФЕНБЕРГ ДВОРЯНСКИЙ ОТПЫРЫСК (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	33	26	35	35	35	25	38	38	34	27	12

Черты: оружие (кинжал) +5

Навыки: азартные игры 38, артистизм (подначки) 39, запугивание 37, знание (геральдика) 37, кутёж 39, лидерство 39, подкуп 44, рукопашный бой (кулачное 33, основное 37)

Таланты: благородная кровь, грамотность, здоровяк, роковое пророчество, учтивость, фортуна, этикет (дворяне)

Имущество: бутылка с вином хорошего качества, кинжал, кошель с 7КР, красивая одежда, маленький ящик с лягушками

Одержимости

Одержимость Максимилиана Эсмеральдой заставляет его прибегать к всё более дерзким и масштабным выходкам, стремясь привлечь её внимание. Если же персонажи решат поддержать Максимилиана в его попытках завоевать Эсмеральду, они окажутся вовлечены в растущую цепь едва законных авантюр.

Тем не менее, он не против того, чтобы отваживать других возможных женихов с помощью силы, а также нанимать громил, которые будут действовать от его имени, если персонажи решат выступить против него.



СОСТОЯТЕЛЬНЫЙ И ПРИВИЛЕГИРОВАННЫЙ: ТОМАС ФОН КАРШТАДТ

Единственный сын преуспевающей купеческой семьи Карштадт предпочитает посещать исключительно элитные заведения, куда не всем дозволено попасть. Тем не менее, этого целеустремлённого молодого человека также можно встретить на семейном складе или время от времени в помещениях Гильдии Купцов.

Томас, без сомнения, является самым проницательным из возможных женихов Эсмеральды. Если он узнает, что персонажи уже имели дело с Леопольдом или Максимилианом, у него возникают подозрения на их счёт, и он начинает активно их допрашивать. Он хорошо понимает, что другие также хотят привлечь внимание Эсмеральды, и быстро догадывается о причинах, по которым персонажи пришли к нему.

Вместо того чтобы убеждать персонажей в истинности своих чувств и искренности, он предлагает им деловое соглашение, что вполне соответствует его статусу сына влиятельной купеческой семьи. Если персонажи согласны его выслушать, то суть сделки очевидна: устраните Леопольда и Максимилиана как соперников за сердце Эсмеральды (при этом выполните свои обязательства перед лордами Хайсманом и Рикардом), и он щедро вознаградит их. Он подчёркивает свои слова громким звоном монет в кошельке, демонстрируя свою уверенность.

Если персонажи продолжают расследование дела Томаса, они вскоре узнают о его происхождении. Семья Карштадт занимает высокое положение и пользуется уважением в Убершрейке, поэтому лишь немногие осмеливаются говорить о Томасе плохо. Даже в этих случаях это происходит только после **серьёзной (+0) проверки запугивания** или **обаяния**, которая показывает, что молодой Карштадт имеет репутацию не только безжалостного предпринимателя, но и склонного к азартным играм человека с долгами в менее уважаемых заведениях города.

Событие: безнадежные долги и ужасные деяния

Как только молодой Карштадт убедится в том, что персонажи заслуживают доверия и обладают необходимыми навыками, он обратится к ним за помощью в решении своей проблемы. Местный купец и счетовод, занимающийся несколькими менее приятными делами в Убершрейке, Кребс Мальрих, потерял терпение к молодому Томасу из-за его неоплаченных долгов. Если ему удастся убедить персонажей помочь, он расскажет им о любимой таверне Кребса и попросит «разобраться» с ситуацией от его имени. Хотя он намеренно избегает подробностей, его манера общения и понимающие подмигивания ясно дают понять его истинные намерения.

Если персонажи решат помочь другим женихам, они могут рассмотреть это как шанс избавиться от Томаса. Это можно сделать, либо найдя его отца Альфреда и рассказав ему о долге, либо напрямую обсудив ситуацию с Кребсом.

Кребс и его люди контролируют игорный притон, расположенный в переулке на окраине Убершрейка. Подходить к этому притону опасно, и персонажам предстоит проявлять осторожность. Задняя комната, где люди Кребса ведут свои дела, грязная и хорошо замаскированная. Персонажи могут быстро устранить криминального авторитета, если решат это сделать. Однако покинуть заведение, не подвергшись нападению его людей и избегая неизбежного расследования со стороны стражи, а также возможных последствий для города, делает такой шаг не самым оптимальным решением.

Кребс зарабатывает на жизнь, ведя бухгалтерию для различных некачественных и зачастую сфальсифицированных карточных и азартных игр по всему Убершрейку. Тем не менее, его разочарование в Томасе искреннее, и молодой дворянин должен ему более 100КР. Это создает для персонажей отличную возможность. Найдя способ погасить задолженность, они смогут расположить к себе как Томаса, так и семью Карштадт. Однако, если они отправят безответственного молодого человека в долговую тюрьму, это лишит его статуса жениха и уберёт потенциальные проблемы.

ТОМАС ФОН КАРШТАДТ КУПЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	36	35	36	28	31	41	30	42	42	41	11

Черты: оружие (кинжал) +6

Навыки: азартные игры 51, вождение 48, лидерство 44, обаяние 52, обращение с животными 54, оценка 48, подкуп 46, рукопашный бой (основное) 39, торговля 46, хладнокровие 46, язык (гильдейский арг) 49

Таланты: взяточник, грамотность, расхититель, роковое пророчество, смекалка, треп, учтивость, фортуна

Имущество: кинжал, кошелек с 4КР, красивая одежда, уведомления о причитающихся платежах

Одержимости

Чтобы завоевать сердце Эсмеральды, Томас обложил поместье Фенстермахер множеством необычных и экзотичных подарков. С углублением его одержимости персонажи неизбежно будут вовлечены в поиск ещё более щедрых даров и в попытку справиться с растущим числом долговых обязательств Томаса.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ИСПЫТАНИЯ СЕРДЦА

На протяжении первой части этого приключения Эсмеральда и Кельсидра занимают преимущественно пассивную позицию, откладывая реализацию своих зловещих замыслов до тех пор, пока женихи не уменьшат свои ряды и не предложат им наиболее подходящего претендента для осуществления побега демона.

Если персонажи успешно выполнили свои задачи в первой части приключения, их, вероятнее всего, пригласят сопровождать избранника в старинное поместье Фенстермахер, либо они посетят его самостоятельно. Там их встретит строгий взгляд горничной Эсмеральды, Хильды. Она сообщит присутствующим, что леди Эсмеральда ожидает, чтобы жених проявил должные знаки внимания, и в соответствии с традицией ему предстоит пройти три испытания, чтобы доказать искренность его чувств.

На самом деле, и Эсмеральда, и Кельсидра планируют манипулировать как женихом, так и персонажами, чтобы завершить последние шаги, необходимые для освобождения Кельсидры из её зеркальной тюрьмы. Для большинства наблюдателей эти действия могут показаться романтическими, но тем, кто заглядывает глубже, становится очевидно, что каждое из этих испытаний открывает путь к куда более мрачной цели.

Первое испытание: потерянный медальон

Первым испытанием, которое предстоит пройти жениху, является возвращение медальона, который, по словам Эсмеральды, очень ценен для неё. Эта семейная реликвия, давно утраченное сокровище, представляет собой изысканный золотой овал с замысловатой гравировкой глаза, в центре которого сверкает красный рубин. Медальон был продан её отцом за ничтожную сумму в ходе безуспешных попыток спасти разрушающееся поместье Фенстермахер от ухудшающегося финансового положения семьи.

Второе испытание: дар предков

После выполнения первого испытания, персонажи и жених должны направиться в мавзолей фон Брунеров, чтобы отдать дань уважения древним предкам Эсмеральды и получить их благословение, а также простое золотое обручальное кольцо. На самом деле, кража и чтение завуалированного богохульного стихотворения представляют собой небольшую месть Эсмеральды, оскверняющей гробницу фон Брунеров в ответ на их жестокое обращение с Андреасом.

Третье испытание: признания в любви

После завершения второго испытания и возвращения в поместье Фенстермахер, Эсмеральда поделится подробностями о своём последнем испытании. Персонажам предстоит посетить четыре значимых места вокруг Убершрейка и публично объявить о грядущей помолвке Эсмеральды с женихом.

Первое испытание: ПОТЕРЯННЫЙ МЕДАЛЬОН

Когда-то любимый артефакт поместья Фенстермахер — медальон — был продан Рупертом Фенстермахер, отцом Эсмеральды, в стремлении собрать достаточно денег, чтобы предотвратить дальнейший упадок когда-то величественного поместья.

Медальон имеет сложный дизайн и явно не относится к имперским изделиям. Более того, многие его владельцы испытывали странное ощущение ауры и чувство нарастающего страха. Поэтому ни один уважающий ювелир не стал бы проявлять интерес к его приобретению. В итоге этот замысловатый медальон оказался на кону в подпольных азартных играх и использовался для погашения отвратительных долгов.

Вопросы о медальоне вызовут недоумение у большинства и гнев у тех, кто осведомлён о его существовании. Персонажам предстоит исследовать менее престижные районы Убершрейка, участвуя в нелегальных азартных играх и подслушивая тихие сплетничества.

Расследование о местоположении медальона **потребуется трудной (-10) проверки сплетничества** или **запугивания**. При каждой попытке ведущему следует обращаться к приведённой ниже таблице и перефразировать соответствующие слухи; в итоге у персонажей не останется сомнений относительно местонахождения медальона.

Как только персонажи узнают, кто является владельцем медальона Фенстермахер, им следует направиться в долговую тюрьму и узнать о смотрителе этого места.

ТАБЛИЦА СЛУХОВ О МЕДАЛЬОНЕ

Результат	Информация
+3 УУ или лучше...	«Тише, не надо так громко! Я знаю о медальоне, который вас интересует, это именно тот, что принадлежал Фенстермахеру! Этот старый дурак заложил его для того, чтобы было чем топить камин. Последний раз я слышал, что Старый Руди держит его в долговой тюрьме».
+2 УУ	«Мерзкая вещь, этот медальон заставлял меня дрожать только от того, что он лежал в моём кармане... Слышал, что он оказался в руках Клампенкюга из долговой тюрьмы».
+1 УУ	«Да, я помню медальон, о котором вы говорите, тот необычный предмет с крупным рубином. Я сидел за столом, когда старина Хауссер проиграл его старому сержанту; как его звали... Руд? Руди?»
0 УУ	«Не могу утверждать, что сталкивался с чем-то подобным лично, но мне доводилось слышать слухи о медальоне, который применялся для погашения безнадежного долга...»
-1 УУ	«Я не встречал ни медальонов, ни брошей, ни каких-либо подобных причудливых вещей».
-2 УУ	«Медальон, говорите! Я слышал, что они принимают меры против подобных вещей, следя за тем, чтобы долги оплачивались холодной твердой монетой».
-3 УУ или хуже...	«Сегодня, похоже, ваш удачный день!» - персонажам предлагают медальон за 4КР. Однако при прохождении серьёзной (+0) проверки наблюдательности становится очевидно, что это грубая подделка.

Убершрейкская долговая тюрьма

Убершрейкская долговая тюрьма для мошенников и бродяг представляет собой величественное каменное сооружение, находящееся на севере города. Её окна закрыты сложными металлическими решётками. Здание словно угрожающе нависает над горизонтом, отбрасывая мрачные тени, которые погружают соседние домики в постоянный полумрак.

Ранее неплательщики долгов, как правило, сталкивались с позорными наказаниями или жестокими расправами со стороны наёмных негодяев, однако влияние купеческих гильдий изменило эту ситуацию. Теперь должники помещаются в новые долговые тюрьмы. Те, кто может себе это позволить, оказываются в роскошных верхних этажах, выплачивая смотрителю значительные суммы золота каждый день за поддержание их комфорта и здоровья, пока их долги не будут погашены.

Те, кому повезло меньше, оказываются в нижних камерах, в окружении крыс и постоянной сырости, пронизывающей тюрьму.

Из этих убогих камер их заставляют плести верёвки, давить насекомых для производства красителей или даже отправляют просить милостыню на улицах, чтобы погасить любые неоплаченные долги до их освобождения. Тем не менее, из-за того, что накопленные расходы от их заключения составляют лишь незначительную сумму, предназначенную для погашения собственного долга, а недобросовестные охранники продолжают злоупотреблять положением по отношению к заключённым, система создаёт условия, при которых некоторые могут никогда не покинуть жалкие камеры, в которых они находятся.

Руди Клампенкюг

Руди Клампенкюг, бывший сержант городской стражи Убершрейка, представляет собой дородного мужчину с густой седой бородой, грязной кожаной повязкой на глазу и зубастой ухмылкой, открывающей рот, полный пожелтевших зубов и одного блестящего золотого. На протяжении своей длительной карьеры он умело набивал карманы мелкими штрафами и взятками, а также проявлял выдающуюся сообразительность в политических интригах. Благодаря этому Руди поднялся до поста смотрителя долговой тюрьмы Убершрейка, где правит с железной рукой, скрытой под шёлковой перчаткой.

В зависимости от истории персонажей, они могли пересекаться с Руди во время его службы в городской страже, и их предшествующие сценарии окажут влияние на их взаимодействие, так как Руди обладает крепкой памятью и способностью затаить обиду, которая могла бы соперничать с гномской... После того как первоначальные вежливости будут соблюдены, персонажам, скорее всего, стоит расспросить о медальоне Фенстермахер. Руди мгновенно поймёт, насколько важен этот медальон для них, и его лицо озарится хитрой улыбкой, а единственный золотой зуб будет сверкать, словно маяк в темноте, когда он обдумывает предложенные варианты. Затем он вернётся с одним или несколькими заданиями, в которых персонажи смогут предложить ему свою помощь в обмен на медальон.

ПЛАН КРАЖИ

Вполне возможно, что ранее персонажи пытались задержать Руди за его прошлые преступления, столкнулись с ним из-за его нестандартных методов поддержания порядка или каким-либо образом оскорбили его, что привело к его отказу выполнить любую просьбу о медальоне.

Также персонажи могут не испытывать особого желания выполнять грязную работу известного злодея Руди. Они могут рассмотреть альтернативные способы получения медальона, такие как проникновение в долговую тюрьму, намеренное попадание туда или даже попытка вынудить Руди поставить медальон на кон!



РУДИ КЛАМПЕНКЛЮГ ОХРАННИК, БЫВШИЙ СЕРЖАНТ ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	48	32	41	41	35	35	52	37	36	12

Черты: броня (руки, торс) 3 (7), оружие (кинжал +6, меч +8)

Навыки: азартные игры 69, артистизм (актёрство 54, сказительство 54), атлетика 51, запугивание 57, знание (закон 37, местность 42), интуиция 42, кутёж 56, лазание 62, лидерство 54, наблюдательность 47, обаяние 59, рукопашный бой (основное) 65, сплетничество 59, стойкость 56, торговля 64, уклонение 51, хладнокровие 46

Таланты: взлом с проникновением, здоровяк, игрок в кости, преступник, роковое пророчество, упрямство, учтивость, фортуна

Имущество: глухой шлем, знак служебного положения, кинжал, ключи от тюрьмы, красивая одежда, ламповое масло, латная кираса, медальон Фенстермахеров, медный значок, меч, половина бутылки мутландского бренди, стеклянный глаз, фонарь

БЕДНЫЙ РУДИ

Вполне возможно, что Руди уже встретил свою судьбу в предыдущих сценах с персонажами. Или, что ещё более печально, он может гнить в тюрьме где-то в Убершрейке, если более добропорядочные персонажи разоблачили его и смогли убедить стражу в его преступлениях.

Если произошло в вашей игре, персонажи могут ощутить значительное беспокойство при повторной встрече с коварным стражником. В зависимости от развития событий, Руди может проявить открытое враждебное отношение, презирая персонажей за их прошлые поступки. Либо он может неожиданно проявить прощение, только чтобы персонажи вскоре осознали, что за ними наблюдают наёмные громилы, скрывающиеся в тени.

В качестве альтернативы, Руди может полностью опровергнуть свою личность, заявляя, что он старый надзиратель из Альтдорфа, отставной солдат или любое другое правдоподобное прикрытие, которое сможет придумать. Персонажи могут даже начать верить в его слова, но любые сомнения станут очевидными, когда они увидят, как старый стражник злобно смотрит на них своим единственным оставшимся глазом.

Если смерть бедного Руди в предыдущем приключении не вызывает никаких сомнений, то в Убершрейке достаточно амбициозных и безжалостных личностей, готовых занять его место. Ведущему следует подобрать подходящего гнусного персонажа ведущего на замену.

ВТОРОЕ ИСПЫТАНИЕ: ДАР ПРЕДКОВ

Следующим испытанием, которое Эсмеральда хочет, чтобы её жених преодолел, является дарение свадебного подарка, связанного с её предками. Она рассказывает романтическую историю о далёкой родственнице, Марите Фенстермахер, которая вышла замуж за семью фон Брунер, и выражает желание почтить её память. Персонажам предстоит найти подходящий гробницы в мавзолее фон Брунеров и прочитать стихотворение, выбранное Эсмеральдой в честь родственницы. В конце они должны будут получить обручальное кольцо от давно ушедшей родственницы и вернуть его Эсмеральде. Чтобы оказать необходимую помощь и стать свидетелем этого события, Эсмеральда просит персонажей и жениха сопровождать одну из своих служанок, Джори Майлхауз. Эта скромная и непритязательная девушка совершенно не догадывается о настоящих намерениях Эсмеральды.

Эсмеральда нуждается в кольце для своего ритуала и испытывает радость от мысли, что сможет осквернить гробницу фон Брунеров, мстя таким образом за Андреаса.

Поиск могилы

Персонажи без труда определяют местоположение мавзолея фон Брунеров, но это лишь начало их поисков. Внутри мавзолея расположено более ста отдельных саркофагов, а густая пыль и тусклый свет значительно усложняют чтение выгравированных табличек.

Персонажи, сотрудничающие с Леопольдом, могут поручить работникам поместья фон Брунер провести расследование по этому вопросу и вернуться к ним (после некоторого времени!) с точным местоположением гробницы внутри комплекса, прежде чем они войдут.

Персонажи, не работающие с Леопольдом, осознают, что их попытки становятся всё более безуспешными. Если информация дойдёт до отвергнутого молодого дворянина, он приложит все усилия, чтобы не дать персонажам даже приблизиться к мавзолею. В такой ситуации персонажам нужно проявить смекалку, чтобы отвлечь Леопольда, пока они проходят испытание.

Место последнего упокоения Мариты Фенстермахер выглядит довольно просто. Здесь находится каменный гроб, накрытый массивной каменной плитой, на которой вырезаны гербы семейств фон Брунер и Фенстермахер. Чтобы сдвинуть тяжёлую каменную крышку, персонажам потребуется +4 УУ при продолжительной проверке силы, если они будут работать вместе, если только не предложат разумное альтернативное решение для доступа к гробнице.



Стихотворение

Стихотворение, которое выбрала Эсмеральда (раздаточный материал 1), созданного для того, чтобы отдать дань уважения её предку и попросить о благословении. В отличие от поэзии Леопольда фон Брунера, с которой персонажи, возможно, уже знакомы, это стихотворение отличается лаконичностью и, хотя и содержит несколько загадочные образы, остаётся понятным по своему содержанию.

Если персонажи испытывают какие-либо сомнения, они могут пожелать, чтобы другие ознакомились со стихотворением или его содержанием. Могут возникнуть споры о художественной ценности данного произведения и о том, действительно ли такие чтения являются данью уважения ушедшим в глазах Морра. Тем не менее, если стихотворение не будет передано члену Пристального Взора, его истинный смысл останется неясным.

*Под небом лаловым, под пристальным взором,
Любовь юна распустилась в сердце князя суровом.
Золота дар свят и теперь не скован,
Для страсти и любви позвавшейся, новой.
Священной чести моей и памяти, что так любима,
Чувства возвышаются в них, не правда ли много?
Искренности сердца благословение дано нам,
Под небом лаловым, под пристальным взором*

Предупреждение предка

Один из героев начинает декламировать стихотворение. Вокруг гробницы воздух ощутимо становится холоднее, и персонажи, прошедшие **серьезную (+0) проверку наблюдательности**, уловят тихий шёпот и эхо хриплого женского голоса. Вскоре кости внутри внезапно выпрямляются с оглушительным треском, который разносится по всему комплексу мавзолея. Прочитайте или перефразируйте следующее:

«Лжецы! Предатели! Как вы смаете появляться здесь! Вы обречены на гибель, если верите лжи фон Брунеров! То, что предало меня, лишь осудит вас так же, как и я! Связанные и сломленные под пристальным взором!»

Когда последние звуки затихают в стучащем черепе трупа, холод в комнате уходит, а состарившиеся кости Мариты падают обратно в саркофаг, так же внезапно, как и поднялись из него.

Кольцо

После завершения ритуала и прекращения движения костей Мариты Фенстермахер, персонажи должны извлечь кольцо из саркофага.

Вынимая кольцо из высохших костей, персонажи осознают, что в их руках находится нетронутое золотое обручальное кольцо. В отличие от остальных драгоценностей на теле, это кольцо не показывает ни малейших признаков потускнения или пренебрежения, сверкая так, словно его только что отполировали.

При осмотре кольца персонажи, прошедшие **заурядную (+20) проверку знания (Рейкланд)**, заметят, что печать на его внешней стороне действительно принадлежит семьям Фон Брунер и Фенстермахер. Однако внутренняя сторона кольца выполнена с особой тщательностью и содержит единственный глаз на обратной стороне печати. Этот символ не ассоциируется ни с одним из известных знатных домов, известных персонажам.

Если персонажи придут к выводу, что кольцо проклято или иным образом осквернено, и решат оставить его в саркофаге, Джори войдёт в гробницу, чтобы забрать кольцо. Если же персонажи попытаются предостеречь её от этого, она проигнорирует их опасения, списывая их на затхлый воздух мавзолея, и вернёт кольцо Эсмеральде.

ТРЕТЬЕ ИСПЫТАНИЕ: ПРИЗНАНИЯ В ЛЮБВИ

По возвращении в поместье Фенстермахер после завершения второго испытания, Хильда будет откровенно пренебрегать любыми странными утверждениями о ритуалах или духах, восстающих из могил. Если персонажи проявят настойчивость, она, в конечном итоге, согласится рассказать всю историю Эсмеральды, хотя и с ноткой сарказма.

Новости о финальном испытании могут стать настоящим облегчением для персонажей и жениха, поскольку Эсмеральда попросила их посетить четыре различных места по всему городу и исполнить строки из любовной песни, которую она написала, чтобы провозгласить их чувства друг к другу.

ТАБЛИЦА ПРОВОЗГЛАШЕНИЙ

Местоположение	-2 УУ	0 УУ	+2 УУ
Моргензайте	Местные вызывают стражу, чтобы убрать шумных провокаторов.	Несколько мимолётных взглядов, но остальные игнорируют персонажей.	Провозглашение персонажей сопровождается вежливыми аплодисментами и добрыми пожеланиями.
Купеческий квартал	Персонажи подвергаются обвинениям в том, что отвлекают внимание, позволяя воров действовать, и их изгоняют из Купеческого квартала.	Группа купцов передаёт свои поздравления и напоминает персонажам о местонахождении своих предприятий.	Несколько местных купцов подходят к персонажам, предлагая предоставить услуги бесплатно.
Марктплац	Персонажей начинают закидывать овощами и другими тухлыми продуктами, пока они не покинут это место.	Вокруг персонажей собирается многочисленная толпа, которая с интересом их слушает.	Звонкие крики и атмосфера веселья охватывают собравшуюся толпу.
Квартал ремесленников	Вокруг персонажей собирается группа попрошайек, перекрывающих их попытки говорить своими громкими криками.	Персонажам предстоит противостоять купцам, предлагающим свои товары для предстоящего торжества.	Группа ремесленников преподносит персонажам скромный подарок для влюбленной пары (1d10 серебряных шиллингов).

Публичные провозглашения

На первый взгляд, финальное испытание может показаться гораздо проще предыдущих. На самом деле, Эсмеральде просто необходимо время для окончательной подготовки к ритуалу.

Персонажи должны следовать за женихом в каждое из четырёх указанных мест, указанных в таблице ниже, и пройти серьёзную (+0) проверку артистизма или другого подходящего навыка, чтобы привлечь внимание прохожих и сделать свои заявления. На первый взгляд, это может показаться простой задачей, и, если персонажи выступят в каждом месте, местные жители обратят на них внимание, хотя их объявления могут остаться без должного отклика. Если же персонажи провалят проверку с результатом -2 УУ или хуже, они не произведут впечатление на слушателей и должны будут попробовать другое место, прежде чем вернуться и сделать новую попытку.

Кроме вероятности того, что широкая публика может негативно воспринять признания в любви от персонажей на многолюдных мощёных улицах Убершрейка, это заключительное испытание предоставляет ведущим шанс добавить последние сложности для персонажей.

Те, чьи попытки завоевать сердце Эсмеральды потерпели неудачу, по-прежнему испытывают к ней чувства. В лучшем случае они могут договориться о том, чтобы стража вмешалась и прервала действия персонажей до завершения их испытания, а в худшем — нанять громил для нападения на них.

Публичные признания в любви и браке, безусловно, не будут рассматриваться лордом Брунером или лордом Ашаффенбергом как разумный подход к ситуации. Если они станут свидетелями таких заявлений или узнают о них, вполне возможно, что они попытаются устроить дополнительные проблемы.

А ТЕПЕРЬ О ВАШЕЙ НАГРАДЕ...

Когда Эсмеральда и Кельсидра удостоверятся, что испытания завершены, Эсмеральда решит, что настало время перейти к финальной стадии ритуала и освободить Кельсидру от оков зеркала. Если персонажи раскрыли некоторые аспекты правды о Эсмеральде или одержимости женихов, они, возможно, захотят немного подготовиться перед встречей. В противном случае, ничего не подозревая, они войдут в заключительный этап ритуала.



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ФРАГМЕНТЫ ЖЕЛАНИЯ

Персонажи и жених заходят в непримечательную гостиную Эсмеральды и замечают девушку, ожидающую своего избранника. Сделав шаг вперёд, чтобы выразить свои чувства, они обращают внимание на множество зеркал, которые украшают стены и стоят в углах комнаты...

Эсмеральда крепко сжимает когда-то утраченный медальон в одной руке, а её лицо наполняется светом, когда жених становится на колени и берёт другую её руку в свою. В этот момент всё меняется, как свет, играющий на воде, и раздаётся пронзительный визг, сопровождаемый звуком разбивающегося стекла. Оглядевшись, персонажи сразу замечают, что не видят собственных отражений в зеркалах вокруг. Вместо этого перед ними предстаёт тусклая гостиная, отражающаяся обратно. Персонажи лежат без сознания на полу, раскинувшись рядом с женихом.

Эсмеральда и извращённая андрогинная фигура Кельсидры злобно улыбаются, наблюдая за происходящим сквозь мерцающее стекло. Это зловещее единство длится лишь до тех пор, пока фигура не убедится, что персонажи видят, как кончик её гротескного крабовидного когтя расправляется с девушкой. Отбросив безжизненное тело Эсмеральды, существо поворачивается к персонажам в зеркале, и её губы искривляются в тревожно привлекательной улыбке. Сквозь острые зубы Кельсидра произносит следующее...

«Примите мою искреннюю благодарность, мои дорогие игрушки. Свобода после стольких лет не поддаётся сравнению ни с чем, и впереди нас ждёт бесконечная щедрость...»

Если персонажи не сообщили другим о своих подозрениях или не предприняли действия, чтобы остановить Кельсидру от побега из поместья Фенстермахер, демон отворачивается от них и запирает их в ловушке зеркала, пока она завершает свой побег.

ПОБЕГ ИЗ ЗЕРКАЛА

Выпустив демона из её зеркальной тюрьмы, персонажи оказываются в роли зрителей, наблюдая за происходящим в комнате Эсмеральды через зеркало. Взглянув вокруг, они вскоре замечают, что их восприятие искажено: шрамы расположены на противоположной стороне лиц, названия книг перевернуты и едва различимы, а сама комната заливается зловещим серебристым светом.

Персонажи, прошедшие **заурядную (+20) проверку наблюдательности**, быстро заметят, что в комнате находятся два предмета, свободные от отражающих элементов. Это медальон Фенстермахер и стихотворение, ранее прочитанное в гробнице фон Брунеров во время испытаний. Как только персонажи поднимают эти предметы, зеркало начинает трескаться и расщепляться. Пройденная **лёгкая (+40) проверка интуиции** позволит им осознать, что эти предметы имеют явную связь с ритуалом, который связывает их с зеркалом, и играют важную роль в побеге.

Персонаж обязан произнести стихотворение в обратном порядке, пройдя **серьёзную (+0) проверкой артистизма**, чтобы гарантировать правильное ударение и произношение, при этом держа медальон, который поможет обратить ритуал вспять. Как только персонажи завершат этот финальный этап ритуала, зеркало разбивается на множество серебристых осколков, которые, словно парящие в воздухе, оставляют персонажей и бессознательного жениха на полу в комнате Эсмеральды.



Последствия

Когда персонажи выберутся из зеркала, они, безусловно, захотят удостовериться, что спасённый жених в порядке, прежде чем сообщить о своих действиях лорду Хайсману и Ашаффенбергу. После этого им может быть интересно завершить все незавершённые дела, связанные с этим приключением.

Кельсидра

Персонажи, безусловно, будут стремиться выяснить, что случилось с Кельсидрой, если они случайно помогли ей сбежать. Однако в ближайшей перспективе это окажется безрезультатным занятием. Кельсидра, обладая способностью имитировать и принимать облик различных душ — от скромного попрошайки до эффектной куртизанки, может находиться в любом месте.

Уходя, демонесса не может предполагать, что персонажи способны сбежать из зеркала, не говоря уже о том, чтобы угрожать её грандиозным планам по отношению к дворянству Убершрейка. В случае, если персонажи прервали ритуал или вступили с демоном в бой, ослабленная Кельсидра проклинает их, обещая отомстить, когда ей удастся сбежать из Убершрейка.

Персонажи, которые успешно противостоят Эсмеральде до момента ритуала и предотвращают побег демона, наживут себе грозного врага и рискуют столкнуться с яростью Кельсидры, если ей когда-либо удастся освободиться из своей зеркальной тюрьмы.

Какое бы из этих последствий ни ожидало персонажей, преследующих Кельсидру или находящихся под её давлением, это может стать отправной точкой для совершенно нового приключения.

Женихи

После событий «Фрагментов желания» жених, сумевший «завоевать» сердце Эсмеральды и принимавший участие в ритуале, будет помнить лишь расплывчатые моменты произошедшего. Он с недоверием воспринимает мысль о том, что их сознание могло подвергнуться манипуляциям демона, только в том случае, если персонажи спасли его бессознательную сущность из зеркала.

Другие женихи, ранее испытывавшие сильные чувства к Эсмеральде и планировавшие месть, освобождаются от её влияния. С ослаблением чар Эсмеральды у них остаются лишь неясные воспоминания о своих недавних навязчивых одержимостях. В зависимости от поступков персонажей, они могут оказаться вовлечёнными в последствия действий женихов, стремящихся завоевать Эсмеральду, и эти последствия могут стать началом нового приключения... или же привести к поспешному бегству из Убершрейка!





Фон Брунеры и Ашаффенберги

Тяжелый кошель с монетами и расположение двух влиятельных дворянских семей Убершрейка ожидают персонажей, если они сумеют избежать дальнейшего вовлечения Леопольда или Максимилиана в отношения с Эсмеральдой. И лорд Хайсман, и лорд Рикард будут впечатлены действиями персонажей, особенно если они подойдут к этому вопросу осмотрительно, и с радостью выплатят вознаграждение.

Персонажи, которые не смогли остановить Максимилиана или Леопольда от попадания в неловкие ситуации, или, что ещё хуже, позволили им участвовать в ритуале, окажутся под гневом лордов. Лорд Хайсман будет в ужасе из-за того, что отвратительная скверна Хаоса ещё больше опорочила имя его семьи.

Леди Людмила, узнав о событиях, касающихся Эсмеральды, из своих источников, поблещла от мысли, что могла невольно подтолкнуть сына к культистке. Она предлагает согласиться на финансовую компенсацию, предложенную её мужем, при условии, что они никогда больше не будут обсуждать эту ситуацию.

Награды

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

- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за сопровождение Леопольда в его путешествии.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за помощь Максимилиану в его шалостях.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за помощь Томасу в решении его долгов.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за раскрытие правды об Эсмеральде и Андреасе.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за помощь жениху в испытаниях сердца.
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА, если персонажи предотвращают побег Кельсидры.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА, если им удастся удержать женихов от публичного зрелища.





Вероломство было побеждено!

От имени его Императорского Высочества
императора Карла-Франца,
Князя Рейкланда

Граф Сигизмунд фон Юнгфройд
был разоблачен и объявлен предателем.

Святой Сигмар счел нужным передать герцогство Убершрейк
под прямое управление Князя Альтдорфского и Его полков

Все подданные, которые останутся верны
предателю фон Юнгфройду, будут найдены и жестоко наказаны
различными способами,

не ограничиваясь раскалённым железом, нанесением увечий, публичной поркой и т. д.

По приказу

достопочтенного генерала Йендрика фон Даберника, управляющего герцогством

ИЩЕЦЬ РАБОТУ?

ТРЕБУЮТСЯ НАХОДЧИВЫЕ, СМЕЛЫЕ И
НАДЕЖНЫЕ ЛЮДИ ДЛЯ ПОМОЩИ В ПЕРЕЕЗДЕ.

РАБОТА ПРЕДУСМАТРИВАЕТ
ОСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ, ОПАСНОСТЬ И ПОДНЯТИЕ
ТЯЖЕСТИ.

РАССМАТРИВАЮТСЯ ТОЛЬКО ДОБРОСОВЕСТНЫЕ
ИСПОЛНИТЕЛИ.

НАНЯТЫЕ КАНДИДАТЫ ПОЛУЧАТ 6 СЕРЕБРЯНЫХ
ШИЛЛИНГОВ ЗА СВОЙ ТРУД, А ТАКЖЕ
КОМПЕНСАЦИЮ ВСЕХ ПОНЕСЕННЫХ РАСХОДОВ.

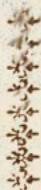
ЗАИНТЕРЕСОВАНЫ?

СПРОСИТЕ ВЕРНА ХЕНДРИКА В ТРАКТИРЕ

«КРАСНЫЙ ПОЛУМЕСЯЦ» В ОБЕДЕННОЕ ВРЕМЯ.

Публичное ЗАЯВЛЕНИЕ

Да будет известно, что в
ПОМЕСТЬЕ ХУГЕЛЬДАЛЬ
священникам Шаллии
запрещено совершать ЧУДЕСА,
БЛАГОСЛОВЕНИЯ и другие
СВЯЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ.



Любой, кто нарушит этот указ,
будет оштрафован на
10 ЗОЛОТЫХ крон,
ПОДВЕРГНУТ порке и ИЗГНАН
из города.



Если вы получите ТРАВМУ или заболаете, поспешите
в бывший приют шаллиан на Эрцплац, где члены
САМОЙ УВАЖАЕМОЙ ГИЛЬДИИ ВРАЧЕЙ окажут
помощь при любых недугах за соответствующую
ПЛАТУ и в соответствии с ВЫСОЧАЙШИМИ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ СТАНДАРТАМИ

Уважаемый мастер карнавала Гул Пролл приглашает вас
стать свидетелями самого зрелищного представления в
Рейкланде

«Веселая кавалькада»

Восхищайтесь силой Йонаса, Человека-Горы!

Будьте очарованы сценами из произведений великих
драматургов, комичными и романтическими!

Полюбуйтесь на подвиги акробатов!

Веселая кавалькада, увлекательное развлечение!

Расскажите своим друзьям! Расскажите своим семьям!

Зеркало желания: Раздаточный материал 1

Под небом лиловым, под кристальным взором,
Любовь юна раскустилась в сердце князя суровом.
Золота дар свят и теперь не скован,
Для страсти и любви козавшейся, новой.
Священной чести моей и памяти, что так любила,
Чувства возвышаются в них, не правда ли мало?
Искренности сердца благословение дано нам,
Под небом лиловым, под кристальным взором

Око за око: Раздаточный материал 2

ОЧУЮМ КРАСНО

Ужас Хугельдаля: Раздаточный материал 2

Скотный рынок Убершрейка

Невероятные цены! Качественные животные! Лучшие торговцы!

Аукцион домашнего скота

Расположен за восточными
воротами Убершрейка

Марктаг крупный рогатый скот

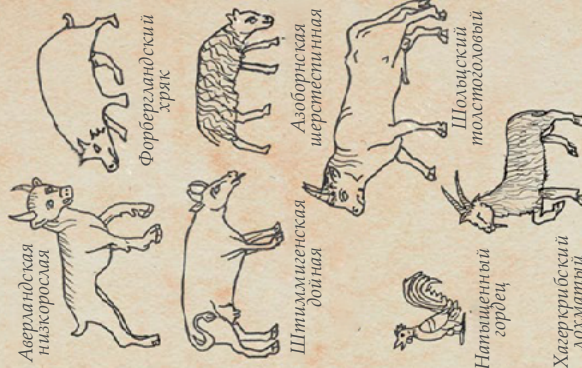
Бакентаг свины

Бецалтаг овцы

Конинстаг лошади

Ангестаг домашняя птица

Бесплатный свиной глаз за каждую покупку
на аукционе (при наличии листовки)
Забой на месте для удобства разделки



Иллюстрации мастера ребяческого печатного двора для Убершрейкской гильдии «Пастух и погонщик»

• ХУТЕЛЬДАЛЬ •



Обозначения

1. Городские врата
2. Особняк Фон Юнгфройдов
3. «Ветро крови»
4. Колодец
5. Городская площадь
6. Эрмитаж
7. Приют Шалии
8. Сад Морра
9. Храм Ситмара
10. Лагерь стриган
11. Квартал гномов
12. Святилище Верены
13. Дом инженери
14. Здание городской стражи
15. Шуттирассе
16. Приемная доктора
17. «Сломанный барабан»
18. Шахты





