

WARRHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

ШПИЛИ АЛТДОРФА



ПУТЬ ПРОКЛЯТЫХ



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Об Этай Книге	4
Как Использовать Эту Книгу	4
Сердце Империи	5
История Альтдорфа	5
Война и Фортификации	5
Чума и Расплата	5
Время Бургомистров	6
Осада и Реконструкция	6
Волшебство и Политика	8
Текущее Время	8
Гильдии Альтдорфа	9
Граждане Альтдорфа	9
Локации в Альтдорфе	11
Богатые Районы	11
Бедные Районы	15
Публичные Места	19
Особые Места	23
Аметистовый Колледж	23
Огненный Колледж	25
Небесный Колледж	26
Дом Империи	27
Нефритовый Колледж	28
Светлый Колледж	29
Дворец Возмездия	31
Храм Сигмара	32
Погружение в Альтдорф	33
Описания	33
События	35
Местный Колорит	35
Зацепки Приключений	35
Боевые Столкновения	36
Случайные Встречи	36

ВТОРОЙ ОСКОЛОК

Должная Подготовка	38
Кинжал Юл К'аума	39
Пламенная Угроза	40
Холодная Месть	43

ПРОЩАЙ, МИДДЕНХЕЙМ

На Дороге	45
Атака Зверолюдов	46
Ночная Атака	47
Последствия	48
Прибытие в Альтдорф	49



АРТЕФАКТ

Поиск Артефакта	50
Последствия	50
Начало Интриг	51
Карта Отношений НИП	52
С Чего Начать	54
Персонажи	54
Заманчивое Предложение	62
Получение Артефакта	63
Простой Путь	63
Сложный Путь	63
Уничтожение Артефакта	64
Преобразование Сияющей Славы	64
Очищение Порочного Сосуда	66
Бесплотное Обретает Плоть	67

ТЕНЬ ПЛАМЕНИ

Взлом	68
Сцена Преступления	68
Поиск Драчунов	68
Поимка Вора	69
В Руинах	71
Расспросы	71
В Петушиной Яме	71
В Склад	72
В Доме Империи	72
Колокол	72
Секретная Святыня	73
Помощь Лорда Фредерика	73
Поиск Святыни	73
Раскрытие Ереси	74
Последствия	75

ПЛОХАЯ КРОВЬ

Демоническое Письмо	76
Удар в Ночи	77
Снайпер	77
Ужасы в Доме	78
Яростные Покупатели	79
Мутанты-Убийцы	80
Поиск Карлотты	81
Три Бороды	81
Многоквартирники	83
Логово Карлотты	84
Последствия	85
Награды Опытном	85

◆ РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ ◆



Мои контакты в столице сообщили, что неизвестная реликвия была доставлена в Альтдорф одним из наших соперников. Из краткого описания похоже, что это мог быть Кинжал Юл К'аума. Описание соответствует артефакту: железный кинжал с черными рунами силы. Его рукоятка, как говорится, имеет форму черепа с тремя глазами. Я уезжаю в Альтдорф. Если это Кинжал Юл К'аума, то он любой ценой должен быть вырван из неправедных рук.

Багровый Живодер: гордый и беспощадный
Это дитя Кхорна плюнуло в глаза отца
Кровавый Бог осушил его оболочку
Но сущность Багрового Живодера уцелела
Он до сих пор живет — в Латунном Черепе
Он до сих пор живет — в кинжале Юл К'аума
Он до сих пор живет — в Чаше Гнева
Пойманный в ловушку, он жаждет крови
Багровый Живодер вернется вновь

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY ASHES OF MIDDENHEIM

Writing and Design: Graeme Davis

Additional Material: Kate Flack and Chris Pramas

Storyline: Simon Butler, Graeme Davis, Kate Flack, and Chris Pramas

Original Middenheim Design: Jim Bambra, Paul Cockburn, Graeme Davis, Phil Gallagher, Sean Masterson, and Carl Sargent

Development: Chris Pramas Editing: Evan Sass

Graphic Design and Art Direction: Hal Mangold

Cover Art: Christer Sveen Interior Art: Tony Parker, Adrian Smith, Christer Sveen

Cartography: Shawn Brown

WFRP Development Manager: Kate Flack Project Manager: Ewan Lamont

Head of Black Industries: Simon Butler

A Black Industries Publication

First published in 2005 by Black Industries, an imprint of BL Publishing

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers. Permission is given to copy the handouts on pages 89 through 95 for personal use only.

© Copyright Games Workshop Limited 2005. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer



Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, The BL Publishing logo and all associated names and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC, and are used with permission.

Product Code: 60040283006

ISBN 13: 978-1-84416-223-9

ISBN 10: 1-84416-223-0

Black Industries World Wide Web site:
www.blackindustries.com

Green Ronin World Wide Web site:
www.greenronin.com

Дисклеймер от верстальщико-переводчика.

Господа, прошу тапками не кидать, данная книга переведена на форуме forums.warforge.ru, непосредственно мною. Да и верстал ваш верный Pedomarine.

Это далеко не финальная версия, но и не факт, что она когда-то станет прям из всех сил финальной. Все профили вырезаны, ибо они неактуальны под текущую, четвертую редакцию правил. Есть желание добавить их позже, переделав под новые реалии, равно как и привести названия всех проверок в общепринятый стандарт, но в данное время правила лишь в процессе перевода, потому такой возможности (и времени) нет.

И нет ничего более постоянного, чем временная верстка. Но она же лучше, чем ничего?

С любовью, Pedomarine

◆ ВВЕДЕНИЕ ◆

Шпили Альтдорфа, это вторая часть Пути Проклятых, серии эпических кампаний для Warhammer Fantasy Roleplay. Она следует после Пепла Мидденхейма и подходит для персонажей, которые почти завершили свою первую карьеру или приобрели вторую.

В этом приключении Персонажи Игроков (ПИ) направляются в Альтдорф, чтобы найти и уничтожить Кинжал Юл К'Аума, второй артефакт, содержащий безумную сущность Демона Ксатрадокса. Оказавшись в большом городе они попадают в сеть интриг Орден Магии, пытающихся как заполучить кинжал, так и найти способ его уничтожения.

ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Путь Проклятых: Шпили Альтдорфа состоит из следующих разделов:

Сердце Империи: Альтдорф

В этом разделе представлен обзор столицы Империи. Он включает в себя историю города, как общие описания районов, так и описания конкретных мест, зацепки приключений и советы о том, как создать надлежащую атмосферу Альтдорфа. Хотя этот материал ориентирован на предоставление сведений, необходимых для данного приключения, он также несет в себе информацию, которая может вам пригодиться при использовании других сценариев, связанных с Альтдорфом.

Глава 1: Второй Осколок

Эта глава представляет собой полный обзор приключения. Она содержит подробную информацию о трех основных сюжетах, статистику о двух основных антагонистах и общие советы о том, как создать сеть интриг в сердце Шпилей Альтдорфа.

Глава 2: Прощай, Мидденхейм

Начало приключения начинается здесь, в Мидденхейме. В Колледже Теологии из исследований ПИ получают информацию, которая направит их на след кинжала, ведущий в Альтдорф. В главе также подробно рассказано о путешествии в Альтдорф и опасностях, которые могут подстергать игроков.

Глава 3: Артефакт

В этой главе представлена информация и сцены для основного сюжета: поиск и уничтожение кинжала Юл К'Аума. Поскольку этот раздел основан на интригах, он содержит сведения о многих НИП, о том, что они знают, и о том, как они влияют на сюжет.

Глава 4: Тень Пламени

В этом разделе описываются махинации Огненного Волшебника, у которого есть зловещие планы на Кинжал Юл К'Аума. Если его планы будут исполнены, над Империей нависнет новая угроза хаоса.

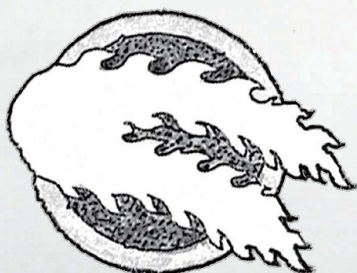
Глава 5: Плохая Кровь

Эта заключительная глава предоставляет информацию и сцены для финала, когда культист Алого Черепа попытается отомстить ПИ за их действия в Пепле Мидденхейма. Раздел Последствия этой главы завершает приключение и указывает количество опыта который могут получить ПИ.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Чтобы использовать Шпили Альтдорфа, вам необходима книга правил Warhammer Fantasy Roleplay, бумага, карандаш и игровые кости. Хотя это приключение самодостаточно и может использоваться в отрыве от прочих сюжетов, будет намного лучше, если оно окажется второй частью кампании Пути Проклятых. Если же вы начинаете игру с этого приключения, в конце книги вы можете найти четыре уже готовых игровых персонажа.

Шпили Альтдорфа – не самое простое приключение для Мастеров-новичков. Оно содержит три основные сюжетные линии, требующие постоянного использования их в сюжете. Вы должны чувствовать себя как рыба в воде на месте Мастера, чтобы эффективно играть в это приключение. В отличие от Пепла Мидденхейма, сюжет не развивается шаг за шагом «по рельсам». Вместо этого, приключение требует следить за действиями игроков и анализировать, как эти действия влияют на сюжет. Для этого необходимо использовать здравый смысл, а также следить за ходом времени в игре. Также вам следует хорошо изучить само приключение и прочесть его как минимум дважды, прежде, чем начинать игру.



♦ СЕРДЦЕ ИМПЕРИИ ♦

Альтдорф, как и подобает столице самого большого государства Старого Света, — великий город. Расположенный на реке Рейк, опутывающий холмы и десятки небольших островов сотнями мостов, он является торговым сердцем Империи благодаря своим рынкам. Шторм Хаоса почти не зацепил Альтдорф, поэтому его великолепие по-прежнему вызывает трепет у гостей города, особенно беженцев из опустошенных провинций Империи. Местные жители с радостью расскажут чужакам о славе своего города и с горечью жалуются друг другу на свои неудобства.

Императорский дворец, Храм Сигмара и Колледжи Магии — это самые важные учреждения, которые можно найти в Альтдорфе. Также, здесь есть развлечения, подходящие для любого вкуса и кошелька: опера, театр, званые вечера, рынки, магазины, таверны, бои в яме, уличные драки. Как отметил Зигфрид Йохансон в книге «Город на Рейке»: «Если человек устал от Альтдорфа, человек устал от жизни».

Эта книга содержит обзор карты города, но не рассматривает масштаб улиц: город слишком велик, и в нескольких местах магия Колледжей делает любую карту ненадежной. Вместо этого в этом разделе представлены материалы, которые вы можете использовать, чтобы игроки чувствовали себя так, как будто они находятся в Альтдорфе вместе со своими персонажами.

ИСТОРИЯ АЛЬТДОРФА

Альтдорф начал свою жизнь как небольшое поселение унгеборгенов на острове в реке Рейк. Известный как Рейкдорф (город реки), он предоставлял доступ к хорошей рыбалке, плодородным сельскохозяйственным угодьям и отличной оборонительной позиции. Со временем это поселение начало расти, разрастаясь с острова на западный берег, а также охватывая соседние острова на Рейке. К тому времени, когда Сигмар отправился на восток, Рейкдорф являлся самым крупным поселением во всех землях людей. К этому времени были возведены мосты и сформирована основная структура города.

По мере развития Империи Сигмара, начала расцветать торговля. Сельскохозяйственные угодья поглощали леса и племена гоблинов. Многочисленные небольшие поселения появились в Рейкланде, что привело к процветанию города. Большая часть излишков еды из этих ферм направлялась в Рейкдорф, после чего сплавлялась вверх по реке для получения прибыли. Рейкландская шерсть, кожа и древесина также пересекали границы области. Поскольку развитие торговли привлекало деньги и ремесленников, Рейкдорф начал специализироваться на ковке, производстве тканей и хорошего эля.

ВОЙНА И ФОРТИФИКАЦИИ

Начиная с 300 года, характер Рейкдорфа изменился, так как процветание окружающих земель начало ослабевать. Долгие годы гоблинских войн, внутренняя борьба, плохие урожаи и социальный спад наложили свой след на богатство города. К укрепленному каменному храму Сигмара вскоре присоединились оборонительные стены, так Рейкдорф учился справляться с трудными временами.

Крепкие стены привлекали многих людей в город, и на 500 год Рейкдорф разросся более чем в четыре раза. Правящие силы пытались убедить людей строить каменные здания, вместо уязвимых к огню деревянных, но эта директива была беспечно проигнорирована. Несмотря на все его усилия, император Сигизмунд Завоеватель не смог побороть привычку Рейкдорфа предпочитать дешевое качественному. Воин-Император официально назвал место Альтдорф (старый город) и заложил каменные фортификации, чтобы эффективно защищаться от мелких военачальников и разбойничьих шаек. Он умер до того, как его труд был воплощен в жизнь, и в 557 году его сын Сифрид Законодатель с отвращением перебрался в Нульн. Молодой император заявил: «Смрадные улицы Альтдорфа могут отправляться к Морру!» В дальнейшем город был известен как Великий Смрад.

Начиная с 600 года, культ Сигмара начал глубоко укореняться в обществе Альтдорфа. Постоянные стычки и борьба местных военачальников способствовали росту культа, в то время как рост коммерции восстановил богатство Альтдорфа.

Деньги лились рекой в казну культа, и к 990 году великий теогонист убедил императора Людвига Жирного предоставить сигмаритам право голоса. Не остановившийся на этом, культ провел щедрую серию банкетов и успешно заманил окружение правителя в дворец Альтдорфа. Десять лет спустя собор Сигмара был достроен, ровно через 1000 лет после битвы на Перевале Черного Огня. Каменщики-дварфы, которые трудились над зданиями, получили право селиться в городе и создали то, что позже стало дварфийским кварталом. Религиозные чувства процветали, и в это время были созданы первые великие освещенные тома «Жития Сигмара».

ЧУМА И РАСПЛАТА

Под началом Бориса Златолюбца Альтдорф был богатым смешением рас, религий, ремесленников, торговцев, дворян и крестьян. Великий Смрад был знаменит своими ворами и богатствами — Император был самым большим жуликом из всех. Его тяжелые налоги и бесконечные расходы привели ко времени беспорядков и скандалов. Несколько священников-сигмаритов были выставлены на публику рядом с их любовницами и гаремами, вызывая возмущение, шок и дальнейшие беспорядки. Было введено военное положение, но лишь катастрофическая Черная Чума 1111 года смогла загасить пламя мятежа.

Городские жители приветствовали смерть Златолюбца в 1115 году и попытались остановить волну анархии, которая последовала за ней. Эта попытка потерпела неудачу, и, как опасались купцы, торговля пошла на спад. Дела стали и вовсе ужасными со вступлением на императорский престол Мандредра Крысобоя в 1124 году. Новый император перенес свой дворец в Мидденхейм, и Альтдорф перестал быть центром торговли. После развала процветающей торговли здесь воцарился хаос, долги остались неоплачиваемыми и дворяне бежали, как крысы с тонущего корабля.

Неожиданно вспыхнули бунты и пожары, и культ Сигмара попытался взять под контроль город. Циничная политика «Хлеба для Верующих» требовала от людей клятвы верности культу в обмен на продовольствие и защиту. Альтдорфцы обманывали эту систему повсеместно, так что касса культа была почти опустошена, а сам культ получил лишь небольшую выгоду, так как население вернулось к своей праздной нерелигиозной природе сразу после прекращения политики подаяний. Потребовалось более 300 лет, чтобы культ и город смогли оправиться от этой финансовой катастрофы.

Примерно в это же время началось формирование организованной структуры гильдий. Эти гильдии позже будут доминировать в политической жизни столицы, но сейчас они сосредоточились на защите своих членов от жестокости того времени.

Вслед за чумой и беспорядками многие крестьяне стекались в город, чтобы заполнить пустые дома и присоединиться к новым гильдиям. Этот уход от сельского хозяйства, в сочетании с многочисленными неурожаем, разорили графа-выборщика Рейкланда. Бедствующий высокородный обратился в Альтдорф за помощью и в итоге заключил сделку. Граф официально стал князем Альтдорфа, а затем отрекся от всех избирательных привилегий в пользу титула Великого Князя. Огромные суммы денег влились в поместья Рейкланда, восстанавливая состояние, но не титул бывшего графа.

Двойное звание великого князя Альтдорфа и курфюрста Рейкланда после этого передавалось от князя к князю, и, казалось, принесло немного удачи. Впрочем, дорогостоящее содержание Рейкланда и крах торговли в Альтдорфе привели к тому, что до 1200 года правители Рейка были известны как «нищие князья». С этого момента деньги становятся все более важным источником власти и полномочий, а взяточничество и коррупция проникают во все аспекты городской жизни.

ВРЕМЯ БУРГОМИСТРОВ

1500-е годы начались со смелого хода от бургомистров. Следуя тенденции времени, гильдии открыто подкупили дворянство, чтобы вернуться в город. Дары в виде земель и обнесенных стеной имений склонили на свою сторону одних, в то время как других подкупили щедрыми кредитами и «почетная десятина». По слухам, курфюрст Виссенланда получил в подарок 50 белых павлинов с позолоченными клювами и окрашенными в пурпур лапами. Он сразу же пригласил гильдейских мастеров в Альтдорф на пир, где и подал птиц на серебряных подносах в качестве знака лояльности.

Несмотря на это, к 1547 году и времени Трех Императоров, Альтдорф сумел восстановить своё состояние. По мере того как княжества сражались, Великий Смард научился получать прибыль от гражданской войны. Гильдии эффективно управляли большей частью городской жизни, а богатство стало основной мечтой каждого гражданина. Город продолжал расти и развиваться в это время раздоров. В первую осаду Альтдорфа в 1701 году общеизвестным стал характер альтдорфцев. Гордый и хитрый народ, которому осада не только не сломила дух, он считал делом принципа игнорировать голод, смерть, и ужас нашествия орочьего военачальника Горбада Железнокотя. Во время осады все храмы города ощутили заметный рост пожертвований, и религиозный Ренессанс охватил город. После осады город был потрясен обнаружением нескольких культов Хаоса и скандалом с участием клирика Сигмара, помазавшего собаку в церковный сан. Хрустящий Холм, расположенный за пределами города, стал местом для казни еретиков и предателей, в то время как Дуб Морра оставался местом повешения для обычных преступников.

Веками пустеющие кошельки княжества позволили богачам купить себе дворянские титулы и гербы. Геральдика стала очень модной, и Альтдорф создал свод законов Мерсье о том, какие цвета, ткани и разрезы может носить каждый класс. Позднее они были отменены как невыполнимые, однако этим законам удалось на некоторое время создать определенную определенность и обычаи. К концу тысячелетия бургомистры возглавили гильдии и воспользовались возможностью сделать их самоуправляемыми. Огромные взятки тайно вливались в казну князей Альтдорфа, позволяя выдуманным титулам снова и снова становиться реальными. Город стал самоуправляемым государством, и вновь уполномоченные бургомистры создали для себя огромные налоговые льготы.

ОСАДА И РЕКОНСТРУКЦИЯ

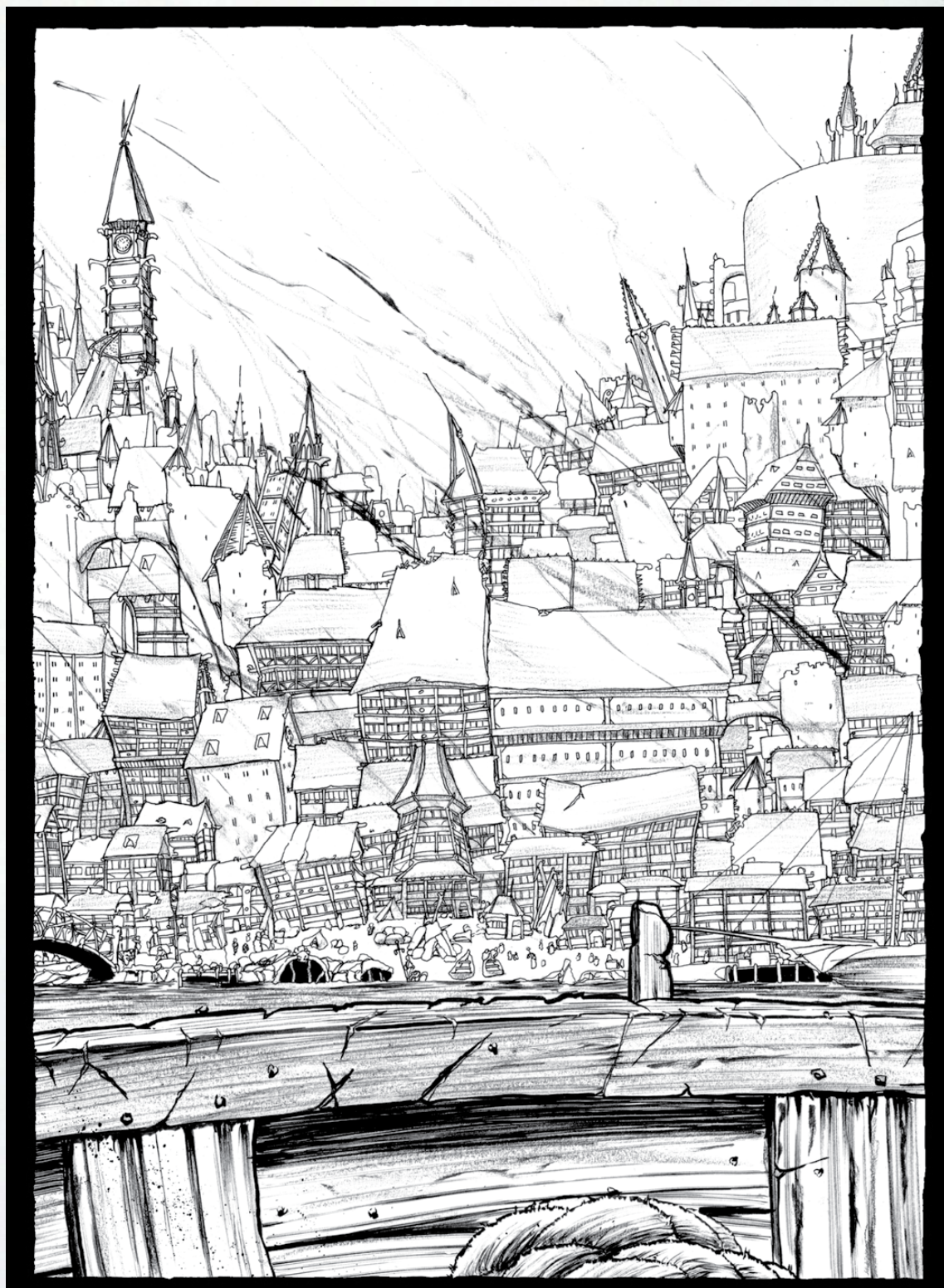
Это процветание было прервано гражданской войной и осадой. Лорды вампиров семьи фон Карштайн осаждали Альтдорф в 2051 и 2132 годах. Обе осады дорого обошлись городу. Стены были пробиты в нескольких местах, в огромных количествах гибли люди. Город отбивал осады, насмешливо принимая «тень смерти» в качестве знамен Альтдорфа. Этот висельный юмор не мог скрыть потерь, которые приносили осады. Ход фон Карштайна катапультировать гнилых зомби в город привела к образованию очагов чумы, в то время как изнурительные налоги создали эпоху нищеты и отчаяния. В Битве за Хел Фен в 2145 году альтдорфцев уже мало волновало, что планы фон Карштайна были сорваны. От каждого трудоспособного человека ожидали помощи в восстановлении оборонительных сооружений, грозя лишением гражданства. Многие протестовали, но им не хватало духа бунтовать.

Следующие 300 лет известны как Великая Реконструкция. Постепенно гордость, деньги и комфорт вернулись в Альтдорф. Даже последствия Великой Кипящей Чумы 2302 года мало мешали ощутить чувство выздоровления. Гражданские законы были пересмотрены, и Альтдорф собрал тысячи новых налогоплательщиков в своё лоно. Из-за появления моды среди дворянства на подарки в виде

редких зверей, появились предпосылки для создания Императорского зверинца. Великая война против Хаоса принесла дополнительные деньги торговцам Альтдорфа, поскольку оружие и запасы оказались редким и востребованным товаром. Падение далекого Прага в 2303 вызвало некоторую тревогу, но Смерд считал себя невосприимчивым к серьезным переменам.

Большим потрясением оказалось объявление Магнуса Благочестивого о том, что Альтдорф станет домом для Орденов Магии. В течение лета 2304 года разразились беспорядки, и немногие были подготовлены к военному

закону, который последовал. Многие покинули город, когда высшие эльфы разрушили ткань Альтдорфа, чтобы разместить здания Колледжа. В конце концов люди вернулись, однако город оказался хоть внешне и очень похожим, но совершенно иным. Любая карта оказалась бесполезна для ориентирования в городе, так что горожанам пришлось учиться навигации без использования чувства направления, используя лишь ориентиры. Уличные гиды стали обычным явлением, а военные законы не были отменены, так как настроения против волшебников оставалось на высоком уровне.



ВОЛШЕБСТВО И ПОЛИТИКА

Орден Магии быстро сцепился за власть с гильдиями и их лидерами. Великий князь встревожился тем, что волшебники погрузились в сложную паутину заговоров и вымогательств, которые проникли в политику Альтдорфа. Чтобы обуздать власть Орден была создана отдельная гражданская структура — Магистрат. Комплекс законов о торговле, земле и собственности, а также праве голоса служили, чтобы держать волшебников в узде, по крайней мере, на некоторое время.

В 2324 году произошло событие, привлечшее к себе всеобщее внимание: стала полностью недееспособной система водоснабжения. Колодцы были наполнены грязью, навозом и мусором, канализационные трубы забиты, а река почернела от отходов тысяч жителей, кожаных мастерских и кладбищ. «Налоговое Лето» впервые объединило все гильдии, которые совместно принялись создавать новые колодцы, линии канализации и акведуки. Компания Чистой Воды была создана на денежные средства всех ремесленников, однако в течение многих лет она была сопряжена с соперничеством, конкуренцией, и оказалась фактически неэффективной. В итоге она была лишь политическим инструментом в руках гильдий, который на протяжении более века выкачивал деньги людей, черепашьими шагами достигая своей цели.

К 2429 году Альтдорф стал богатым, устойчивым и могущественным. Несмотря на собственное прошлое, город был оскорблен объявлением Мариенбурга о независимости. После экстренного заседания членов муниципалитета и мастеров гильдий, к новому городу-государству был применен ряд торговых санкций. Опасаясь, что их статус налогового убежища будет оспорен, многие из высших чинов Альтдорфа громко протестовали против этого шага. Многие в частном порядке оказали свое влияние на помощь в свержении императора Дитера IV, что вскоре и произошло.

Когда князь Альтдорфа воссел на императорский престол, празднества длились целый месяц. Гильдии публично присягнули на верность Вильгельму III, предоставив множество даров и доходов некогда обнищавшему княжеству. Купцы и учреждения боролись за имперское покровительство, и по совету Серого Ордена, Вильгельм продал свою поддержку и должности за огромные суммы. Эти деньги позволили новому императору заняться беспрецедентным количеством государственных дел, обеспечив лояльность среди значительной части дворянства в течение некоторого времени. Великий князь официально признал Газету Альтдорфа, надеясь получить контроль над скандальным изданием. Впрочем, этот шаг не возымел действия, поскольку газета все равно оставалась верна непочтительному духу Альтдорфцев.

Великий Пожар 2431 года позволил Вильгельму полностью перестроить восточную сторону Альтдорфа и обуздать Орден Огненных Волшебников. Реконструированная область стала престижным кварталом, с грамотно проложенными улицами и каменными зданиями. Потеря товаров и доходов сильно ударила по торговцам, и пока они были в упадке, великий князь захватил много политических рычагов. Эта тенденция продолжалась и с избранием Карла Франца в 2502 году. Его личные действия в конечном итоге привели к принятию Зловонного Акта 2506 года. Этот свод законов сковал по рукам зазнавшиеся гильдии и Ордена Магии, вызывая ропот и возмущение.

ТЕКУЩЕЕ ВРЕМЯ

Бургомистры сеют заговоры уже в течение многих лет. В последнее время внимание императора было приковано к войне, и потому для управления Альтдорфа был назначен регент Маршал. Гильдии пытались его подкупить, запугать или смести с поста и покрыть крамолой, Впрочем, их усилия были безрезультатны. Политический климат Альтдорфа 2522 года изобилует



заговорами, культами, убийствами и недовольством. Шторм Хаоса угрожает большей части Империи, и пока император находится в отъезде, могущественные силы пытаются заполучить больше возможностей.

Ордена Магии остаются в стороне от этих заговоров, несомненно, из-за обладания неким тайным знанием. Между тем, в каждой таверне столицы можно услышать сплетни о следующем маневре городского совета и вероятном ответе на неё со стороны Маршала. Газета Альтдорфа сообщила о странных событиях во всех доках и нехарактерном молчании от Культа Сигмара. Беженцы, бежавшие от войны заполонили бедные кварталы Альтдорфа, и всюду распространяются слухи об ужасной чуме. Атмосфера Альтдорфа пропитана ожиданием. То, что ждет в будущем, неясно, но что известно наверняка: жить в это время в Альтдорфе — значит жить в интересные времена...

Гильдии Альтдорфа

Сотни гильдий имеют свои цеха в вонючих улицах Альтдорфа. Технически, чтобы квалифицироваться как официальная гильдия, организация должна быть записана в Гражданском Списке, но с каждым разом это имеет всё меньше значения. Гильдии зачастую имеют собственные законы, охраняют своих членов, защищают их интересы и пытаются получить уступки от различных политических группировок города.

Гильдии почти бесконечны в своём разнообразии. Вообще говоря, все они предлагают своим членам определенную форму обучения и карьерного роста, требуя взамен членских взносов и услуг. Вступление в гильдию дает человеку возможность получить гражданство Альтдорфа и, возможно, присоединиться к одному из многочисленных городских советов.

Некоторые гильдии достаточно сильны, чтобы бросить вызов городскому законодательству, каким-то образом получив право предоставить своим членам определенную выгоду. Гильдии предлагают различные льготы для своих членов, от пенсий и стипендий, до

сватовства и вдовьих фондов. Человек может легко провести всю свою жизнь в гильдии, и переход в другую гильдию является довольно редким событием.

Если его спросят (или даже подкупят), среднестатистический Альтдорфеец может сказать следующее о передовых гильдиях:

- **Ассоциация Ткачей:** *«Кучка нахальных портных. Узнаешь их по чудной одежке».*
- **Гильдия Грузчиков:** *«Не связывайтесь с Причальными Крысами — уж страсть как много верзил у этой Гильдии».*
- **Торговое Общество:** *«Бакалейщики? Они спонсируют этот новый закон «О мерах и весах», верно?»*
- **Гильдия Мясников:** *«Крепкие мужики, но сомневаюсь, что выживут после тех сплетен про мертвеца»*
- **Гильдия Каменщиков и Плотников:** *«Чертовы строители! Они медленные, дорогие, с вечными проволочками. Слушай, сколько ж подготовки оказывается нужно, чтобы таскать кирпичи!»*
- **Пороховой Ряд:** *«Я никогда не видел никого страшнее Огненного Волшебника. Хе-хе, беги на них в оранжевых одеждах и смотри, как они визжат! Прямо как девки, и не важно, с ружьями или нет!»*
- **Имперская Гильдия Оружейников:** *«ИГО это серьезная гильдия. Немного глуховаты, но для вдов в самый раз».*
- **Гильдия Юристов:** *«Так же, как с Морром: тебе их не избежать... но и любить их ты не обязан».*

Граждане Альтдорфа

Альтдорфцы — гордецы. Даже самый последний гражданин получает удовольствие от своего статуса члена великого города. Они могут не понимать запутанную систему прав и вассалитета, но это не мешает им её обсуждать. К провинциалам относятся с долей презрения и жалости, разве могут они похвастаться приверженностью к столь же древней славе? Какая история может иметься у богом забытого клочка деревьев? Что бы они ни говорили, ничто не сравнится с наследием каждого гражданина Альтдорфа... по крайней мере, они в это верят.

Исходящие из феодальных времен Сигмара, гражданские законы изначально диктовали, кто здесь работает, какой налог они должны платить и кому они должны служить. Сложные даже для тех времен, эти противоречивые законы превратились в удивительное разнообразие правовых статусов, которые служат главным образом для обеспечения гегемонии Гильдии Юристов. Известно, что их называют «карбункулом на осколках справедливости», но законы регулируют всю деятельность, в том числе, кто и на ком может жениться, какие городские ворота человек может использовать, и даже какую шляпу ему следует носить.

Хотя гражданство обычно наследуется от родителей или предоставляется гильдией, иногда оно может предоставляться в качестве вознаграждения. Вообще



говоря, продвижение требует покровителя и больших денег. Статус лица должен быть проверен Гильдией Юристов, а затем добавлен в большой Гражданский Список Альтдорфа.

Человека могут признать полным, половинным, или даже четвертным гражданином – людьми временного статуса, торговцами, бродягами и преступниками. Можно было бы получить статус свободного человека, друга или даже пресловутого негодя. Разумеется, волшебники достигают должности Магистра, как только они завершают свое ученичество. Этот странный статус означает, что технически волшебники являются вассалами своего ордена, каждый из которых имеет форму баронского статуса, но только в пределах своего колледжа.

На практике законы о гражданстве редко применяются, поскольку они морально устарели. Когда дело доходит до налогов, сборщикам достаточно сложно собрать и фиксированную ставку с людей, не говоря уже о попытках применить разные ставки. Если они не приобретали недвижимость или не занимаются сложной торговлей, обычные люди игнорируют эти законы и обходятся здравым смыслом. Те, кто работает в высоких финансах, или схожей деятельностью, просто платят юристам, пока не получат желаемый результат.

ГОРОДСКИЕ НАЛОГИ

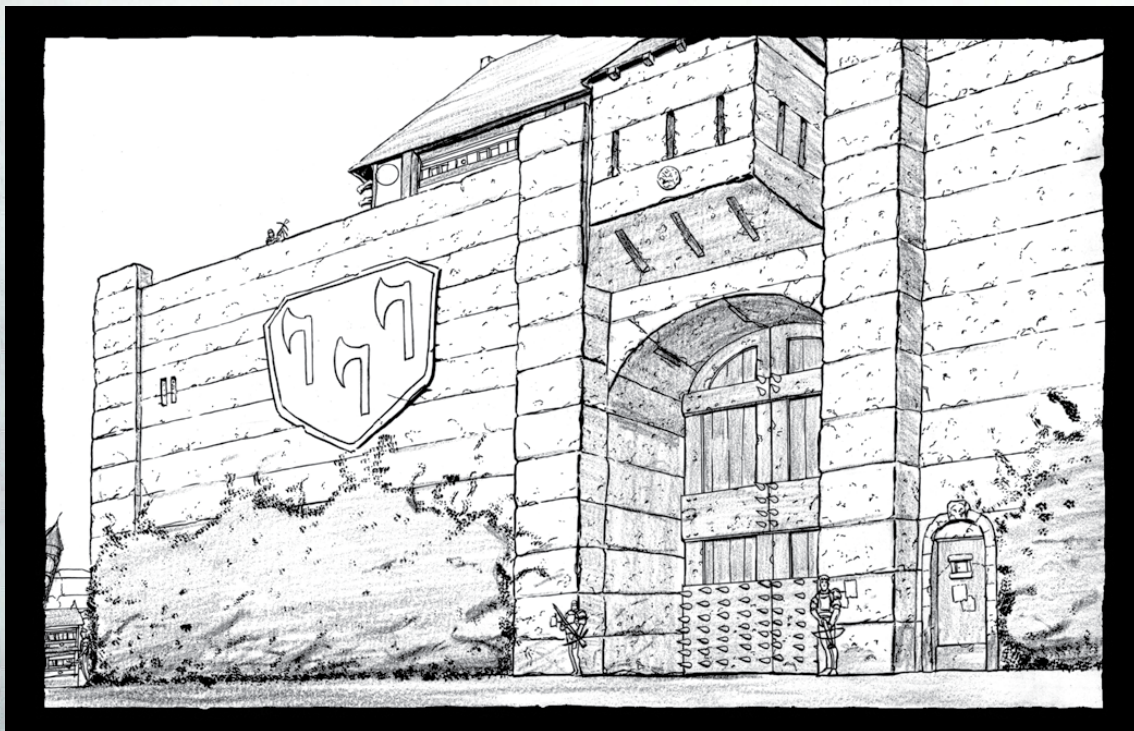
Запутанный предмет, плотно связанный с жизнью жителей Альтдорфа — налоги. Не только товары подлежат налогообложению, но и использование определенных ворот города, дорог, и причалов требует уплаты пошлины. Магазины и предприятия платят по своим ставкам, в то время как все члены гильдий и Магистры обязаны платить собственные налоги. К этим законным налогам добавляются рэкетирские, шарлатаны и воры, которые промышляют по всему Альтдорфу.

Чужаки в городе могут быстро оказаться ободранными как липка. Чтобы выжить в столице, необходим определенный уровень смекалки.

Простые люди выплачивают государству примерно половину своего заработка. Большинство платит чуть менее трети дохода, но редкие везунчики обладают определенным статусом, защищающим от поборов. Это тяжелое бремя приводит к тому, что многие готовы бунтовать на ровном месте. Новые налоги, как правило, объявляются в праздничные дни, чтобы иметь гарантии того, что рабочий день не пропадет из-за вспышки протестов.

В течение одного года средний альтдорфеец мог принять участие в следующих демонстрациях:

- **Пивные Беспорядки:** *«Пенни за пинту? Грабеж!»*
- **Реформа Наследования:** *«Мой отец еще не остыл в могиле, а эти кровососы уже требуют половину его наследства!»*
- **Канализационные Поборы:** *«Заработок в канализацию? Не от моего имени!»*
- **Мучной Налог:** *«Перестанет ли хлеб когда-нибудь дорожать? - подумайте о бедных пекарях!»*
- **Выгребной Побор:** *«Улицы воняют! Когда городской совет начнет что-нибудь делать?»*
- **Налог на Пирог:** *«Альтдорфцы любят пироги! А безработные полурослики пойдут воровать!»*
- **Уличный Сбор:** *«Пенни за переход моста? Грабеж среди бела дня!»*
- **Закон Беззакония:** *«Я плачу караульным, а всё, что мы получаем – погромы!»*



Локации в Альтдорфе

Этот раздел состоит из четырех частей. Три описания общих локаций, связанных с Богатыми районами, Бедными районами, и Публичными местами, а в четвертом описывается несколько конкретных мест. Каждая запись начинается с общего описания или типа локации, за которым следуют четыре уточняющих раздела. В первом разделе перечислены особенности, которые могут потребоваться в случае боя, происходящего в этой локации; во втором перечислены особенности, относящиеся к социальным взаимодействиям с персонажами; в третьем перечислены особенности, связанные со скрытным проникновением; и в последнем разделе перечислены детали, помогающие выделить это место.

Эти описания никоим образом не охватывают весь Альтдорф. Существует множество важных локаций, не описанных ниже, и их куда больше. Дело в том, что локации, описанные здесь, важны для приключений этой книги, наряду с общими локациями, которые персонажи вынуждены преодолеть по пути в столицу Империи.

БОГАТЫЕ РАЙОНЫ

В этом разделе описываются места, где обитают и которые посещают члены высшего света Альтдорфа. Хотя они и могут находиться неподалеку от тех мест, что посещает чернь, эти заведения кажутся явившимися из иного мира. Все описания в этом разделе являются общими. Учтите, что поместье лорда Фредерика отличается от указанного ниже описания дворянского поместья.

Все здания в богатых районах добротно построены и находятся в хорошем состоянии. В большинстве случаев не видно следов износа и можно предположить, что строение построено совсем недавно. Окна застеклены, а двери установлены добротно, так что когда они закрыты даже сильный ветер и дождь не смогут проникнуть внутрь.

ОГОРОЖЕННОЕ ПОМЕСТЬЕ

Только самые богатые члены общества Альтдорфа живут в поместьях, отгороженных от города стенами. Стена, как правило, имеет два входа, одни для живущих внутри и гостей, а второй — на противоположной стороне, для слуг и снабжения. Стена всегда достаточно высока, чтобы сдерживать случайных хулиганов, но она вовсе не является крепостной, так что по ней нельзя ходить.

За стеной есть сад, а сам дом расположен как можно ближе к центру огороженной территории. Большинство садов засажены ароматными цветами и деревьями, и первое, что персонажи замечают, когда попадают внутрь — запахи города почти незаметны, а внутри дома и вовсе не ощущается уличная вонь. Шум города также приглушен за стеной, и вовсе не слышен внутри.

Слуги перемещаются незаметно и всегда оказываются там, где они необходимы, они поведут приглашенных персонажей в комнату, где они будут встречаться с владельцем. Непредвиденных гостей будут преследовать, насколько это возможно.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЩЕПКИ В БОГАТЫХ РАЙОНАХ Огороженное Поместье

Дворянин похищает работницу и забирает ее в свое поместье. Власти не хотят в этом разбираться, поэтому семья жертвы просит персонажей спасти её. Дворянский сад засажен ядовитыми и плотоядными растениями, а стиль оформления дома вызывает глубокое беспокойство. Неужели девушке суждено стать жертвой разрушительных сил?

Особняки

Многообещающий купец скупил все этажи дома, где он живет, чтобы превратить его в подходящую резиденцию. Жители чердака (или подвала) игнорируют его уведомления о переезде, и в последний раз, когда он столкнулся с ними, ему угрожали насилием. Он нанял пару головорезов чтобы избавиться от жильцов, но только один из них вернулся, бормоча что-то безумное. Купец теперь отчаянно желает, чтобы все живое в его владении было истреблено, ибо он боится идти домой, хоть он и потратил на обустройство дикие деньги.

Театры

Театр ставит пьесу, изображающую действия культа Хаоса, и их окончательное поражение от храмовников Сигмара. Она ненадолго становится очень популярной, но актерский состав начинает погибать теми же методами, что были продемонстрированы в пьесе. Когда постановка спектакля не останавливает убийства, театральная труппа призывает на помощь персонажей. Расследование показывает, что основой для описанного в пьесе культа является настоящий, который, как он надеялся, вспугнет культистов и они себя выдадут. Сектанты теперь убивают всех, кто может знать их секреты. Могут ли персонажи игрока разоблачить и остановить их?

Клубы

Эксклюзивный клуб для дворян, которые считают себя авантюристами, нанимает персонажей игроков, чтобы те приходили в клуб и разговаривали с клиентами, дразня их эго и делясь историями о реальных приключениях. Платят неплохо, но эта работа глубоко унижительна, персонал относится к персонажам как к грязи, а клиенты считают, что поездка в Мидденхейм в окружении вооруженной охраны столь же опасна, как и зачистка превосходящей втрое банды звероловцев. Однако персонажи вскоре замечают, что клиенты имеют тенденцию уходить в настоящие приключения и не возвращаться. Какой-то злой культ или существо использует клуб в качестве фасада, чтобы заманить богатых и использовать их для какой-то мерзкой цели.

Дом всегда имеет два или даже больше этажей. Ведь даже для самых богатых людей пространство в городе довольно дорого. Вестибюль большой, предназначен для того, чтобы производить на гостей впечатление, а слуги и торгаши входят в черный ход. Стены украшены картинами, гобеленами и выставленными на манекенах достижениями, трофеями и экзотическими скульптурами. Возможно, эта коллекция была собрана прадедом

нынешнего обитателя и поэтому по ним нельзя с уверенностью судить о его вкусах.

Боевое Взаимодействие

- Мраморные лестницы, длинные коридоры, выложенные гобеленами, винные погреба и пыльные чердаки — все это хорошие места для боя.
- Гобелены и картины могут быть сбиты со стены, а мебель и украшения сломаны. Опишите ценный предмет, который пострадал в бою.
- Оружие и щиты, висящие на стенах, могут быть взяты для использования в бою. Они могут быть любого качества: заветные семейные реликвии будут Превосходного качества, в то время как простые экспонаты которые могут оказаться Плохими для реального боя.
- Слуги в ливреях будут либо пытаться помочь выгнать персонажей, либо убежать в ужасе, в зависимости от их характера и задач.

Социальное Взаимодействие

- Элегантные гостиные с коврами и стульями, обтянутые в ткани гербовых цветов владельца — прекрасное место для встречи.
- Сад также будет интересным хорошим местом для переговоров: сады редки в Альтдорфе, что дает хорошую возможность продемонстрировать богатство владельца.
- Если персонажи не смогут убедить владельца отослать куда-то слуг, они будут присутствовать при переговорах. Если игроки забыли про слуг, не забудьте описать их действия.
- Требуйте от игроков проверки Обаяния, чтобы определить, справились ли персонажи с правилами этикета в течение встречи. Владелец будет очень разочарован, если они потерпят неудачу.

Скрытное Проникновение

- Персонажи должны пробираться через сад по дороге к дому. Сад, вероятно, будет содержать статуи, которые могут быть ошибочно приняты для человека в темноте, если персонаж не справится с проверкой Внимательности (-10%).
- Внутри дома персонаж может спрятаться за дорогостоящим гобеленом, креслом, обтянутым тканью с вышивкой, или мебелью, украшенной инкрустациями из разных пород дерева. Не забудьте упомянуть о стоимости этих предметов.
- Служащие постоянно ходят туда и сюда, даже ночью дом не прекращает жизнь. Крадущиеся персонажи будут слышать шаги людей, если не провалят легкую проверку Восприятия.

Описание Деталей

- Состояние помещения: Хорошо ли ухаживают за домом и садом, насколько это бросается в глаза?
- Жители: Как долго эта семья проживает в доме? Если они жили здесь в течение нескольких поколений, мебель будет иметь разные стили и включать предметы антиквариата. Если семья поселилась здесь недавно, всё будет одинакового возраста и стиля.
- Слуги: Какие ливреи носят слуги? Много ли слуг, или мало? Каково отношение слуг к посетителям?
- Герб: Какой герб у обитающей здесь семьи? Он будет изображен в нескольких местах.
- Отличительные Предметы: Придумайте одну или две отличительные вещи на видных местах, которые вы сможете подробно описать, когда персонажи будут осматриваться.

ОСОБНЯК

Особняки богачей имеют, по крайней мере, четыре этажа, но редко больше шести. Двери выходят прямо на улицу, хотя иногда дома могут иметь небольшой задний двор. Как правило, он используется для парковки карет и имеет вход для слуг. Только самые богатые владельцы могут позволить себе иметь сад. Гости пользуются парадным входом, а слуги и поставщики — черным.

Внутри, более изысканные комнаты располагаются наверху, над шумами и запахами улицы. Впрочем, этот запах никогда не исчезает, он персонажи только могут заметить разницу, если они вновь спустятся вниз: будет заметно, что здесь он куда сильнее. В некоторых случаях на первом этаже может быть, хотя и не всегда, магазин или офис владельца дома.

Коридоры в этих домах узкие и странные, так как жители пытаются получить как можно больше полезного пространства. Распространены отдельные лестницы для слуг, большинство домов имеют просторный вестибюль. Комнаты кажутся немного меньше, чем на самом деле, так как в них стоит больше вещей, чем следовало бы. Комнаты также часто погружены в сумрак, особенно на нижних этажах, где окна грязны и всегда закрыты в попытке отгородиться от шума и запаха.

Во всех таких домах есть как минимум три или четыре слуги, но слуги обычно живут где-то в другом месте. Кухни и умывальники всегда находятся на нижних этажах, и слуги проводят там большую часть времени. Основное исключение — дворецкий, публичное лицо дома. Он встречает посетителей, узнает, хочет ли владелец встретиться с ними, и он же проводит посетителей через дом, если их ожидают.

Боевое Взаимодействие

- Драка в узком коридоре будет сопровождаться повреждением стен, картин или иных украшений. Вы должны описать удары, которые вбивают людей в стены (впрочем, это не нанесет дополнительного урона).
- Бои в переполненных комнатах также будут крушить и уничтожать много мебели и украшений. Стопки бумаг могут разлетаться по всей комнате, шахматы слетать с доски и рассыпаться по полу, может разбиваться стеклянная посуда, расплескивая содержимое и оставляя осколки, на которые можно наступить.
- Борьба, происходящая на верхних этажах, дает возможность кого-то вытолкнуть из окна (и удачное падение — хороший способ интерпретировать сожженное Очко Судьбы, персонаж просыпается за пределами Альтдорфа, лежа в телеге с навозом).
- Из-за плотной застройки бой в этих зданиях может привлечь внимание у соседей.

Социальное Взаимодействие

- Дворецкий проводит персонажей через небольшие коридоры вверх по узкой лестнице в гораздо большую и впечатляющую комнату, украшенную специально для приема гостей. Эта комната находится на верхнем этаже и имеет большие окна, которые пропускают много света.
- Если они подружатся с владельцем, их можно отвести в меньшую, более загроможденную комнату, где он обычно работает.
- Если владелец является торговцем и считает персонажей важными персонами, он предлагает

еду и напитки очень высокого качества, чтобы продемонстрировать свое богатство.

Скрытное Проникновение

- Трудно быть скрытным в маленьких, загроможденных комнатах, будет хорошей идеей повысить сложность всех проверок на один уровень.
- Поскольку парадный вход находится прямо на улице, будет куда разумнее попытаться попасть в дом с черного хода, где персонажи будут менее заметными.
- Беспорядок может затруднить для персонажей поиск того, что они ищут, особенно если они не знают, где это. Проверки поиска должны занимать не менее 10 минут, а в большинстве комнат – и вовсе до получаса. Подчеркните груды вещей, которые должен перерыть персонаж.

Описание Деталей

- Дворецкий. Как он выглядит, как он относится к персонажам, и есть ли у него какие-то особенности?
- Убранство комнаты для приемов, куда приводят персонажей, должно иметь общую тему: может быть, в картинах, гобеленах и статуях присутствует множество собак, или обнаженных тел, а, возможно, здесь находится много эльфийских или дварфийских вещей или поделок.

ТЕАТРЫ

Театры, обслуживающие богачей — это роскошные места, где почти каждая поверхность обита дорогими материалами или позолочена (позолота обычно невероятно вычурна). Тут нельзя просто так купить билеты на представление. Вместо этого, покупатель выкупает ложу на целый год, позволяя себе посетить столько выступлений, сколько он захочет.

У входа посетителей встречают сотрудники в униформе, приветствуют их по имени и провожают к персональной ложе. Клиентам позволено приводить столько гостей, сколько помещается в их ложе, и без особой необходимости персонал театра не будет применять какие-либо ограничения. Если благородный лорд хочет усадить три человека в ложу, рассчитанную на две дюжины, это его решение. Однако, если он попытается привести сотню людей, персонал будет возражать.

Ложи расположены подобно местам в обычном зале, за исключением того, что туда можно попасть через коридоры позади, а также ложи имеют стены и крыши, отделяющие их от других лож. Если кто-то сидит в центральной ложе, его невозможно увидеть со стороны, а сам он имеет прекрасный вид на сцену. Боковые ложи хорошо просматриваются с лож напротив, и если сидеть чуть впереди, можно хорошо рассмотреть всю ложу целиком. Вид на сцену с боковых лож довольно плох.

Боковые ложи самые популярные и дорогие. Верхи Альтдорфа посещают театры не ради того, чтобы взглянуть на выступления, оперу или пьесу. Они приходят в театры, чтобы выставить напоказ свое богатство и статус. Шум от спектакля или, в частности, оперы, стены вокруг лож и публичный доступ делают театр хорошим местом для встреч, которые, возможно, захотят сохранить в тайне. В результате, некоторые дворяне нанимают как боковую ложу для демонстрации богатства, так и центральную для более «личных»

встреч. Все ложи могут быть закрыты изнутри, чтобы избежать ненужных посетителей.

В этих театрах нет баров, стоек, общедоступной кухни и т.п., клиенты вызывают слуг, которые приносят запрошенные напитки в ложу и отмечают стоимость в чеке клиента.

Боевое Взаимодействие

- Коридоры, идущие за ложами, довольно узки, и поэтому только один или два комбатанта могут стоять друг рядом с другом.
- Бои в ложе могут легко вылиться на крышу ложи спереди и снизу. Эти крыши довольно непрочные, так что тяжелые персонажи могут очень легко провалиться в ложу. Если три или более персонажей стоят над одной и той же крышей, она определенно обвалится.
- Стены между ложами также довольно хрупки, и в ходе боя могут быть довольно легко сломаны.
- Исполнители привыкли игнорировать людей в ложах, также как зрители обычно игнорируют людей на сцене, и будут продолжать выступление прямо во время боя, если они не окажутся под угрозой. Упоминайте действие на сцене время от времени, особенно, если идет сцена боя.

Социальное Взаимодействие

- Как отмечалось ранее, богачи вполне могли организовать встречу в театре. Персонажи игроков сопровождаются персоналом театра в соответствующую ложу, а представление идет лишь фоном: человек, с которым они встречаются, полностью игнорирует действия на сцене.

Скрытное Проникновение

- Люди часто делают то, что им не следует делать в театре. Впрочем, обычно речь идет про любовную интрижку, а не про поклонение богам Хаоса (хотя достаточно богатый человек мог заплатить, чтобы выкупить ложу насовсем, и создать там храм Хаоса. Например, в качестве места финального противостояния с культом идеально подойдет центральная ложа во время спектакля знаменитой оперы «Вульфрих Охотник на ведьм»). Так что, персонал весьма бдителен к шпионам, пока театр открыт, и служащие находятся повсюду.
- Однако, если персонажам необходимо попасть в театр после закрытия, персонал будет менее осторожен и внимателен в нерабочее время.

Описание Деталей

Название театра и доминирующие темы его оформления (включая ливрею персонала) являются наиболее важными элементами. Придумать название для пьесы или оперы тоже хорошая идея, но особой нужды продумывать сам сюжет выступления нет, так как игроки пойдут в театр не ради этого.

КЛУБЫ

Клубы — это высшая форма эволюции таверн. Важным отличием является то, что только члены клуба и их гости могут войти внутрь. Некоторые клубы имеют дополнительные ограничения, например, только для мужчин, дварфов или волшебников. Эти ограничения могут быть отменены по просьбе достаточно влиятельного члена, но большинство элитных клубов пойдут на уступку только по просьбе курфюрста или императора.

Большинство клубов имеют здание, похожее на таунхаус, только больше. Некоторые из самых элитных клубов расположены в обнесенном стеной поместье, а нацеленные на рядовых представителей высшего класса могут не иметь в распоряжении целого здания. Во всех клубах есть вооруженные охранники у дверей снаружи (используйте характеристики городских стражников) и вышибалы внутри, готовые справиться с любой проблемой. Они в состоянии выгнать небольшой отряд преступников, которые решили, что группа пьяных дворян станет легкой добычей, но охранники не смогут противостоять небольшой армии.

Верительные грамоты посетителей проверяются в маленьком окне перед открытием дверей, а люди, которые не похожи на членов (например, большинство искателей приключений), получают очень холодный прием, который может внезапно стать весьма теплым, если (когда) сотрудники узнают, кто пригласил гостей. Однако ситуация, когда посетителей пустили в клуб без приглашения его члена – весьма редка, или даже исключительна.

Внутри большинство клубов обставлены в элегантном нейтральном стиле, с большим количеством деревянных панелей, картин со сценами охоты или сигаритами и, возможно, и возможно, даже с библиотекой, полной книг, прикованных к полкам. Есть общественные зоны и большое количество частных комнат различного размера и назначения — почти во всех клубах есть спальни, где члены клуба могут провести ночь. Многие частные комнаты имеют выход на улицу, давая лицам, которые не будут допущены в клуб, возможность присоединиться к развлечению членов.

Некоторые клубы в точности похожи на таверны, привлекая посетителей качеством обслуживания. У других есть определенная тема, которая может быть какой угодно, кроме поклонения Хаосу. Хотя, клуб может тайно разместить культ Хаоса.

Все, что потребляется в клубе, добавляется в счет ответственного члена. Он никогда не предъявляется в клубе, такой жест был бы вульгарным. Вместо этого он отправляется домой члену клуба. Для соблюдения конфиденциальности представленный счет не является детализированным. Многие работники клуба являются экспертами в оценке того, насколько высокий счет они могут выставить, прежде чем член клуба запросит объяснения или детализации.

Боевое Взаимодействие

- Главная проблема с началом боя в клубе — большое количество охранников, которые появляются, как только замечают агрессию. Таким образом, бои в общественных залах должны заканчиваться быстро, а персонажи игроков должны планировать поспешное отступление, возможно, через окна.
- Бой в отдельной комнате, многие из которых звукоизолированы, может продолжаться дольше, если клиент клуба не дернет шнур, чтобы вызвать помощь. Попытка остановить клиента от этого шага может быть важной частью боя.

Социальное Взаимодействие

- Отдельная комната в клубе — это хорошее место, где можно встретить авантюристов, если член не хочет, чтобы его видели в общении с таким сбродом. Авантюристов могут доставить к заднему ходу под неодобрительные взгляды слуг, и проводить обратно по окончании встречи.
- В качестве альтернативы вы можете продемонстрировать игрокам изменение отношения контакта, предлагающего им войти в парадный вход в качестве его гостей.
- Авантюристам, которые занимаются определенной деятельностью, может быть предложено присоединиться к соответствующему клубу, как только они будут достаточно известны.



Скрытное Проникновение

- В клубе всегда ходят люди. С одной стороны, это делает попытку скрыться очень сложной. С другой стороны, маскировка будет весьма эффективной. Притвориться сотрудником — это хороший способ проникнуть в большой клуб.
- Клубы гордятся своей осматрительностью, шпионаж за кем-то в клубе должен быть очень сложным. С другой стороны, люди доверяют службе безопасности клуба, а это значит, что вы можете многое узнать, если вы сможете обойти охрану.

Описание Деталей

- Клубу нужно определить имя, стиль декора и класс членов. Клуб, посвященный людям, которые любят охоту, будет украшен охотничьими трофеями и картинами охоты, а клуб, посвященный философам, будет иметь большую библиотеку, пространство для дебатов и бюсты известных философов, стоящие в нишах.
- Какими бы ни были особенности клуба, они нацелены на богатых. Впрочем, имеет право на существование клуб, предназначенный для состоятельных торговцев, которые хотят притвориться, что они не обычные торгаши.

БЕДНЫЕ РАЙОНЫ

Бедные районы Альтдорфа не изолированы от зловония улиц, а иногда внутри здания пахнет хуже, чем снаружи. Все здания находятся в весьма плачевном состоянии: новые здания используют такие дрянные материалы, что они почти сразу нуждаются в ремонте, в то время как здания, которые были добротно возведены, теперь стали старыми и обветшали. Лучшие представители зданий бедных районов могут похвастать эффективно произведенным ремонтом и способны выдержать непогоду.

В зданиях нет стеклянных окон, потому что стекло дорого. Вместо этого окна закрывает вощеная бумага, которая легко рвется, или в окнах могут быть установлены ставни, так что в холодный день жители должны выбирать между светом и теплом. Ставни и двери не подходят к своим рамам, запуская сквозняки, а стены и крыша могут протекать.

В здании зачастую находится больше людей, чем следует. Обычно в одной комнате живет около четырех человек, так что внутри здания переполнены не меньше, чем улицы снаружи.

ТАВЕРНЫ

Таверны — самые популярные места для общения представителей низшего класса. В них продается еда и напитки, но обычно они не предоставляют жилье в наем. Еда и напитки обычно довольно дешевы и не могут похвастать качеством. Эль и пиво — самые распространенные напитки, а хлеб, овощи и немного мяса составляют основу рациона. Некоторые таверны привлекают людей благодаря своей кухне.

Большинства таверн имеет одну общую залу с барной стойкой вдоль одной из стен. Эта зала всегда находится в полумраке, в ней клубится табачный дым, дым от костра, очага или жаровни, а также никуда не исчезает смрад улицы и посетителей. Помещение постоянно наполнено шумом, за исключением того момента, когда

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ В БЕДНЫХ РАЙОНАХ Таверны

Даже у элегантных парусных судов с эльфийского острова Ултуан есть моряки, и эти моряки любят выпить не меньше прочих. Тем не менее, они держатся своих собственных таверн и, как известно, не любят посторонних, особенно dwarфов. Владелец одной из этих таверн обнаруживает, что в ней происходят кражи, и даже произошло убийство. Хотя большинство его клиентов посещают заведение всего на несколько дней, они обычно возвращаются, и он не хочет, чтобы эти события их отпугнули. Однако он не может просить о помощи своих знакомых, так как они сами под подозрением (друзья хозяина — не самые честные эльфы в Альтдорфе). Поэтому он просит персонажей игроков провести расследование там, где они сами окажутся под подозрением.

Бойцовские Арены

Персонажи узнают слухи об арене, где делают ставки на то, как долго неподготовленный и невооруженный человек продержится против безоружного зверолода. Слухи также указывают на одного из бойцов для следующего боя: старик, одноногий dwarф, ребенок и т. д. Персонажи могут сначала посчитать это лишь слухами, но затем контакт из многоквартирного дома просит их изучить цепь недавних исчезновений: старик, одноногий dwarф, ребенок...

Многоквартирники

Наниматель из черни просит персонажей остановить криминального босса в его попытке снести несколько домов, выкинув жителей на улицу. Расследование персонажей показывает, что этот босс на самом деле является охотником на ведьм, хоть и мало отличающийся по жестокости от бандита. Но на самом деле он стремится разыскать и уничтожить ужасный артефакт, замурованный в фундамент этих многоквартирных домов. Когда они узнают об этом, персонажи также обнаруживают, что артефакт вызвал скверну у жителей, включая их нанимателя.

в таверну входят незнакомые люди. В это мгновение все замолкают и смотрят на вновь прибывших. В большинстве таверн это больше любопытство, чем враждебность, но есть исключения, особенно если, например, эльф заходит в таверну dwarфов.

Здание таверны обычно находится в хорошем состоянии, и в большинстве из них всю зиму поддерживается огонь в камине/жаровне, что делает их одним из мест, где можно в тепле провести вечер. Несмотря на то, что официально они не предоставляют жилье, некоторым трактирщикам приходится сталкиваться с необходимостью расталкивать людей, которые заснули прямо на полу. Пол, разумеется, грязный, так что брезгливые персонажи будут неохотно наступать на него подошвами своих сапог, а уж тем более прикасаться к нему любой частью своего тела.

Клиенты конкретной таверны, как правило, обитают в одном районе, потому что выбирают ближайшую таверну, где обычно и проводят свой досуг. В результате

у клиентов часто есть одна и та же работа или тесно связанные с ней рабочие места: это могут быть моряки, рабочие из строительной отрасли и даже слуги высших чинов.

Боевое Взаимодействие

- Драки это частое явление во многих тавернах. Безоружные бои воспринимаются скорее как развлечение, чем проблема, но большинство трактирщиков неодобрительно относятся к людям, использующим оружие в помещении. Таким образом, безоружная драка может привлечь внимание посетителей, которые будут болеть за одну или другую сторону. А порой зрители могут замешкаться (или быть не в состоянии вовремя уйти с пути из-за изрядной порции употребленного алкоголя), оказываясь в центре драки, а порой и вовсе на полу.
- С другой стороны, сражение с использованием оружия провоцирует быстрое вмешательство хозяина и некоторых завсегдатаев, которые попытаются развести и разоружить сражающихся. У большинства трактирщиков есть какое-то оружие под баром для таких случаев. Если у хозяина достаточно денег, или он часто сталкивается с проблемами, у него там может оказаться даже огнестрельное оружие.

Социальное Взаимодействие

- Таверна — идеальное место для встреч с людьми. Некоторые из них могут иметь огороженные перегородками зоны, представляя из себя нечто вроде открытых приватных комнат. Более престижные таверны могут иметь отдельные помещения для посиделок или приватных бесед.
- В большинстве случаев персонажи будут чужаками, приходящими в таверну ради встречи с одним из завсегдатаев. Если они приглашены, их контакт сразу поприветствует своих гостей, так что прочие завсегдатаи вернутся к своим напиткам, не производя процедуры неодобрительного/любопытного рассматривания вновь прибывших. Если же они пришли искать кого-то, все будут смотреть на них, пока те не найдут, кого они искали и не начнут с ним говорить. Если завсегдатаям покажется, что разговор не нравится их другу, они могут вмешаться в беседу, чтобы поддержать его, как словом, так и делом.
- Если персонажи решают встретиться с кем-то в таверне, которую не знают ни они, ни человек, с которым они встречаются, завсегдатаи проявят высокий интерес к их делу, а особенно пьяные завсегдатаи могут решить вмешаться/присоединиться к разговору.

Скрытное Проникновение

- В заполненной таверне настолько шумно, что проверка бесшумного передвижения будет довольно простой (+10%). Однако избежать чужих взглядов или ни на кого не наткнуться в главном зале почти невозможно. Если персонажи находятся не на первом этаже таверны, попытка спрятаться будет иметь среднюю (+0%) сложность.
- Шпионить за кем-то в таверне довольно проблематично, если вы не являетесь завсегдатаем, потому что вы окажетесь в центре внимания. С другой стороны, если покупать напитки, не вызывая проблем и не выделяясь своим поведением, люди вскоре потеряют интерес, позволяя вам оказаться там, где вы хотите. Фоновый шум создает помеху для попытки подслушать чужую беседу (-10%), но если у вашей цели нет причин вас в чем-то подозревать, обнаружить этот процесс будет почти невозможно.



Описание Деталей

- Самое важное — определить, кто окажется клиентом данной таверны. Таверна для матросов отличается от таверны, где обычно обитает городская стража.
- Большое значение имеет количество комнат, равно как и освещение. У бедной таверны может быть только открытый очаг посреди комнаты, не имеющий дымохода, так что дым будет клубиться под потолком, просачиваясь в щели (открытый огонь идеально подходит для того, чтобы кто-то в него упал, от толчка или неосторожности). В большинстве таверн будет дымоход, но также здесь могут оказаться открытые жаровни для создания дополнительных источников света. Только таверны, которые ориентированы на высший свет, могут использовать для освещения свечи или лампы.
- Поскольку персонажи, вероятно, будут пробовать еду и напитки, неплохо выбрать один продукт, который будет выделяться: может быть, пиво весьма кислое и непригодное для питья, или здесь нет мяса, или, что удивительно, хлеб весьма пристойного качества.

БОЙЦОВСКИЕ АРЕНЫ

Бои являются чрезвычайно популярным развлечением в Альтдорфе для всех слоев общества. Однако степень кровопролития и насилия означает, что все учреждения, проводящие подобные бои, будут находиться в более бедных районах. Официально знать и чиновники не одобряют бои, что не мешает им их посещать.

Арена почти всегда круглая и утоплена в пол, позволяя зрителям смотреть сверху на действие. Пол арены обычно посыпан песком, который хорошо впитывает кровь, а прочность и высота стен арены зависят от того, что за бои там происходят. Для петушиных боев стена низкая и зачастую делается из досок. Птицы недостаточно сильны, чтобы сломать её, а обрезанные крылья помешают им перелететь стену. Для собак стена не менее 10 футов в высоту и достаточно прочная — главная проблема в том, что собаки могут через неё перепрыгнуть. Для медведей стена имеет высоту 15 футов, она очень прочная и ровная, а также немного нависает над ареной, чтобы медведи не смогли на неё

взобраться.

Арены, в которых сражаются люди, часто просто имеют канатный барьер, чтобы помешать бойцам выпасть с ринга (во всяком случае, чтобы это не было слишком просто). Такой барьер является признаком того, что все бойцы находятся на ринге добровольно. Если же на арене сражаются рабы или похищенные на улицах люди, арена расположена в глубокой яме и имеет навес.

Арена окружена двумя или тремя рядами сидений, и первый ряд предлагает наилучший вид. Вне смотровых мест есть бар, столы и стулья для посетителей, которые желают сделать перерыв. Большинство арен также имеют тотализатор, где можно сделать ставку на победителя.

Хорошее место для боя может быть неплохим источником дохода, так что многие арены имеют весьма пристойный вид, нехарактерный для района, в котором они располагаются. Если члены высшего света часто посещают эту арену, то для тех, кто сможет хорошо заплатить, часто выделяют места с лучшей мебелью и более дорогой едой и напитками. В любом случае, в требующих платы за вход аренах присутствует большое количество охранников, на случай, если кто-то сбежит из ямы. Даже бойцовский петух при определенном везении сможет убить человека, а уж сбежавший боец может легко покорить безоружную толпу.

Боевое Взаимодействие

- Любой несанкционированный бой вне арены столкнется с вмешательством охранников: как минимум полдюжины бойцов в средних доспехах, вооруженных рукопашным оружием. Они будут убивать людей, только если те планируют биться до последнего и не собираются сдаваться. Если охранники будут проигрывать, они предпочтут ретироваться.
- Сражение может легко сбросить персонажей на арену, где им, возможно, придется столкнуться с собаками, медведями или даже гладиаторами. Разумные существа, вероятно, будут избегать случайного боя, но это зависит исключительно от их мотивации. Аудитория почти наверняка будет радоваться появлению неожиданного развлечения, и вполне возможно вскоре кто-то потребует принять его ставку на исход сражения.
- В некоторых заведениях персонажей могут заставить завершить их сражение в яме. Они получат возможность встретиться со своими противниками один ни один (отряд на отряд) без усложнения боя вмешательством в него профессиональных бойцов.

Социальное Взаимодействие

- Подобно тавернам или театрам, бойцовские арены — неплохое место для встреч. В отличие от таверн, большинство клиентов игнорируют новые лица, так как они слишком увлечены идущим боем. В отличие от театров, посетители заинтересованы действием на арене, и поэтому они могут отвлекаться во время разговора.
- Вам следует описывать, что происходит на арене, а также реакцию НИП на происходящее: это хороший способ выразить его характер.

Скрытное Проникновение

- Как и большинство мест в бедных районах, бойцовские арены слишком переполнены, чтобы пытаться там красться в надежде избежать лишних взоров. Однако на аренах, где участвуют люди, дела проходят несколько

тише. И если арена похищает людей, чтобы обеспечить приток новых жертв, у персонажей может быть веская причина незаметно пробраться в эту область. Если они делают во время боя, шум помогает оставаться незаметным (+20%), а скрыться от увлеченных боем будет в определенной степени проще (+0%).

- С другой стороны, если персонаж будет пойман, много опытных бойцов смогут продемонстрировать ошибочность выбранного им пути.

Описание Деталей

- Важнейшим решением является характер боев: кто сражается, и ведутся ли они до смерти? Бои с участием животных почти всегда идут до смерти, а разумным комбатантам часто дают возможность сдаться.
- Не все бойцовские арены созданы для богатей, некоторые из них немного больше склада, в котором лишь размечено место для боя. В подобных местах человеческие отбросы выбивают друг из друга дух за гроши. С другой стороны, наиболее популярные арены могут продавать прекрасный бренди по ценам, еще более завышенным, чем обычно, чтобы их разгоряченные битвой клиенты были счастливы.

МНОГОКВАРТИРНИКИ

Это места, где живет большинство бедняков Альтдорфа. Здания обычно имеют не менее четырех этажей, по крайней мере, по две комнаты на каждом этаже — одна с окнами на улицу, а другая — окнами на переулок. Многоквартирные дома возводят вплотную или неподалеку друг от друга, так что обычно на боковых стенах нет окон.

Дома весьма различаются друг от друга качеством постройки и использованными материалами, но добротными назвать их никак нельзя. Самые лучшие многоквартирные дома основательно построены, но в их двери и ставни пропускают сквозняки. На каждом этаже живет одна семья, располагаясь в двух комнатах. В комнатах есть камин и дымоходы, и большинство семей обладают умеренным набором удобной мебели. Существует общий туалет в небольшом дворе в задней части дома и, возможно, колодец или насос. На первом этаже, скорее всего, будет магазин, из-за чего доступ в дом окажется через дверь со двора, а не с улицы.

Дома же худшего качества не рухнули только потому, что жители постоянно проводят ремонтные мероприятия. На лестницах недостает нескольких ступеней, а сами они крепятся к балкам, которые были «спасены» из еще более ветхих зданий. Большинство ставней отсутствует, они заменены отрезами ткани, натянутыми на окнах, не во всех комнатах есть двери. Большинство комнат вмещают более одной семьи, разделяя помещение на зоны при помощи одеял, свисающих с потолка. Если есть дымоходы, они уже давно забиты сажей. Многие семьи отапливают помещение при помощи жаровен, если у них есть для этого топливо. Вода доставляется из удаленного источника, а способ облегчить свой кишечник или мочевой пузырь связан со стоящими в комнатах ведрами, которые опорожняются прямо из окон. Строения подобного качества имеют частую тенденцию обрушаться, погребая заживо множество людей.

Боевое Взаимодействие

- Даже в лучших домах проживает как минимум две дюжины людей. В случае боя они в первую очередь



захотят разобраться, что происходит, а после, скорее всего, убегут. Двери недостаточно крепки, чтобы противостоять крупным людям, намеревающимся их выбить, что может привести к тому, что битва перенесется в комнаты. Свечи и жаровни могут быть очень легко сбиты, что вызовет пожары, быстро распространяющиеся по старым зданиям.

- В наиболее запущенных многоквартирных домах лестница или пол могут не выдержать тяжелого персонажа или маневров во время энергичного боя. На каждом этаже проживает более дюжины человек, по крайней мере половина присутствует там в течение дня, что может привести к тому, что могут пострадать случайные жильцы.

Социальное Взаимодействие

- Основная причина посещения многоквартирного дома — поговорить с тем, кто там живет. Большинство авантюристов, скорее всего, намного выше сброта, что обитает в этих квартирах, даже если они изначально были кормом для крыс. Некоторые люди настолько гордятся своим домом, что демонстрируют лучшее, чего они смогли добиться в своей жизни. Такое поведение обычно происходит в высшем свете. Другие не захотят говорить ни с кем, кто выглядит более состоятельным, чем они, предпочитая игнорировать этих клятых богачей.

- В любом случае, встреча тет-а-тет в пределах дома невозможна. Стены и полы не являются хорошей преградой для звука, да и людей вокруг всегда избыток. Кроме того, жители неизменно интересуются делами своих соседей и сразу узнают, если кого-то посетит некий авантюрист. Слухи о причинах визита будут бродить по ближайшим тавернам в течение двух дней, а то и дольше, до следующего крупного события или скандала.

Скрытное Проникновение

- Многоквартирные дома, мягко говоря, не лучшее место для применения своих навыков скрытности. Вокруг всегда есть люди, и жильцы знают всех, кто

живет в здании, сразу замечая неместного. Любые проверки навыков, связанные с попыткой скрыться будут весьма тяжелыми (-30%). С другой стороны, последствия обнаружения могут быть не очень серьезными. Мало у кого из жителей есть что украсть, и они не захотят вмешиваться в чужие проблемы. Незванным гостям, которые, с виду не представляют непосредственной угрозы, скорее всего, будут задавать множество вопросов, теша свое любопытство.

Описание Деталей

- Во-первых, вы должны выбрать качество дома. Оно может быть любым в диапазоне между двумя крайностями, описанными ранее. Потом вам следует определиться с первоначальным назначением здания. Некоторые здания изначально строились в качестве многоквартирных, в то время как другие представляли из себя особняки, склады или аналогичные здания. В этом случае расположение комнат может вызывать вопросы (из-за перепланировок), а стены до сих пор могут быть украшены резьбой и гербами, храня память о давно съехавшем семействе дворян.

- Наконец, в большинстве квартир есть эксцентричный жилец. Это может быть кто-то, кто несколько съехал с катушек, но не представляет угрозы для окружающих, женщина, которая хочет заботиться о всех в здании, знает все их дела и учит всех, как жить, или это может быть маленький ребенок, который во всё лезет. Посещение дома не обойдется без встречи с этим человеком, и это предоставит возможность сделать дом запоминающимся и уникальным.



ПУБЛИЧНЫЕ МЕСТА

Общественные места — это улицы, рынки и мосты Альтдорфа. Здесь можно найти людей любого уровня достатка, сбитых вместе в шумную копошащуюся вонючую массу.

Улицы

Улицы Альтдорфа узкие, многолюдные и грязные. В то время как большинство из них мощены, во многих местах булыжники уже давно проиграли битву с грязью, навозом и менее приятными веществами, став очередной опасностью для жизни. Стоки и канализации почти всегда находятся на поверхности, и люди выливают свои отходы прямо из своих домов на улицу. Самые вежливые особи, прежде чем вылить ушат помоев, громко об этом предупреждают.

Пока вы находитесь на улице, вас постоянно окружают снующие тут и там люди. Из-за этого карманники имеют довольно удобную среду для обитания. Толпы также затрудняют слежку за конкретным человеком: его сложно держать в поле зрения и за ним сложно идти. С другой стороны, обнаружить слежку будет также непросто занятием.

Толпы также производят много шума. Торговцы рекламируют свои товары призывными криками, и во время разговора люди вынуждены кричать, чтобы собеседник смог их услышать в окружающем гвалте. Подслушать разговор на улице практически невозможно.

Однако самой подавляющей особенностью улиц Альтдорфа является запах. Сточные воды, гниющее мясо и растительность, трупы людей и животных — все это придает «изюминку» общему запаху. На улицах персонажи привыкают к запаху, но вы должны обязательно упомянуть об этом всякий раз, когда они возвращаются на улицы откуда-то вроде дворянского поместья или особняка, где вонь менее заметна.

Боевое Взаимодействие

- Переполненные улицы — большой риск того, что пострадают невинные прохожие. Особенно опасны взрывчатые вещества и крупнокалиберное оружие.
- Персонажи могут легко поскользнуться в грязи улиц и падать на рыночные ларьки, отправляя лежащие там товары в полет. Также прилавки можно использовать в качестве укрытия.

Социальное Взаимодействие

- Никто не захочет назначать встречи на улицах Альтдорфа, где просто невозможно разговаривать.
- Однако у персонажей может не быть выбора. Если кто-то отказывается встречаться в другом месте, они могут быть вынуждены говорить на улице, проталкиваясь через толпу. Поиск способа пробраться через плотную толпу, обойти телохранителей, не подпускаящих прохожих к своему нанимателю, поговорить о борьбе с Хаосом, не крича об этом во все горло — примеры задач, которые будет интересно решать игрокам.

Скрытное Проникновение

- Прятаться на улицах, в каком-то смысле, невозможно. Слишком много людей, которые вас без труда заметят. Однако хорошая маскировка может сделать персонажей фактически невидимыми: никто не заметит очередного курьера или слугу, занимающегося своими делами.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ В ПУБЛИЧНЫХ МЕСТАХ

Улицы

Кто-то чистит улицы Альтдорфа. Глубокой ночью некоторые участки улицы оказываются отчищены от грязи и вымощены пристойной плиткой. Картина кажется совершенно случайной, и никто не знает, почему так происходит. Кто-то, связанный с персонажами (или, возможно, один из персонажей игрока), замечает, что мощеные улицы, если их изобразить на карте, являются частью руны Хаоса. Что произойдет, если ночным деятелям будет позволено завершить свою работу?

Мосты

Один из мостов с домами на нем кажется проклятым. Людей находят убитыми, по одному каждое утро в течение нескольких дней, пока весь мост не оказывается заброшен. Персонажей призвали поймать убийцу, но есть лишь несколько подсказок, да убийства прекращаются. Вместо этого здания на мосту начинают меняться. Некоторые из них оказываются снесены за одну ночь, в то время как другие оказываются реконструированы. Спустя пару недель пожилые жители понимают, что внешний вид моста меняется, становясь таким, каким он был 50 лет назад, когда более двух десятков человек были убиты культом Хаоса. Это попытка повторить историю или исправить ее?

Рынки

Мутанты начинают появляться по всему городу. Некоторые из них найдены и линчеваны, но многим удается скрывать свои мутации. Союзник персонажей оказывается подвержен мутации и просит их найти источник страданий. Мутации вызваны тканью, на которую, вероятно, воздействовал варп-камень, и которая была распространена по всему Альтдорфу. Исследование рынка и расспросы торговцев приводят персонажей к самому большому рынку ткани в Альтдорфе и конкретной партии, проданной конкретным оптовиком. Он невиновен, но исследование его склада показывает, что скавены успели осквернить ткань.

Стоки

Растущий район решает построить подземную канализацию. Первоначальные раскопки вскоре находят гораздо более старую канализационную сеть, которая, кажется, никогда не была должным образом подключена. Поначалу это кажется удачей, и рабочие приступили к нанесению старых туннелей на карты, чтобы понять, как их можно использовать с действующей сетью. Однако, вскоре был обнаружен первый труп рабочего, а за ним последовали и другие убийства. Персонажи расследуют это дело и обнаруживают, что банда воров использовала старые канализации для своих преступлений и не оценила вмешательство в целостность этих тоннелей, равно как и потенциальную возможность оказаться по пояс в стоках.

Описание Деталей

- Улицы Альтдорфа различаются по качеству дорожного покрытия, ширине, высоте и качеству окружающих домов. Некоторые улицы рядом с императорским

Погони по Улицам

Передвижение по переполненным улицам Альтдорфа считается перемещением по Труднопроходимой Местности (с Затруднением). Обычно это означает, что требуется вдвое больше времени, чтобы добраться куда угодно, но в случае погони персонажи могут попытаться двигаться быстрее.

Погони лучше всего обыгрывать в структурированном времени. Персонажи, вероятно, будут часто использовать действие Бег каждый раунд, чтобы иметь возможность поспевать за своей целью, либо в попытке оторваться от преследователей. Тем не менее, нет никакой гарантии, что персонажи действительно получат ускорение, характерное для перемещения по свободному пространству.

Каждый раунд, каждый бегущий персонаж должен сделать проверку Ловкости. При провале он сможет двигаться лишь на количество клеток, равное его показателю Скорости, а при провале на три и более степени неудачи, он и вовсе не сможет перемещаться. При успехе, он сможет двигаться с удвоенной скоростью, а если получит три и более степеней Успеха, его скорость будет увеличена втрое, как обычно.

Провал проверки на Ловкость представляет собой столкновение с чем-то или кем-то, или даже падение. Подобные происшествия не наносят урона, но задерживают персонажа. Если персонаж плохо справляется проверкой Ловкости (больше пяти степеней неудачи), он может столкнуться с кем-то, кто не оставит без внимания столь прискорбный инцидент и задержит столь долго, что погоня закончится неудачей. Успех в проверке означает, что персонаж смог грамотно лавировать сквозь толпу.

Персонажи могут попытаться создать препятствия, чтобы замедлить преследователей. Персонаж может пожертвовать своей скоростью, чтобы создать препятствие. Персонаж, который преуспевает в своем броске Ловкости, может решить двигаться с его обычной скоростью (вместо удвоенной) и создать одно препятствие, а при трех успехах и более, он может решить двигаться с удвоенной скоростью и создать одно, или с обычной скоростью, но создать целых два препятствия. Например, можно обрушить рыночный лоток, попытаться уронить бочки с яблоками или напугать мула, чтобы он выкатил свою телегу поперек улицы, либо как-то иначе обыграть действия персонажа (игрок может сам придумать, что он пытается сделать). В целом, препятствие накладывает штраф на следующую проверку Ловкости преследователя (-30%). Особенно эффективные препятствия могут потребовать от преследователя потратить целый ход, чтобы сделать крюк и обойти помеху. Таким образом, создание препятствий задерживают и самого убегающего, но есть шанс, что это поможет ему уйти от погони.

Погони заканчиваются, когда преследователь сдается или теряет след своей цели. Таким образом, часто стоит задержать преследователя как раз перед тем, как повернуть за угол, чтобы можно было скрыться из его поля зрения.

дворцом или крупным храмом могут быть вымощены плитняком и даже иметь подземные стоки. Улицы в бедных районах могут быть простыми грунтовыми дорожками, которые превращаются в вонючую трясиину, когда идет дождь.

Мосты

Альтдорф построен на берегах и островах Рейка, а это означает, что мосты являются очень важной частью дорожной сети города. Простое упоминание игрокам, что их персонажи должны пересекать мосты на своем пути, послужит большему погружению в игру (и напоминанием об особенностях города). Однако, иногда на мостах могут случаться разнообразные события.

Существует множество видов мостов. Самые большие сделаны из камня и пересекают наиболее широкие каналы, неся на себе построенные на одной стороне моста дома и магазины. Внизу находятся сети и плотины для поймки рыбы, которой удастся выжить в реке, а сдерживаемый поток воды издает могучий рев. На паре мостов этот шум — единственный намек на то, что вы находитесь над водой, в то время как на других есть просветы между домами. Самые маленькие мосты переброшены через крошечные каналы между островами, они могут представлять из себя лишь лежащую поперек канала доску. Между этими крайностями находятся деревянные мосты, украшенные мосты, разводные мосты и частные мосты, соединяющие две части дома, построенного на противоположных сторонах канала.

Мосты так же переполнены, как и улицы, но имеют тенденцию быть менее грязными, так как на поверхности всегда есть слой камня или дерева. Кроме того, запах несколько менее заметен: грязь и отходы просачиваются через отверстия в мостах прямо в реку, предотвращая накопление сточных вод и гниющих туш на самих мостах.

Боевое Взаимодействие

- Здесь всё происходит по аналогии с уличной дракой. Очевидным дополнением является то, что персонажи могут сорваться с моста (как в Рейк, так и в кучу отходов). Возможно, это хороший способ сжечь Очко Судьбы наиболее эффектно.

- Менее очевидно, что жестокая битва на небольшом мосту может привести к его разрушению. Зловещие скрипящие звуки должны предупредить (или намекнуть) персонажей о том, что это вскоре произойдет.

Социальное Взаимодействие

- Дома на мостах, как правило, принадлежат выходцам из среднего класса; они не могут быть достаточно большими, чтобы на них польстилась знать, но чистый воздух (относительно прочего города) делает их более желанными. Таким образом, это хорошее место для встречи со средним классом.

Скрытное Проникновение

- Под мостами можно проплыть, что может быть чрезвычайно полезно для жуликов и тому подобного люда. Лодка может доставить вас к основанию моста, и для того, чтобы залезть наверх, вам может потребоваться относительно непростая (-10%) проверка, а если вы упадете, вы окажетесь в реке, которая смягчает падение.

В качестве дополнительного бонуса, шум воды мешает вас услышать (+ 30%).

- Персонажи могут также прятать вещи под мостами, или находить чужие тайники.

Описание Деталей

- Мосту легко придать индивидуальность, ведь для этого имеется широкий спектр возможностей. Он может находиться где угодно в диапазоне между двумя крайностями, описанными ранее. Богато украшенный каменный мост вряд ли свяжет два района трущоб, в то время как дворяне и торговцы, вероятно, заплатят за что-то более серьезное, нежели пару грубо сколоченных досок. Исключения должны иметь истории, идеально соответствующие приключениям, чтобы вознаградить игроков, которые решают исследовать эту нестыковку.

Рынки

Рынки являются сердцем торговли Альтдорфа и, таким образом, жизненно важны как для богатей, так и для бедняков. Хотя большое количество магазинов расположено в зданиях, гораздо чаще можно встретить торговые лотки. Некоторые торговцы могут работать в одном и том-же месте в течение многих лет, постепенно превращая свою лавку в подобие магазина, в то время как другие предпочитают выставлять свои товары на короткий срок, так как приезжают в город только для продажи имеющихся товаров. Ничего не мешает этим двум типам лотков оказаться по соседству друг с другом, поэтому, если персонажи контактируют с оседлым торговцем, торгош по соседству может оказаться неплохим способом подкинуть игрокам подсказок и зацепок для начала приключений за пределами Альтдорфа.

Рынки различаются во многих отношениях, и следующие три детали являются наиболее важными. Во-первых, рынки могут быть крытыми или открытыми. Крытый рынок — это огромное здание, в котором находятся зоны для лотков. Он может даже иметь более одного этажа. Рынок на открытом воздухе — это просто пространство в городе, где торговцы могут выставлять свои лотки. Здания вокруг открытого рынка, как правило, содержат магазины или склады, а лотки на крытом рынке обычно стационарны, но и в одном, и в другом случае есть исключения.

Второе различие: рынки могут быть оптовыми, где товар продается другим торговцам, и розничными, которые продают товар конечным потребителям. Большинство людей могут пойти на любой рынок, но оптовые рынки могут иметь ограничения для людей, не имеющих определенных гильдейских связей. На большинстве оптовых рынков купить одно яблоко будет весьма затруднительно, в то время как не составит проблем купить их целый ящик. На некоторых оптовых рынках минимальный размер покупки может исчисляться телегами.

Последнее различие заключается в самом товаре. Оптовые рынки, как правило, имеют специализацию, в то время как розничные рынки продают широкий спектр товаров. Зерновые, овощные и фруктовые рынки, рынки продуктов животноводства и рыбные рынки, как правило, являются крупнейшими, поскольку их товары имеют ограниченный срок продажи. На рынках, торгующих скотом и рыбой, стоит наиболее удручающий смрад даже по меркам Альтдорфа, так что будет хорошей идеей упомянуть новые запахи

при приближении персонажей к подобным местам. Наиболее престижными оптовыми рынками являются те, где продаются товары, привезенные из дальних стран: Тилеи, Араби или даже Ультуана. На этих рынках эльфийских и dwarфийских торговцев не меньше, чем людей за прилавками. Впрочем, среди покупателей по-прежнему доминируют представители человеческой расы.

Рынки, как правило, еще более переполнены и шумны, чем улицы, но когда рынок закрывается, он становится намного тише, предлагая больше места для маневра. Особенно это касается рынков скота, где пустые загон могут растянуться на большое расстояние.

Боевое Взаимодействие

- Оживленный рынок во многом схож с улицей, но с еще большим количеством прилавков, которые могут подвернуться под руку. Оживленный рынок скота имеет неплохие шансы вызвать дополнительный хаос, если животные будут напуганы и попытаются убежать из загон. Или их можно освободить в качестве отвлекающего маневра.
- Закрытый рынок — неплохое место для боя. Он большой, имеет много свободного пространства и в нем висит утрашающая тишина. Многие из ларьков все еще установлены, обеспечивая достаточно укрытий для засады.

Социальное Взаимодействие

- Рынки — отличное место для встреч с торговцами и путешественниками из отдаленных уголков, хотя из-за шума будет неплохой идеей договориться о беседе после закрытия или в другом месте. Тем не менее, даже самый надменный эльфийский купец предпочтет не отказываться в разговоре с тем, кто выглядит достаточно богато для покупки его товаров (а эти товары могут быть жизненно важными для персонажей).

Скрытное Проникновение

- Существует мало возможностей для скрытного перемещения по рынку, так как они либо полны людей, либо пусты и красть там нечего, если персонажам вдруг не понадобились деревянные ларьки. Тем не менее, это хорошее место для тайных встреч, а пустой рынок с лавками — отличное место для засады.

Описание Деталей

- Тип рынка и товары, которые он продает, во многом определяют его индивидуальность. Также будет неплохой идеей решить, какая целевая аудитория у этого рынка и можно ли там встретить иностранные товары и торговцев.

СТОКИ

У Альтдорфа есть подземная канализация. Некоторые из них даже эффективны, направляя сточные и дождевые воды в реку вдали от города. Другие сейчас заброшены и являются чем-то вроде зловонных подземных бассейнов, местом размножения крыс и болезней. Третьи никогда не были завершены и используются преступниками и сектантами в качестве укрытий.

Многие канализации достаточно велики, чтобы человек мог пройти по ним, немного пригнувшись. У dwarфов и полуросликов с этим проблем нет. Это сделано не просто так: иначе не будет возможности



проводить обслуживание канализации и избавляться от крыс. Кроме того, большинство из стоков находится в более благополучных районах, и их строили в попытке сдерживать вонь. Всё это делает канализацию идеальным способом незаметного перемещения по богатому району. Действующие коллекторы заполнены проточной водой, накапливая отходы на дне.

В канализации может быть предусмотрено возвышение вдоль канала для удобства перемещения, впрочем, его может и не быть, из-за чего любой персонаж идущий по колено в стоках рискует заразиться какой-то болезнью. (см. «Болезни», на стр. 136, в книге правил WFRP, например «Кровавый Понос» и «Трясучий Зуд» весьма подходят для ситуации). Заблокированные канализационные стоки переполнены сточными водами, что делает путешествие еще более неприятным. Если приточные трубы не были построены, недостроенная канализация может оказаться как сухой, так и копией заблокированных стоков (по наполнению и запахам).

Боевое Взаимодействие

- Бой в канализации имеет постоянный риск оказаться по уши в грязи, и любой, кто получит открытую рану в этом месте скорее всего заболеет чем-то весьма неприятным. Кроме того, шум боя может привлечь внимание того, что может обитать на дне, вынуждая бойцов объединить усилия перед лицом новой угрозы.

Социальное Взаимодействие

- Персонажи, возможно, должны будут пойти в канализацию, чтобы найти кого-то, с кем им нужно поговорить, например, ловца крыс, но никто другой в здравом уме не пожелает назначать встречу в канализации.

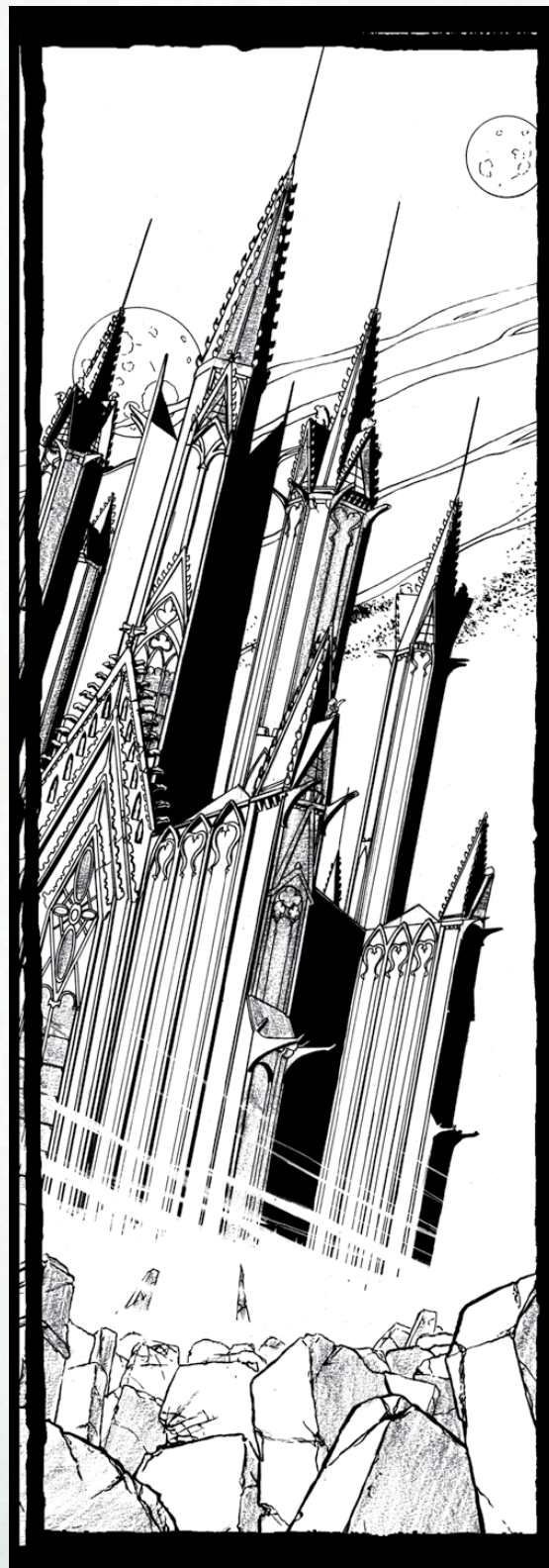
Скрытное Проникновение

- Канализация – отличное место для того, кто хочет остаться незамеченным. По ней можно оказаться почти где угодно без шанса быть обнаруженным. Недостатком является то, что вам нужно выбраться из канализации, не будучи замеченным, а также каким-

либо образом избавиться от смрада, прилипшего к персонажам.

Описание Деталей

- Основными отличительными чертами в канализации можно назвать уровень загрязненности, наличие движения в стоках, а также глубина пролегания канализации. Коллекторы, используемые в качестве базы для некоторой группы лиц (вряд ли замысливающих добрые дела) будут выглядеть соответствующим образом.



ОСОБЫЕ МЕСТА

Альтдорф — огромное место. Ходят разные слухи о том, есть ли где-то точные карты этого города, быть может ими обладает Император или один из Колледжей Магии. Во всяком случае, полные и точные карты города не доступны для персонажей. Люди могут проложить свой маршрут, пользуясь лишь известными ориентирами.

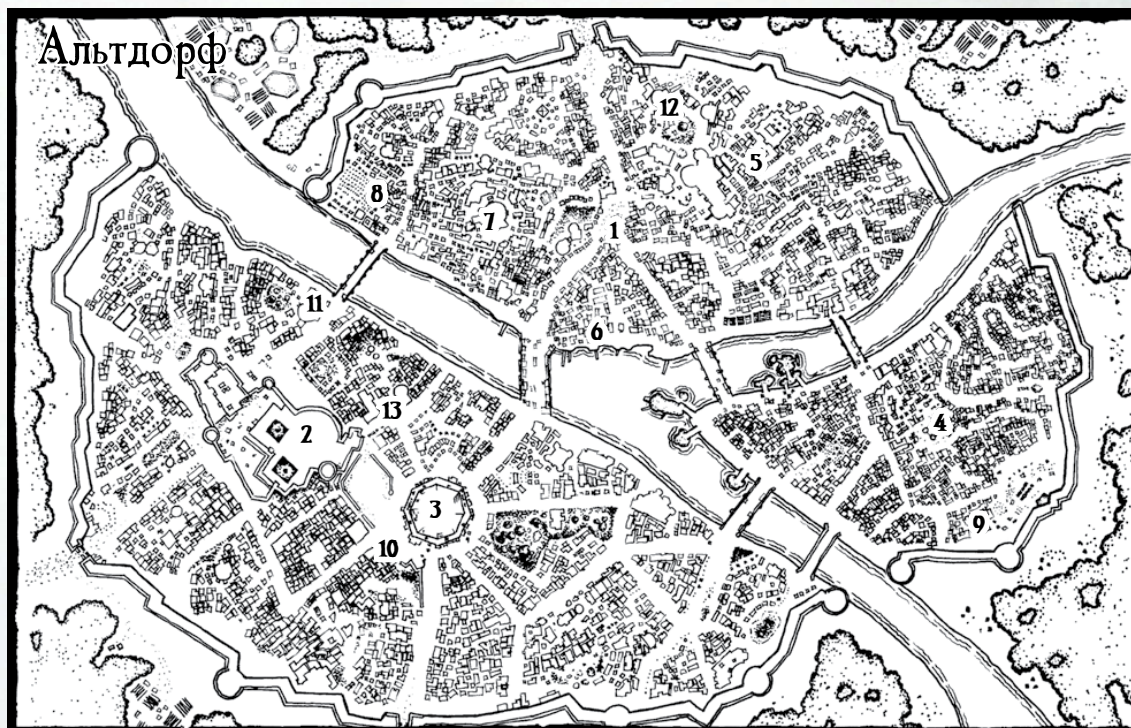
Места, описанные в этом разделе, являются одними из этих ориентиров. Вопрос к жителю Альтдорфа о том, как добраться до одного из этих мест поставит его в тупик: ведь все описания маршрутов обычно и начинаются с фразы типа «Идите к Императорскому Дворцу». Это не значит, что нельзя получить подробную инструкцию, как пройти к требуемому месту, просто персонажам придется не раз уточнить направление уже по пути к их конечной цели. Некоторые из этих мест, например Огненный Колледж, волшебным образом скрыты и не используются в качестве ориентиров. Тем не менее, все жители города примерно знают, где они располагаются. Поскольку это особые места, в их описаниях нет раздела для придания им индивидуальности.

АМЕТИСТОВЫЙ КОЛЛЕДЖ

Аметистовый Колледж является домом для тех волшебников, кто изучают Знание Смерти, и он выглядит соответствующе. Из здания открывается вид на окружающее его кладбище старого Альтдорфа, где во времена Красной Чумы больше с поспешностью, чем с заботой о соблюдении церемоний, были похоронены

тысячи людей. Главный храм Морра в Альтдорфе находится всего в нескольких улицах, а площадь вокруг этих двух учреждений заполнена магазинами соответствующего характера: гробовщиками, каменщиками, скульпторами и юристами. Здесь очень мало домов, поскольку мало кто, даже бедняки, желают жить в таком мрачном районе. Местные жители, как правило, являются довольно странными личностями, но ни один некромант не был бы настолько глуп, чтобы жить так близко к двум точкам сосредоточения его самых заклятых врагов.

Сам Колледж построен из темного камня, в сложном готическом стиле, относящемся к ранней эпохе. Окна и дверные проемы увенчаны остроконечными арками, большинство окон высокие и узкие, в нишах, расположенных по всему зданию, стоят статуи, а на карнизах крутых скатных крыш стоят горгульи. Из основной части здания поднимаются многочисленные кривые узкие башни, украшенные балконами. Каждая башня заканчивается острым шпилем, который является домом для сотен, если не тысяч, летучих мышей. Каждый день на закате эти существа вылетают из Колледжа, подобно живому дыму, в багровый закат. Летучие мыши — это единственный признак жизни в Колледже. Люди редко видят входящих или выходящих, и в Альтдорфе есть люди, которые клянутся, что они целый день следили за Колледжем и не видели там ни одной живой души. Даже ночью в Колледже почти не видны огни, хотя считаются обычным явлением рассказы о бледных призрачных огнях, движущихся с одной башни к другой, при этом, не прибегая к помощи лестниц между ними. Городские ловцы крыс знают, что



— ОРИЕНТИРЫ —

- | | | |
|---------------------------|--------------------------|------------------------|
| 1. Королевская Площадь | 6. Доки | 11. Дом Империи |
| 2. Императорский Дворец | 7. Университет Альтдорфа | 12. Нефритовый Колледж |
| 3. Храм Сигмара | 8. Аметистовый Колледж | 13. Дворец Возмездия |
| 4. Область Бедных Районов | 9. Огненный Колледж | |
| 5. Область Рынков | 10. Небесный Колледж | |

Примечание. Эта общая карта, на ней не указано множество островов и мостов, которые располагаются на реке.

крысы и другие паразиты обитают в подвалах этого здания, но еще лучше они знают то, что не следует их там ловить.

Дверь в Аметистовый Колледж всегда открыта – каменная арка, состоящая из бледной и темной опор, на которых лежит свод, на котором вырезан символ Колледжа: в центре — песочные часы, окруженные черепами и костями, и вместе они обвиты шипастыми кустами роз. На каждой колонне вырезаны косы. Хотя арка и не является копией арок в храмах Морра, они достаточно схожи, напоминая большей части Старого Света о смерти и смертности.

В то время как большинство людей держится подальше от колледжа, открытая дверь является непреодолимым соблазном для оставшихся смельчаков, так что не составит труда найти людей, утверждающих, что побывали внутри. Те, кто и вправду там побывал и кто в не приукрашивает свои истории, сообщают одно и то же: воздух там пахнет затхлостью с незаметным запахом балъзамирующей жидкости. Здесь нет запаха гнили, а вонь города остается позади сразу, как только вы проходите через дверь. Темные коридоры украшены черными и аметистовыми драпировками, пол густо устлан пылью, поднимающейся в удушающие облака под ногами вторженцев. В коридоре множество дверей, но все они ведут в пустые комнаты, где стоит выглядящая заброшенной темная тяжелая мебель, покрытая паутиной. В то время как исследователи иногда находили высушенные трупы пауков, крыс, летучих мышей и других паразитов, они ни разу не встречали там ничего живого. Колледж выглядит так, как будто он был заброшен в течение многих лет. Все это место затаилось, погрузившись в жуткую тишину, и даже тем смельчакам, что отважились кричать внутри, их голоса показались приглушенными, словно бы поглощенными зданием. Маленькие святыни Морра в его облике Бога Смерти стоят на многих стенах и в большинстве комнат, еще больше нервную посетителей.

Очень немногие рассказывают другую историю. Некоторое время блуждая по зданию, за одним из углов они наткнулись на волшебника в фиолетовых одеждах, держащего в руках косу. Рассказывающие эту историю начали свое обучение уже на следующий день, и теперь они все являются Аметистовыми Волшебниками.

Те, кто приглашен посетить Колледж или доставляют для него сообщения, знают, что необходимо ждать снаружи. У двери есть колокольчик, и, если в него позвонить, к нему приходит служитель. Те, кто принес сообщение, должны передать его служителю, который проследит, чтобы его доставили получателю. Если же у посетителей есть какое-то дело к волшебникам, они должны ожидать, пока тот сам к ним выйдет. Служитель никогда не выходит за порог колледжа, а если нетерпеливый персонаж попытается пройти мимо него, тот исчезнет. Оказавшись внутри здания, он обнаружит, что оказался в заброшенном доме, описанном выше. Персонажи, ожидающие снаружи, увидят, что их компаньон растворился в тени, а сам служитель остался стоять на месте.

Только персонажи с талантом Магические Знания (Смерть) могут поступить в колледж без посторонней помощи, но они смогут провести внутрь столько

других персонажей, сколько пожелают. Это не требует никаких усилий, и они могут (если захотят) зайти в опустевшую версию Колледжа. На первый взгляд, сам колледж не сильно отличается от личности, доступной большинству людей. Те-же темные залы, черно-фиолетовые гобелены и толстый слой пыли. Тем не менее, середина коридоров очищена от пыли и паутины, а также время от времени можно заметить живых пауков, плетущих свои сети.

Самое главное отличие заключается в том, что здесь присутствуют аметистовые волшебники. Их редко можно встретить в коридорах, но на дверях в комнатах висят таблички, большинство дверей закрыты, а некоторые и вовсе заперты. За ними расположены личные помещения волшебников. В глубине здания находятся библиотеки, лаборатории и даже столовая. В то время как в колледже довольно тихо, в нём нет той звенящей тишины, а за небольшими святынями Морру явно тщательно ухаживают.

Декор личных комнат зависит от волшебника, который в них обитает. Хотя темные цвета и символы Колледжа являются распространенным выбором, практически во всех комнатах также есть живое растение или животное. Растения несколько более распространены, но домашние крысы, вороны, кошки и даже кролики не являются чем-то необычным. Волшебники смерти предпочитают напоминать себе о жизненной энергии, чтобы не встать на путь некромантии.

Боевое Взаимодействие

В отличие от большинства других Колледжей, Аметистовый — отличное место для боя. Зброшенная версия Колледжа имеет темные, опутанные паутиной жуткие залы, что дает постоянное ощущение, будто кто-то могущественный способен окунуть вас в объятия смерти. В целом, Аметистовые волшебники игнорируют всё, что происходит в опустевшей версии Колледжа, в конце концов, он и создан для того, чтобы им никто не мешал. Однако основные структурные повреждения будут отражаться на обе версии Колледжа, так что наиболее сокрушительные сражения вынудят волшебников вмешаться. При использовании Очка Судьбы для избегания смерти, персонаж может пройти через границу между колледжами, чтобы оказаться в руках волшебников, которые проследят, чтобы он не умер.

Социальное Взаимодействие

Основная причина посещения Колледжа – разговор с одним из обитающих там волшебников. Аметистовый Колледж достаточно велик, чтобы предоставить комнаты для всех учеников и подмастерьев, а также для гостей более высокого ранга. Большинство волшебников предпочитают жить там, поскольку другие соседи обычно бывают к ним не очень дружелюбны. Колледж-обманка также иногда используется для тайных встреч. Шансы быть услышанными кем-либо, кроме волшебников, незначительны, и волшебники редко заботятся о таких вещах. Но если бы у группы появилась привычка встречаться там, волшебники примут меры, чтобы выгнать их: они хотят, чтобы Колледж сохранил свою страшную ауру.

Скрытное Проникновение

В Колледже не составит труда найти укрытие: сумрак, множество гобеленов и ниш прекрасно скроют

персонажа с чужих глаз (+10%), и само здание будто бы поглощает звуки, делая проверки беззвучного перемещения средней задачей. (+0%). Тем не менее, обычно тут не от кого прятаться, если вы не намерены шпионить за одним из редких подпольных собраний, упомянутых ранее. А попытка скрыться в реальном Колледже чревата последствиями с летальным исходом.

Огненный Колледж

Огненный Колледж — штаб-квартира Огненного Ордена, волшебников, которые изучают Знание Огня. Его члены часто являются Боевыми Волшебниками Империи, сражаясь на передовой. В результате, здесь обитает куда меньше учеников и волшебников, чем в любом другом колледже, кроме, разве что, Нефритового. При этом, в Огненном Ордено куда больше учеников, ведь волшебникам требуется возмещать многочисленные потери, а сами волшебники имеют репутацию воинов, противостоящих вечному врагу. Колледж готовится к наплыву многообещающих учеников после Шторма Хаоса.

Колледж расположен посреди огромной зоны, заполненной выгоревшими руинами. Причина пожара довольно таинственна, некоторые говорят что он возник из-за ошибки Колледжа, другие — в результате нападения сил Хаоса, третьи считают что это побочный эффект защиты Колледжа от нападений. В зависимости от того, какой версии придерживается говорящий, можно судить по его отношению к Колледжу. Какова бы ни была причина, пожар уничтожил многие здания и оставил множество обугленных останков и призраков.

В мире, где приведения и демоны вполне реальны, духи, обитающие на пепелище, почти незаметны. Люди в этом районе замечают обитателей лишь краем зрения, но все попытки обнаружить, что же это было, не увенчались успехом. В пепле можно обнаружить цепочки следов, возникающие словно бы ниоткуда и так же неожиданно обрывающиеся. Хотя пожар был много лет назад, посетители все еще замечают тлеющие балки. Несколько человек даже утверждают, их отбрасывало назад во времени, являя картину пылающей катастрофы. Изучение этих явлений, в том числе с привлечением волшебников, не смогло выявить причину этих явлений. Впрочем, некоторые люди подозревают, что это происки огненных магов, стремящихся помешать людям лезть в их дела.

Как бы то ни было, люди избегают лишний раз посещать этот район, так что даже несмотря на перенаселенность Альтдорфа, эта область остается необитаемой. Некоторые люди (и не только) находят подобное место весьма удобным для обитания, даже если это означает, что им придется скрываться под носом самых опасных людей в городе.

Сам Колледж невидим за магическим барьером. Он расположен на выжженной площади среди этого пепелища и состоит из нескольких обугленных и, зачастую, обрушенных башен. В особенно жаркие дни в разгар лета образ Колледжа иногда появляется в тепловой дымке над этим местом. Местные жители охотно рассказывают доверчивым слушателям, что Огненный Колледж летает по Старому Миру, собирая волшебников для своих битв. На самом деле, Колледж прочно стоит на земле, и любой, кто вознамерился туда попасть, сможет пройти через магический барьер.

За барьером абсолютно черное небо, так как солнечный свет закрывают клубы дыма, а воздух заполнен мириадами запахов чего-то горящего: металла, дерева, угля, ткани и даже плоти. Колледж освещен кроваво-красным мерцающим светом от гигантских огней, пылающих на каждой из двадцати одной его могучих башен. Персонажи, проходящие через барьер, всегда оказываются стоящими перед главными воротами, независимо от того, с какого направления они пришли. Эти огромные бронзовые ворота в три раза превышают человеческий рост и располагаются в центре одного из семи прямых секторов Колледжа, переливаясь алым светом от исходящего от них жара. Даже для того чтобы приблизиться к этим воротам, человек должен обладать определенной силой воли. Прикосновение к воротам голой кожей наносит единицу урона, независимо от бонуса стойкости или доспехов, а также по единице урона в каждом раунде, пока персонаж не проявит достаточно благоразумия, чтобы отстраниться от ворот.

Привратник обитает в небольшом здании рядом с главными воротами и открывает их для всех, кто сможет доказать, что у него есть дела внутри Колледжа. У Огненных Волшебников всегда есть право для входа в свой Колледж, остальным персонажам нужен конкретный повод, чтобы оказаться внутри, обычно это — какое-то дело с обитателем Колледжа. Если персонажам была назначена встреча на конкретный промежуток времени, волшебник, который их пригласил, должен был заранее предупредить привратника о том, что он их ждет. Впрочем, иногда волшебники забывают уведомить о гостях, либо визит оказывается незапланированным. Поэтому, если персонажи заявят, что они желают увидеть находящегося в Колледже волшебника, привратник пошлет слугу разузнать, согласен ли тот встрече. Известные и знатные люди будут допущены в Колледж без подобных проволок: привратник не станет заставлять императора или великого тегониста ждать.

За воротами Колледжа вокруг семиугольного вымощенного двора расположены внушительные каменные здания из красного камня. На каждом углу двора стоит башня, а две другие башни делят каждый сектор на трети. В центре каждого сектора находится дверь, ведущая в сам Колледж, или, если это главные ворота, за его пределы. Эти двери целиком из металла и каждая имеет семь замочных скважин, хотя они почти никогда не запираются. Цветные камни двора образуют узор из семи ключей, каждый из которых указывает на одну из дверей.

Внутри здания полностью каменные, даже пол и потолок. Большинство мебели также создано из камня и металла. Коридоры, украшенные барельефной резьбой на стенах и каменными статуями, освещаются открытым пламенем, горящим в богато украшенных жаровнях. Немногочисленные окна служат скорее для выхода дыма, чем для освещения: свет, поступающий снаружи ничуть не ярче света от жаровен.

Личные покои волшебников украшены более разнообразно и имеют остекленные окна, выходящие на внутренний двор. Однако и здесь освещение представлено открытым пламенем, реже — свечами, и никогда — закрытыми фонарями. Количество открытых источников огня вокруг поражает большинство гостей угнетающим жаром, хотя огненные волшебники

считают это удобным, так как чем больше пламени, тем они сильнее.

Боевое Взаимодействие

Если персонажи недостаточно сильны, Огненный Колледж – не лучшее место для боя. Десятки сильных огненных магов довольно быстро смогут убить персонажей, а если персонажи окажутся по одну сторону с магами против внешней угрозы, они скорее будут зрителями, чем участниками сражения (если, конечно, они не сопоставимы по силам с мастерами). Если же персонажи достаточно сильны, повсеместное использование огненной магии сделает битву незабываемой.

Социальное Взаимодействие

Огненный Колледж — отличное место для встреч с огненными волшебниками не потому, что они здесь есть, а потому, что это дает персонажам игроков шанс оказаться в месте великой волшебной силы.

Скрытное Проникновение

На самом деле попытка незаметно пробраться в Колледж потребует большого мастерства и магической помощи: очень высокие стены и незаметные стражники – серьезная помеха. Гораздо проще организовать встречу с огненным волшебником внутри, после которой несколько задержаться. Теоретически, все волшебники должны сопровождать своих гостей, но на практике они могут быть уверены, что могут потратить свое время с большей пользой.

Если персонажи оказались в Колледже, обитатели будут считать, что у них есть на то причины (если они не делают что-то явно неуместное, например, пытаются взломать замок на двери). При помощи уверенности и осторожности персонажи могут попасть куда угодно, но если их поймают, последствия окажутся фатальными.

НЕБЕСНЫЙ КОЛЛЕДЖ

Небесный Колледж находится недалеко от центра Альтдорфа, в нескольких шагах от Дворца и храма Сигмара. Однако, несмотря на столпотворение вокруг него, мощная магия гарантирует, что почти никто и никогда его не заметит.

Небесный колледж не является ни невидимым, ни замаскированным иллюзиями. Вместо этого, заклинания незаметно мешают людям смотреть в направлении колледжа или обращать внимание на то, что они видят. Облака, туман, ветер, развевающий флаги, навесы и легкий мусор, всё это закрывает линию обзора на шпили Колледжа. Люди, которые живут и работают в этом районе, знают, что есть что-то в этом месте, но не имеют четких представлений, что именно. Большинство из них предполагает, что здесь расположено жилое здание, или частный склад, или какое-то другое сооружение, которое у них нет причин посещать.

Однако персонаж, который примерно знает, где находится Небесный Колледж, и целенаправленно его ищет, может найти вход. Даже такие персонажи почему-то не думают смотреть вверх или вокруг и даже не обращают внимания на детали двери. Таким образом, если мирские персонажи подходят к Колледжу, вы должны выдать очень нейтральное описание: «Вы подошли к двери Небесного Колледжа, и, когда

вы собираетесь постучать, она открывается». Если персонажи спрашивают, как она выглядит, скажите им, что они не замечают. Даже если они сознательно пытаются её рассмотреть, у них не выходит. Если игроки прокомментируют данный факт, вы можете согласиться с тем, что это действительно странно.

Персонажи с Чувством Магии невосприимчивы к этому эффекту и могут видеть Колледж в полной красе. Если такие персонажи указывают на колледж прохожим, эффект частично преодолевается на некоторое время, подобно персонажам, намеренно ищущим Колледж, но люди без Чувства Магии вскоре вновь перестают смотреть в этом направлении и будут думать, что там нет ничего важного. Даже когда они узнали о Колледже, они не будут воспринимать никаких подробностей.

Для тех, кто может его увидеть, Колледж является одной из самых зрелищных достопримечательностей Альтдорфа. Шестнадцать стройных башен, построенных из голубого и белого камня, достигают небес, гораздо выше вершин храма Сигмара или Дворца. Каждая из них увенчана стеклянным куполом, который блестит в солнечном свете и слабо светится ночью. Башни соединены рядами комнат, также построенных из синего и белого камня, по пять этажей в ряду. Все окна квадратные или прямоугольные, а стены украшены резьбой с кометами, звездами и полумесяцами — символами Колледжа. Главная дверь шириной 6 ярдов (5,5 метров), разделена на четыре полотна и отделана черным металлом. На нем разбросаны серебряные точки, образующие карту ночного неба, которое нельзя увидеть над Старым Светом.

Никто не ожидает перед дверью. Привратники знают, когда кто-то прибывает, и открывают дверь в тот момент, когда кто-то пытается постучать. В большинстве случаев они знают общую цель визита, но не специфику. Таким образом, если персонажи хотят поговорить с волшебником, привратник знает об этом, но не знает, к кому именно пришли персонажи, равно как и если персонажи принесли посылку, он знает о ней, но не знает, что внутри. Вместо приветственно распахивающейся двери, враждебных персонажей встречают стволы ружей, появляющиеся из ниш, расположенных в ней. Это предвидение является в основном результатом тщательного наблюдения, и лишь отчасти в результате использования магии. Привратники будут совершать ошибки, только если серьезная магическая сила скрывает цель персонажей.

Воздух внутри не имеет запаха, подобно чистому воздуху на вершине горы. Коридоры и внутренние дворы успокаивают и расслабляют, они украшены множеством символов, связанных со звездами. Повсеместно можно найти небольшие библиотеки и обсерватории. Посетители могут пройти в комнату волшебника без сопровождения, и слуги, кажется, подсказывают маршрут только в тот момент, когда они понимают, что гости не знают, в какую сторону следует повернуть на развилке. Волшебники, которые хотят видеть персонажей, приглашают их в тот момент, когда те подходят к двери, не дожидаясь стука.

Хотя персонажи могут предположить, что в Колледже за ними постоянно следят, но на самом деле это не так. Вместо этого, персонал и волшебники знают, когда им

нужна помощь, и появляются в этот момент. Небесный Колледж должен заставить большинство персонажей очень нервничать, особенно если им есть что скрывать.

Боевое Взаимодействие

Группы волшебников и охранников появляются за мгновения до того, как ситуация доходит до открытого конфликта, угрожая персонажам заряженным огнестрельным оружием и магией, принуждая гостей мирно уйти. Нападение на эти группы является самоубийством: охранники Колледжа используют самый высокий результат инициативы противника вместо их Ловкости при расчете своей собственной инициативы, что позволяет им всегда действовать первыми в раунде. Кроме того, группа всегда превосходит незваных гостей в числе, как правило, два к одному, и включает в себя как минимум двух магов. Природа колледжа дает всем персонажам в этой ситуации вспышку предвидения, демонстрируя их трупы, остывающие в коридоре. Это не значит, что сильная группа и удачные броски не смогут победить, но сделать это будет весьма сложно. И в затяжном бою силы Колледжа вскоре получают подкрепления.

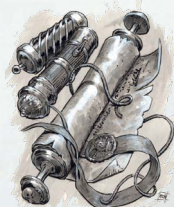
Социальное Взаимодействие

Колледж — отличное место для встречи с небесными волшебниками. Мастера-волшебники имеют отдельные комнаты, которые оформлены в индивидуальном стиле. В основном, они имеют склонности к небесной теме, и в большинстве покоев есть по крайней мере один телескоп или астрология. В то время как волшебники создают впечатление, будто знают все, даже прежде, чем персонажи это сообщат, это не так. Они знают, когда персонажи собираются что-то сказать, но не знают, что, поэтому их можно удивить.

Скрытное Проникновение

Скрытность обычно невозможна в Небесном Колледже. Попытка скрыться потребует большого внимания к окружающим, даже если у них нет Чувства Магии, а если оно есть — те получают магические предупреждения об этой попытке. Охранники редко подходят к персонажам, чтобы их задержать. Вместо этого слуги отправляются на работу именно туда, где персонаж хотел спрятаться или выходят из-за угла в самый неподходящий момент. Часто слуги не знают, почему они там оказались именно сейчас: ветер Азира просто устраивает всё так, как должно быть. Если персонажи пытаются обеспечить свою незаметность методом ликвидации свидетелей, прибегайте к разделу Боевого Взаимодействия.

Персонаж с чрезвычайно сильной магической маскировкой может попытаться преодолеть эти препятствия, прибегая к стандартным проверкам Скрытности и Тихому передвижению, хотя отсутствие укрытий и тишина в Колледже делает эти занятия сложными (-20%). Персонажи без какой-либо магической помощи и вовсе не смогут попытаться совершить эти проверки: рядом стоит слуга, глядя прямо на них.

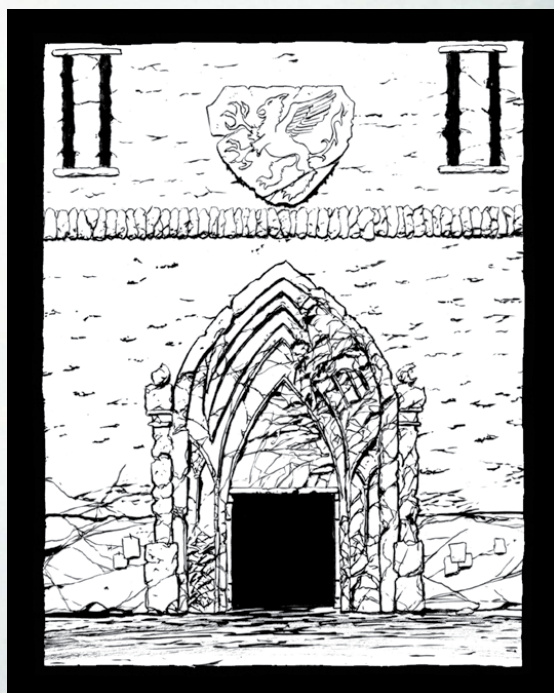


Дом Империи

Дом Империи является административным центром Стражи в Альтдорфе. Он занимается всеми аспектами правоохранительной деятельности, включая выдачу наград за преступников, звероловов, мутантов и зеленокожих, а также их арест. Упорные слухи указывают на то, что имперские шпионы также действуют из этого здания, и хотя никто официально их не подтверждает, они правдивы. Есть и другие центры, но важнейшим является Дом Империи.

Само здание большое и построено из камня. Оно не имеет украшений, за исключением имперского герба над главным входом, большинство окон довольно малы и они подходят для использования в качестве ружейных бойниц. Стены толстые, а внутри здания есть кладовые и колодец. Здание способно выдерживать решительную осаду в течение довольно долгого времени и неоднократно сдерживало городских мятежников.

Главные двери открыты с рассвета до заката, и каждый может войти в вестибюль. Здесь запах потной толпы усиливается в сравнении с улицей, и новый букет смрада, кажется, поднимается с нижних этажей. Зал большой, с высоким потолком, и комната разделена надвое длинными деревянными стойками. Стойка — это граница между публичной и закрытой частями Дома Империи и её охраняют более дюжины стражников, когда двери открыты. Даже ночью шесть человек дежурят около неё. Стены публичной половины покрыты объявлениями о наградах за голову, портретами разыскиваемых, а также аналогичными официальными документами. Полдюжины Стражников смешались с толпой, постоянно следя за поддержанием безопасности. Также, в этом зале находится большее число охотников за головами, чем в любом месте Империи. Здесь не редко можно встретить человека с отрубленной головой в руках — она требуется, чтобы подтвердить факт смерти. Те, кто убил какого-либо монстра, обычно приносят меньшие части их тела в качестве доказательства.



Стражников за стойкой довольно сложно чем-либо удивить. Какая-то реакция последует, пожалуй, только если бы группа авантюристов вывалила на стойку голову дракона, потребовав награду. И то, только потому, что стражник бы не смог предоставить соответствующую награду сразу. Стража всегда готова к возникновению неприятностей и не беспокоится о смерти, которая может подстергать любого, кто имеет дело с подобными обстоятельствами.

В закрытой части расположены разнообразные офисы. Между самими офисами мало различий: все они имеют небольшое окно, освещаются фонарем или свечами, а также примерно одинакового размера. Людям, которых назначают на работу в Дом Империи, выделяют офис на всё время, пока они будут продолжать здесь работать, независимо от того, насколько далеко они перемещаются по иерархии. У Дома Империи есть стандартная политика, не мешающая тому, что люди делают в своих офисах, до тех пор, пока они выполняют свою работу и не нарушают законы. В результате каждый офис отличается от своих собратьев, а те, что были заняты в течение некоторого времени, сильно отражают личность обитателя. Особенно видные правоохранители окружены слухами об их офисах: кто-то, кто известен своей непримиримой охотой за еретиками, хранит головы своих жертв на стене, или у него может быть офис, заполненный коллекцией плюшевых игрушечных медведей.

Попасть в закрытую часть довольно сложно. Теоретически, посетитель должен иметь особое дело к обитателю офиса, и тот должен всегда сопровождать посетителя в закрытой зоне. На практике, эта процедура повторяется только первые несколько раз, так что известные люди, которые уже хорошо зарекомендовали себя, могут попасть внутрь без сопровождения, а в определенных случаях даже приводить собственных гостей.

В задней части здания находится второй вход, охраняемый двумя стражниками, обычно его используют в качестве запасного выхода. Впрочем, чиновники, которые не хотят пробиваться сквозь толпу публичной части здания, иногда используют его в качестве основного способа попасть внутрь.

Боевое Взаимодействие

Столкновения не редки в вестибюле, особенно среди спорящих о наградах охотников за головами. Стражники будут атаковать нарушителей и пытаться выгнать их из здания, впрочем, бывают стычки и с летальным исходом. Любой бой в Доме Империи довольно быстро привлекает десятки стражников, которые в итоге победят любых агрессоров, просто задавив их числом.

Социальное Взаимодействие

Должностные лица Империи вполне могут попросить персонажей встретиться в Доме Империи. Некоторые могут даже пригласить их туда для участия в более значительных социальных мероприятиях, так в своих офисах им может быть комфортнее, нежели дома. Однако персонажи, скорее всего, окажутся в Доме Империи ради получения наград, чтобы получить информацию об очередном заказе, либо сообщить стражникам о каком-либо правонарушении.

Скрытное Проникновение

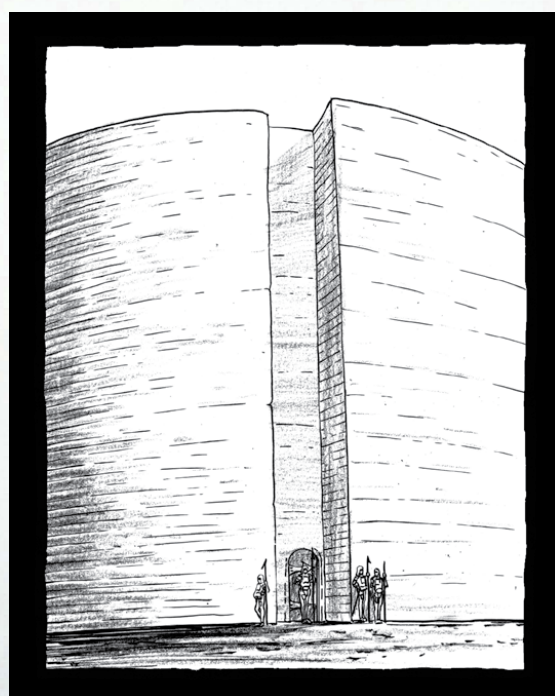
Лучший способ проникнуть в Дом Империи — это выглядеть так, как будто вы там работаете. Персонажи, убедительно замаскированные в качестве стражника или аналогичного агента Империи, легко попадут внутрь, если не выдадут себя подозрительной деятельностью. Попасть в закрытую часть можно, продемонстрировав приглашение, либо замаскировавшись под обитателя офисов или людей, часто их посещающих. В то время как сотрудники за стойкой регистрируют, кто заходит или выходит из здания, наличие запасного выхода оставляет пространство для маневра.

НЕФРИТОВЫЙ КОЛЛЕДЖ

Нефритовый Колледж — это дом волшебников, постигающих ветер Гиран и Знания Жизни, он окружен огромной стеной, не имеющей окон и башен. Стена достигает более 60 футов (18 метров) в высоту и выше любого из расположенных неподалеку домов купцов. Она построена из кирпича, покрытого зеленой эмалью, а на каждом кирпиче — символ колледжа: спираль, трискеле или дубовый лист. Стена круглая, но фактически образует один виток спирали по часовой стрелке, около 200 ярдов (183 метра) длинной. Из-за этого, у стены есть участок, где стена оказывается «глубже» на 20 футов (6 метров). Здесь располагается единственный вход в Колледж — простая деревянная дверь.

Дверь всегда охраняется четырьмя вооруженными и тяжело бронированными воинами: один молод, второй в самом расцвете сил, третий среднего возраста, а четвертый — старик. Несмотря на внешность, все они весьма умелы, завершили по крайней мере одну военную карьеру, обычно, наемника или солдата. Многие также завершили карьеру ветерана и сейчас имеют карьеру чемпиона. Если они поднимут тревогу, любые волшебники в Колледже придут на помощь.

Нефритовым волшебником разрешен вход без каких-либо вопросов, а также они могут привести одного или двух друзей. У мастера, пытающегося завести в Колледж



большую группу, спросят цель подобного визита, но обычно, почти любая причина будет достаточна. Всем прочим придется доказать, что у них есть какие-то дела в Колледже. Как и в большинстве Колледжей Магии, сообщение о том, что гостям назначена встреча одним из волшебников, побудит охранников отправить слугу, который должен убедиться, является ли это правдой и готов ли обитатель принять гостей. В случае утвердительного ответа, волшебник лично будет встречать гостей у ворот. Гостям не разрешают бродить по Колледжу просто так.

Те, кто попадает внутрь, могут узнать, что спиральная стена продолжается и за воротами. Стена слева усилена контрфорсами, увитыми плющом и иными вьющимися растениями. Справа расположена живая изгородь из деревьев и кустарников, которые образуют своего рода естественную стену. По мере того как персонажи идут по тропинке, запах природы заменяет зловоние города, звуки человеческой суеты заменяются шелестом ветра в кронах деревьев и отдаленным шумом текущей воды. Внимательные персонажи смогут услышать некоторые звуки, характерные для животных. Умные персонажи скорее всего будут озадачены: несмотря на близость стены и расположенного сразу за ней шумного и вонючего города (фактически они не удалились от него с момента прохождения ворот ни на фут), запахи и шум города с каждым шагом становятся всё незаметнее.

После первого витка спирали стену слева заменяют деревья и кустарники, а правая сторона становится более разнообразной: кроме деревьев и кустов начинают встречаться узоры из камней, бассейны и ручейки с чистой водой. Порой земля возвышается над тропой искусственным холмом, образующий карту какой-либо области Империи.

Нефритовый Колледж, судя по всему, куда больше, чем представлялось снаружи. Может потребоваться более часа, чтобы добраться по этому пути до центра Колледжа. Однако, пройдя первый внутренний круг, можно воспользоваться боковыми тропами, которые приведут напрямую к роще, расположенной в самом сердце Колледжа.

В роще растут преимущественно дубы, однако среди них можно встретить и другие деревья. Все они были созданы при помощи магии и терпения волшебников, обитающих в этом «живом» Колледже. Ветви и листья образуют стены и полы, а в центре рощи стволы могучих дубов образуют стены и колонны, формируя большой зал с куполом, где могут собираться все обитатели Колледжа. Вокруг этого зала располагается множество меньших помещений, которые используются членами Колледжа в качестве своих временных жилищ. У Нефритового Колледжа очень мало постоянных обитателей, и даже они часто меняют свои комнаты. Таким образом, большинство комнат одинаковы, они заполнены «мебелью» из тщательно выращенных ветвей и покрыты мхом.

Есть комнаты, где дождевая вода непрерывно течет по ветвям, образуя умывальник из листьев плюща. В других, фруктовые деревья и виноградные лозы проникают через стену, принося плоды в любое время года. У Колледжа есть библиотека, книги которой расположены в своих нишах в стволе огромного дерева. Чтобы до них добраться, придется идти по его крепким ветвям.

Боевое Взаимодействие

В Нефритовом Колледже редко можно встретить животных и там обитает мало волшебников, так что может показаться, будто битва здесь пройдет без особых помех. Однако, если начинается бой, растения в этой области оживут, чтобы опутать и разнять комбатантов. Пока растения не отделены от корневища, они могут перемещать свои ветви для борьбы с агрессорами. Обычно, подобные «бойцы» имеют Рукопашный Навык 35% и Силу 60%. Если персонажи будут атаковать растения, те будут наносить урон по обычным правилам.

Социальное Взаимодействие

Нефритовые волшебники в Альтдорфе часто встречаются с персонажами в своем Колледже, ибо ощущают себя там куда комфортнее, чем в шумном и вонючем городе. Такие встречи, скорее всего, будут включать в себя прогулки по садам, а не посиделки в центре рощи (если не будет нужды проконсультироваться с мудростью книг или одним из обитающих там волшебников). Даже в дождливую погоду можно найти укрытые ветвями маршруты, если знать, где искать.

Скрытное Проникновение

Основная проблема скрытного проникновения – само проникновение в Колледж. Стена создает серьезные трудности (-30%) для того, чтобы на неё взобраться, и в виду того, что стена весьма высока (20 ярдов), потребуются множественные проверки для лазанья. Любой, кто поднялся на стену, рискует наткнуться на Стражника, который поднимет тревогу. Тем не менее, попытки взобраться на стену ночью окажутся более эффективными, во всяком случае, в плане незаметности.

Внутри Колледжа скрыться довольно просто (+10%), ведь этому способствует шелест листьев и многочисленные кусты и деревья. В самой роще спрятаться труднее, что делает попытки скрыться и двигаться беззвучно сложнее (-10%). Растения в Колледже весьма бдительны, в отличие от обычных кустарников, и могут замечать вторженцев. Впрочем, они только передают информацию о перемещениях персонажей волшебникам, и только при условии, что те будут ею интересоваться. Так что, если персонаж имеет право свободно приходить и покидать колледж, и не вызывает своими действиями подозрений, он будет в безопасности. Но если волшебники захотят его найти, то легко получат требуемую информацию от растений, за которыми тот спрячется.

Светлый Колледж

Подобно Огненному Колледжу, Светлый Колледж магически скрыт в Альтдорфе, однако способ значительно отличается. Нет волшебного барьера, который бы окружал Светлый Колледж, а также заклинание не скрывает его от посторонних глаз. Вместо этого он построен там, где пересечение линий силы создало место, скрытое в складках пространства.

Колледж Света можно найти на левом берегу Рейка в районе, который всего столетие назад был домом для многих династий развивающихся торговцев. Впрочем, судьба распорядилась таким образом, что этот район теперь населяют представители низшего класса, с каждым годом всё более погрязая в пучины бедности. Переулки и дороги пересекают линии силы,



из-за чего попытка изобразить их на карте всегда будет неудачной. Пространственные искажения, возникшие из-за появления Светлого Колледжа таковы, что геометрия этого района не может быть должным образом представлена в трех измерениях, не говоря уже о двух. Люди, которые там живут, привыкают искать свою дорогу, стараясь не слишком много думать об этой особенности. Те, кто это делает, по слухам, либо сходят с ума, либо становятся волшебниками.

Чтобы попасть в Колледж – нужно сделать поворот на 90 градусов по всем шести основным направлениям в соответствующей точке пути: вверх, вниз, влево, вправо, вперед и назад. Очевидно, что в нормальных районах таких направлений не существует, а это значит, что ученики в Светлого Колледжа обычно проводят несколько недель, чтобы узнать, как и где это можно сделать. Те, кто запятнан Хаосом, найдут необходимое место намного легче, конечно если они знают, что им искать и делать. Персонажи должны сделать проверку Силы Воли, чтобы поменять угол, поклонники Разрушительных Сил или те, у кого есть мутации, получают бонус к проверке (+ 30%), в то время как все остальные получают штраф (-10%). После многократных повторений пройти проверку становится проще (на 1% за каждый успешный раз). Студентам не требуется много времени, чтобы научиться это делать автоматически.

После того, как персонаж повернет за невозможный угол, зловоние улиц исчезает, и перед ним открывается неожиданный вид. Переулки и улицы, которые до этого соединялись под странными углами, теперь ведут на большую площадь. В центре площади возвышается Светлый Колледж, огромная четырехсторонняя пирамида, которая, кажется, соткана из света. Любой, обладающий магической характеристикой 1 или более, может почувствовать силу, завывающую на площади и поддерживаемую ритуальными заклинаниями, постоянно совершаемыми в Колледже.

Ветер Хиш особенно силен в этой области, влияя на

любое сотворяемое заклинание. Все заклинатели теряют 1d10 из результата своих бросков на заклинания, пока они находятся на площади или в Колледже, поскольку столь неуловимую магию сложнее контролировать. Однако любой заклинатель с Магическими Знаниями (Свет) добавляет +5 к каждому броску d10, который он совершает в этой области. Начинающие волшебники из Светлого Колледжа, в среднем, обладают схожими способностями на площади или в Колледже, в сравнении с реальным миром, но внутри имеют меньший риск, что что-то пойдет не так. Высшие мастера Колледжа значительно более сильны внутри пирамиды, чем снаружи.

Пирамида не соткана из света. Глядя на неё дольше, чем одно мгновение, персонаж обнаружит, что она сделана из камня, но сквозь стены просачивается свет мириадом огоньков, горящих в Колледже. При этом, видно только сами огни, и они не освещают ничего за пределами Колледжа. Стены не прозрачны, поэтому те, кто оказался снаружи, не смогут увидеть вещи или людей внутри, а свет изнутри не освещает площадь. Именно сила ветра Хиш позволяет видеть сам свет: четко видны даже огни, расположенные глубоко внутри пирамиды.

Большие двери Колледжа Света изготовлены из металла, покрыты серебром и отполированы до зеркального блеска. Они окружены десятками постоянно горящих фонарей, а в двери установлено еще большее количество источников света. В результате двери светятся куда ярче, даже по сравнению с остальной частью пирамиды. Вход в Колледж доступен только по приглашению волшебника выше ученического уровня, но всех, кому удастся добраться до двери, вежливо выслушают, если только они не мутанты. Если неожиданный посетитель попросит поговорить с конкретным волшебником, и этот волшебник находится в резиденции, слуга отправляется за ним. Есть очень мало волшебников Света, которые не придут лично взглянуть гостей. Если волшебник знает посетителей, он может пригласить их внутрь.

Интерьер Светлого Колледжа выполнен в белом цвете с золотыми и серебряными украшениями. Повсюду фонари, свечи, жаровни и другие источники света, а белоснежные поверхности рассеивают свет повсюду. Окон нет, но коридоры освещены не хуже, чем любая открытая поляна в солнечный летний день. Вокруг непрерывно сплетается множество заклинаний, и даже персонажи с магической характеристикой 0 могут ощущать силу, клокочущую в воздухе.

Все заклинатели все еще теряют 1d10 из своих бросков сотворения, как и на площади. Однако концентрация магии в Колледже такова, что все персонажи добавляют +2 к каждому броску d10, который они выполняют для проявления заклинаний. Персонажи с магической характеристикой 1 не могут бросить кости сотворения и, таким образом, не могут колдовать. Ученики Колледжа Света должны практиковать свою магию вне пирамиды. Волшебники с Тайным Знанием (Свет) добавляют бонус к броскам +7, вместо +5, который они имели на площади.

Резиденции волшебников в Колледже ярко освещены и почти всегда содержат много книг. Кроме того, ассортимент декора разнообразен. Светлые волшебники, как правило, обладают обширными знаниями, из-за чего их вкусы бывают весьма разнообразны. Нередко можно обнаружить обстановку в стиле Норски или Тилеи, а некоторые волшебники и вовсе используют традиции Араби или даже более отдаленных краев.

Как правило, все мастера-волшебники, если захотят, имеют свои комнаты, но подмастерья получают их только при наличии хороших связей. Есть комнаты для гостей, которые могут быть использованы любым членом Светлого Ордена для краткого посещения, а в общих помещениях Колледжа есть столовая, а также библиотеки и магические лаборатории.

Боевое Взаимодействие

Светлый Колледж — это не лучшее место для боя, как и любой другой Колледж: большое количество могущественных заклинателей быстро положат конец любой битве. Тем не менее, как уже указано в описании Огненного Колледжа, сильные персонажи вместе с силами Светлого Колледжа могут столкнуться с серьезным противником, что поможет создать захватывающую сцену сражения.

Социальное Взаимодействие

Колледж — очень хорошее место, чтобы встретится со светлым волшебником, но не более того. Это самый изолированный из Колледжей Магии.

Скрытное Проникновение

Прокрасться к Светлому Колледжу невозможно. Здесь нет теней благодаря специально установленным для этого источникам света. Кроме того, Светлые волшебники гораздо более осторожны в отношении гостей, чем большинство представителей других Колледжей. Единственные, кто может пытаться что-то скрытно делать в колледже — те, кто принадлежит к Светлому Ордену или правдоподобно могут себя за них выдать.

ДВОРЕЦ ВОЗМЕЗДИЯ

Рядом с императорским дворцом и Храмом Сигмара расположена группа строгих каменных зданий. Это суды юстиции, более известные в Альтдорфе как Дворец Возмездия. Никто в городе не хочет предстать пред суровые очи судьи. Хотя в каждом зале суда содержатся символы Верены, которые обещают правосудие, судьи известны суровыми приговорами, намного превосходящими серьезность преступлений. Например, пойманные во время грабежа почти наверняка получают смертный приговор во Дворце Возмездия.

В то время как комплекс содержит много зданий, наиболее важными являются Императорский Суд и Башня Альтдорфа. Здание Императорского Суда доминирует над окрестностями, его высокие стены делают его похожим на крепость. Внутри размещены различные суды и судебные инстанции, а также зал записей. Под зданием суда находится небольшой тюремный комплекс, в котором содержатся обвиняемые во время судебных процессов. Немногие заключенные остаются в этих камерах надолго, так как правосудие скоро в стенах Дворца Возмездия.

Башня Альтдорфа является штабом городской стражи. Здесь дислоцируется специальное подразделение, ответственное за охрану Дворца Возмездия. Это престижная должность, и многие стремящиеся попасть в офицерский состав стражи служили в рядах этого подразделения. Башня представляет собой простое сооружение из серого камня, лишённое украшений, но оно основательно возведено и выдержало несколько нападений мятежников на протяжении многих лет. Ходят слухи, что под башней есть секретное подземелье для особых врагов императора. Если это правда — никто никогда отсюда не сбегал, чтобы её подтвердить.

Хотя в большинстве случаев казни проводятся в тюрьме под зданием Имперского Суда, комплекс включает в себя Вдовью Площадь, где работают палачи в своих неизменных капюшонах. В то время как на севере обычно используется топор, в Альтдорфе приговор суда выносит меч. Палачи Дворца Возмездия используют острые двуручные клинки, а их мастерство позволяет отсечь голову с плеч одним ударом. Повешение также практикуется на Вдовой Площади, однако оно не так распространено, как обезглавливание.

Боевое Взаимодействие

Нередко в открытых для публики судебных заседаниях случались стычки. Обычно это случается в результате серьезного приговора. Если у судьи есть основания ожидать неприятностей, то десятки стражников окажутся под рукой, чтобы справиться с любыми вспышками насилия. В противном случае может потребоваться несколько минут для того, чтобы достаточное количество стражников оказалось в месте боя. Бои внутри Башни Альтдорфа довольно редки, так как попасть туда могут только те, кто имеет право туда заходить, да и они сопровождаются стражей. Публичные казни на Площади Вдовы — дикие зрелища, так что там может случиться всё что угодно.

Социальное Взаимодействие

Дворец Возмездия — хорошее место для поиска судей, адвокатов и преступников. Судьи не имеют общественных приемных, поэтому об аудиенции с

ними требуется заранее получить разрешение. Юристов часто можно найти в зале заседаний Императорского Суда. Здесь они ищут прецеденты для своих текущих дел. Преступники заперты под зданием суда во время судебных разбирательств, и им обычно отказывают в посещениях, делая исключения для их адвокатов или членов семьи.

Скрытное Проникновение

Стражники Башни Альтдорфа круглосуточно патрулируют Дворец Возмездия. Даже добраться до здания в комплексе требует проверки (-10%) Бесшумного Перемещения. Имперский Суд не имеет окон на первом этаже, так что попасть внутрь можно только при помощи одного из двух охраняемых входов, либо попытавшись взобраться по стене. Из-за строгого аскетизма внутри здания есть лишь несколько мест, где можно укрыться. Таким образом, проверки скрытности довольно серьезны (-20%). Башня Альтдорфа была спроектирована как крепость, и в нее очень трудно вломиться, равно как и её покинуть. Многие внутренние двери также могут быть заперты, поэтому даже оказавшись внутри, по ней довольно проблематично перемещаться.

ХРАМ СИГМАРА

Великий Храм Сигмара в Альтдорфе, центр культа Сигмара, является самым большим храмом в городе. Он расположен на другой стороне центральной площади, напротив Императорского Дворца и представляет собой один из двух центров силы в Империи, который нельзя игнорировать.

Комплекс храма включает в себя большое количество зданий, наиболее важным из которых является главное святилище Сигмара. Это большой Т-образный зал, который отображает боевой молот, древко которого направлено на север, а боевая часть – на юг. Двойные колонны стоят по обе стороны от входа в северном конце на центральной площади, а дверь окружена огромными статуями воинов-сигмаритам, которые превышают рост человека втрое. Двухвостая комета высечена в двери, вчетверо превышающую человеческий рост. Несколько превосходит в высоту стоящие неподалеку статуи воинов держащая в руках его боевой молот статуя Сигмара, установленная в нише над дверью. Она была высечена много веков назад священником, прославившимся в сражениях против Хаоса, но, несмотря на достойное качество работы, она не является произведением искусства. Впрочем, статуя является священным символом сама по себе, поэтому великий теогонист всегда сопротивлялся редким попыткам перенести её на другое место или заменить её меньшей копией, которые есть в храме.

Внутри запахи улицы перебиваются запахом сотен людей, оказавшихся в ограниченном пространстве. Храм большой, но людей еще больше, и «благоухание» их потных тел преобладает над прочими ароматами. Крыша увенчана множеством сводов и поднимается на высоту в 20 ярдов (18 метров). Зал имеет несколько боковых ниш высотой в 10 ярдов (9 метров). Великие арки, возникающие из мраморных столбов, поддерживают своды, а в центре каждой арки стоит статуя великого героя-сигмарита, в два раза превышающая рост человека. На каждой стороне зала есть 12 арок, и в общей сложности 24 героя. Статуи

заменяются, когда новый герой считается достойным занять место в храме. Сейчас некоторые выражают мнение, что статуя Вальтена должна быть размещена там, потому что, хотя он не считался возрожденным Сигмаром, он был явно великим героем веры. Другие считают, что Вальтен был еретиком и не должен почитаться вовсе.

Окна в нишах являются витражами, изображающими знаменитые сцены из жизни Сигмара. С каждой стороны по 12 штук, те, что на востоке рассказывают о его приходе к власти, в то время как западные повествуют о его действиях по укреплению Империи уже в период властвования. Окна над нишами застеклены простым стеклом, что делает интерьер храма намного светлее, чем может показаться.

Точка пересечения (Т) увенчана большим куполом, пронизанным окнами вокруг его основания. Интерьер купола украшен мозаикой, показывающей, как Сигмар восходит на небеса. Текущая мозаика является седьмой по счету, так как изображение события, не имеющего свидетелей, особенно уязвимо для обвинений в ереси. За куполом, на южной стене храма, находится большое витражное окно с изображением битвы при Черном Пламени. Сигмар, больше, чем все другие фигуры, стоит в центре, окруженный его союзниками – людьми и дварфами, он размахивает своим великим боевым молотом сметая зеленокожих. Орки и гоблины в этом витраже изображены с множеством мутаций, чтобы подчеркнуть двойную роль боя Сигмара. В небе над его головой сияет ярко-синяя комета.

Перед окном стоит могущественная статуя Сигмара, высотой более 20 футов (6 метров), удерживающая его боевой молот, готовый к бою. Дар дварфов, эта статуя считается произведением искусства. Перед статуей, под центром купола, стоит Высокий Алтарь Сигмара, самое святое место веры всех сигмаритов.

Боковые ответвления зала (Т) ярко освещены при помощи окон, выходящих на юг, и заканчиваются могучей башней. Они разделены колоннами и нишами с более чем двумя дюжинами меньших часовен, каждая со своим алтарем и сигмаритской иконой, где верующие могут молиться. Даже когда служба проходит в главном корпусе храма, тем, кто хочет молиться в частном порядке, здесь не помешают. Алтарь в дальнем юго-восточном углу не посвящен Сигмару. Вместо этого он посвящен всем богам дварфов в знак признания их важности в жизни Сигмара. Образ за ним изображает много коренастых фигур, но только эксперты в культуре дварфов могут идентифицировать их. Этот алтарь обычно пуст, хотя священники следят за тем, чтобы он содержался в хорошем состоянии, иначе это было бы большим неуважением.

В храме всегда есть как минимум дюжина священников, которые молятся, консультируют верующих и следят за возможными неприятностями. В течение дня их вдвое больше, а также около сотни мирян, которых становится еще больше во время службы. Храм никогда не бывает тихим, и персонажи, которые просто хотят поговорить со священником Сигмара, могут сделать это здесь в течение нескольких минут. Если у них есть важное сообщение, и он могут это доказать, их отправят в комплекс зданий, окружающих святилище, для встречи с соответствующей фигурой.

Эти здания покрывают большую площадь, нежели само святилище, и в центре этого района запахи улицы почти незаметны, перекрываясь слабым запахом ладана, дрейфующим из более чем десятка маленьких храмов Сигмара. Из них особенно знаменита часовня Солнца. Он называется так потому, что она круглая и имеет покрытый золотом круглый купол, сияющий, подобно солнцу. Внутри в центре расположен алтарь Сигмару, в то время как стены и потолок украшены превосходной мозаикой, лучшей, которую можно найти в Империи. Эта мозаика изображает всю историю жизни Сигмара, битву Черного Пламени, бушующую вокруг нижней части купола, в то время как двуххвостая комета польхает по всему небу. Фигура Сигмара находится на востоке от купола с той же стороны, что и дверь. Таким образом, чтобы увидеть его в бою, необходимо войти в часовню, пересечь ее и развернуться. Часовня Солнца используется как частная часовня великого теогониста, и возможность увидеть её изнутри является большой привилегией для любого персонажа.

Остальные здания — это резиденции, библиотеки, конференц-залы, лектории и столовые, построенные в основном вокруг закрытых дворов. Дворец великого теогониста также расположен здесь, хотя он и не является отдельным зданием: он растягивается через дюжину комнат, образуя величественный дворец, который можно оценить лишь находясь внутри, так как снаружи он имеет довольно скромный фасад. Главный вход представляет собой простую винтовую лестницу, достаточно большую, чтобы по ней могли идти два человека в ряд. Она выводит в огромный приемный зал, который занимает большую часть помещения. Вход может и не выглядеть эффектно, но его всегда охраняют шесть сигмарских храмовников.

Комнаты в комплексе варьируются от простых келий для низших чинов вплоть до роскошных апартаментов для дьяков, когда они пребывают в Альтдорфе. Теоретически, только местным обитателям и тем, у кого есть важная причина, разрешается здесь находиться, но, как правило, тут настолько много обитателей, что никто не знает в точности, кто здесь есть. Только если что-то случится, на несколько дней или недель будут усилены меры безопасности, и то, пока не станет ясно, что в таких условиях храм просто не сможет нормально функционировать.

Один слух, который распространился по всему Альтдорфу, основывается на факте: пища, подаваемая в трапезных храма, превосходна, среди лучших, которые вы можете получить. К сожалению, она доступна только для обитателей и их гостей, а обслуживающий персонал гораздо бдительнее, чем охранники у ворот.

Боевое Взаимодействие

Храм Сигмара — еще одно не лучшее место для битвы. Здесь много храмовников, которые поспешат предотвратить святотатство насилия на святых землях. С другой стороны, нападение мутантов или зверюлюдей в святилище обеспечило бы славную возможность сражаться вместе с элитой Веры среди статуй и икон.

Социальное Взаимодействие

Храм — отличное место для встреч. Персонажи могут встретить высшие чины веры сигмаритов, вплоть до великого теогониста. Такие встречи обычно происходят в более широком храмовом комплексе. Однако

святилище — отличное место для встреч с другими людьми. Никто не контролирует, кто входит и выходит, и люди, которые, по-видимому, молятся на одном из боковых алтарей, не будут побеспокоены, если они не пробьются там несколько часов, и в этом случае к ним подойдет лишь священник, чтобы спросить, не нужно ли им чего-либо. С некоторой осторожностью здесь может быть проведена конфиденциальная встреча, а чувство, что за посетителями наблюдает Сигмар, заставляет агентов темных сил здесь очень неохотно шпионить.

Скрытное Проникновение

Конечно, поскольку персонажи игроков не являются агентами темных сил, у них нет таких проблем. Прокрасться вокруг главного святилища очень легко, но обычно это избыточно, поскольку никто не попытается остановить вас. Внутри храмового комплекса самый простой способ обойти общественные зоны — притвориться, что вы местный священник, но оказавшись внутри, требуется скрытность. К счастью, есть много укрытий: ниши, где расположены священные полотна, статуи знаменитых сигмаритов, гобелены, шторы, крупные предметы мебели и т. д. Коридоры не патрулируются систематически (за исключением мест обитания особо важных чинов), что делает попытку пробраться к комнате большинства священников относительно простой.

ПОГРУЖЕНИЕ В АЛЬТДОРФ

Самое важное правило погружения игроков в игровой мир — игроки замечают то, что вы описываете, а не то, о чем вы молчите. Верно, что Альтдорф не может похвастаться разнообразием холмов, но игроки узнают из вашего описания о зданиях, возвышающихся с обеих сторон, а также о том, что видимое небо сводится к тонкой линии между крышами.

Стоит помнить, что игроки могут забыть описание места конкретной сцены, но запомнят то, что является непосредственной частью текущего приключения в целом. Описания мест, приведенные на предыдущих страницах, написаны с учетом последних, подчеркивая элементы, которые могут иметь отношение к действиям авантюриста. Приключение во второй части этой книги опирается на события, которые опираются на особенности Альтдорфа, а также причины посетить множество уникальных для города мест.

Тем не менее, Альтдорф — слишком большое место для использования его только для одного приключения. Этот раздел предоставляет вам, как Мастеру, множество элементов для создания приключений, которые помогут игрокам ощутить себя не просто в случайно созданном городе, а в самом сердце Империи.

ОПИСАНИЯ

Очевидно, что описания локаций являются важным способом передать дух переполненного мегаполиса, которым является Альтдорф. Однако, если вы при появлении персонажей в локации, попытаетесь описать вообще всё, что здесь происходит, существует риск, что это будет скорее чтение лекции игрокам, а не способом погрузить их в сцену. Однако добавление случайных деталей, в то время как персонажи находятся в пределах

определенного места, может быть очень эффективным, если вы не упустите имеющие практическое значение факты, или они не окажутся «зарытыми» в излишне подробном описании.

ЗАПАХ

Альтдорф воняет. Лучший способ донести это до игроков — описать запах каждого места, в котором они оказываются; это сенсорное описание дается для конкретных мест на предыдущих страницах. В виду того что запахи редко упоминаются в игре, упоминание об этом поможет придать Альтдорфу уникальный колорит. Элементы зловоний Альтдорфа перечислены в таблице. Вы можете выбрать запах для данной области. Например, животноводческий рынок должен пахнуть животными, или, если нет очевидного выбора, можно совершить бросок один или два раза, чтобы получить доминирующие запахи.

СЛУЧАЙНЫЕ ЗАПАХИ

Бросок	Запах
1	Животные
2	Продукты и выпечка
3	Терпкий/пикантный парфюм
4	Гнилая рыба
5	Гнилое мясо
6	Канализация
7	Дым и гарь
8	Пот
9	Кожевенный завод
10	Рвота

Люди

Альтдорф привлекает людей со всего Старого Света, а иногда и за его пределами. Людей, полуросликов, эльфов, дварфов и даже огров можно увидеть на улицах в одежде каждой известной нации. Упоминание об этом в вашем описании сцен на улицах или в тавернах

служит напоминанием игрокам о том, что они находятся в космополитическом районе. Помните, что если персонажи не знакомы с определенной нацией, они не смогут идентифицировать её наряд, поэтому дать краткое описание того, как он выглядит — лучший вариант.

АРХИТЕКТУРА

Архитектура Альтдорфа столь же эклектична, как и ее население. Смежные здания могут имитировать норский и арабский стили, в то время как одно здание может иметь колонны Тилеи, поддерживающие купол Кислева. Однако все здания имеют одну особенность. Все они высоки, по крайней мере, в четыре этажа. Поскольку они близко расположены, улицы находятся в почти постоянной тени, и видна только узкая полоса неба. Эта ситуация усугубляется тенденцией строить верхние этажи над улицей, получая больше пространства внутри зданий ценой нехватки света для окружающих. Площади и парки Альтдорфа, таким образом, резко контрастируют с большинством городских районов.

ОКРЕСТНОСТИ

Хотя в Альтдорфе можно найти людей любого сорта, они, как правило, обитают в соответствующих кварталах. Хотя нигде в Альтдорфе не существует единой этнической принадлежности, доминирующая группа действительно меняется, а иногда и резко. Например, таверна в Маленькой Тилее может стоять через дорогу от её коллеги в эльфийском квартале, но клиентура двух мест будет заметно отличаться. В дополнение к изменениям численности населения, архитектура также радикально меняется, особенно в районах, где доминируют иммигранты и торговцы, которые склонны строить здания, которые напоминают им о доме.

Разница в богатстве между районами также может быть неожиданной и экстремальной. Есть только несколько мест, где обнесенные стеной чрезвычайно богатые поместья упираются прямо в трущобы, и подобные



контрасты могут быть широко распространены на одной и той же улице. Есть несколько гостиниц, где хозяин гостиницы дает советы своим гостям: «Когда будете уходить, поворачивайте направо! Если повернуть налево, назад вы уже не вернетесь». Конечно, персонажи, скорее всего, выживут, хоть и окажутся ограбленными.

ПРЕСТУПЛЕНИЯ

В Альтдорфе много преступлений, и не все они незначительны. Стража больше озабочена предотвращением беспорядков и обеспечением безопасности богатых и влиятельных, чем попыткой остановить карманников, грабителей, рэкетиоров или даже серийных убийц в более бедных районах. Это, честно говоря, в значительной степени хорошо для персонажей игроков, так как большинство вещей, которые они будут предпринимать, мягко говоря, не совсем законны. И еще лучше для самих игроков, поскольку совершение преступления – интересное событие в приключении.

КОНТРАСТЫ

Альтдорф — город контрастов. Наиболее важным из них является контраст между богатыми и бедными. У богатых есть слуги и телохранители, которые могут убрать с дороги всякую шваль. Бедняки, с другой стороны, бедны настолько, что часто не хватает денег даже для того чтобы иметь один комплект красивой одежды. Средние классы, практически отсутствуют, они весьма немногочисленны и в основном состоят из людей, прокладывающих путь вверх или скатывающихся по социальной лестнице. Здесь очень мало стабильных средних торговцев, частично это связано с отношением Альтдорфа: нет ни одного альтдорфца, довольствующегося малым и не стремящегося разбогатеть. Чаще всего в результате они оказываются среди бедняков. Но если уж они преуспевают, то не стесняются всюду это демонстрировать.

МАГИЯ

Будучи родиной Колледжей Магии, Альтдорф содержит большое количество волшебников и больше магии, чем любое место в Старом Свете. В результате Альтдорфцы больше привыкли к магии, чем большинство обитателей Империи, и они гордятся тем, что считают магические вещи чем-то обыденным. Таким образом, пока они не стоят на пути магической битвы, они не станут бежать в ужасе (во всяком случае, если само заклинание его не вызывает). Не угрожающая здоровью магия даже не вызовет желания взглянуть на неё дважды.

Отчасти, это правда. Альтдорфцы действительно видят много волшебства, поэтому огненный мастер, использующий Огненный Меч Руин для борьбы с грабителями – это достаточно привычная вещь. Тем не менее, это не мешает им нагонять излишнюю видимость пренебрежения к магическим силам. Даже если вы видели волшебника, использующего меч, состоящий из чистого пламени, это, если честно, то еще зрелище. Так что даже самый бедный нищий Альтдорфа будет потворствовать своему снобизму, решительно притворяясь, что в этом нет ничего примечательного.

СОБЫТИЯ

В этом разделе описываются события, которые могут произойти только в Альтдорфе или скорее произойдут там, чем где-либо еще. Они разделены на несколько разделов и описаны в таблицах, если вы захотите выбрать событие броском кубика. Первый раздел посвящен самостоятельным событиям, которые не имеют никакого отношения к приключению. В других разделах описываются типы событий, которые имеют отношение к приключению и помогут лучше представить игрокам столицу Империи.

МЕСТНЫЙ КОЛОРИТ

Эти события не имеют ничего общего с приключениями, но они служат для напоминания игрокам о том, где они.

1. По улицам перемещается процессия с императором. Имперские войска очищают улицу, расталкивая всех к зданиям и удерживая их, пока процессия не пройдет. Сам император едет на прекрасной лошади и окружен рыцарями Рейксгвардии, которые готовы к любой неприятности.
2. По улицам перемещается процессия великого теогониста. Храмовые стражи очищают улицы так же, как если бы это была процессия императора, отличие лишь в том, что здесь множество жрецов, и вместо имперских воинов охранение состоит из храмовников Сигмара.
3. В док заходит эльфийский корабль. Экипаж состоит из одних эльфов, разговаривающих на эльтарине, а сам корабль куда более изящен, чем любой имперский.
4. Группа волшебников одного из колледжей проходит по улице, возглавляемая двумя лордами-волшебниками. Они не используют магию, но их могущество очевидно. Альтдорфцы стараются не обращать на магов внимания, но уходят с дороги.
5. Иностранец (тилейский, эстальский, бретонский, кислевский, норсканский) дворянин со своим окружением проходят мимо. Телохранители, которые также являются иноземцами, расталкивают людей, если те не отходят в сторону достаточно быстро. Благородный делает громкие неместные высказывания о городе на его родном языке.
6. В следующей лавке на рынке иностранный торговец торгуется с одним из своих соотечественников на родном языке.
7. Эльф и дварф на рейкшпиле с ужасным акцентом (говорящем, что они явно не местные) ведут серьезные переговоры о чем-то, что один из них продает.
8. Кто-то выбрасывает содержимое своего горшка из окна над персонажами. Необходимо успешная проверка Ловкости, чтобы избежать попадания брызг.
9. Доски, которые образовывали мост через русло реки, ломаются под тяжестью телеги, сбрасывая и телегу, и ее возницу прямо в Рейк. Персонажи могут сперва попытаться помочь вытащить его оттуда, либо могут сразу искать иной маршрут к месту назначения.
10. Вокруг персонажей собирается толпа нищих. Нищие представляют собой каждую расу и каждую страну, хотя большинство из них — имперские граждане.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Все приключения должны как-то начинаться, и зачастую поводом служит разговор персонажей с тем, кто ищет помощи. В этом разделе приведены некоторые возможные зацепки.

1. К персонажам обращается крупный северянин из Норски, который приглашает их в тилейский

ресторан, чтобы объяснить, что он хочет. Сотрудники приветствуют его по имени, он явно регулярный гость. (Поменяйте национальности по желанию.)

2. Маг посылает персонажам приглашение встретиться с ним в его Колледже. Если туда трудно попасть, он встречает их в другом месте и провожает лично.

3. Стража окружает персонажей и сопровождает их в Дом Империи, где некое официальное лицо просит помощи в решении мрачной тайны.

4. К персонажам обращается совершенно незнакомый им человек в храме Сигмара. Он говорит, будто Сигмар указал ему, что только персонажи могут помочь с его проблемой (Он может врать или говорить правду об источнике своего озарения).

5. Эльфийский эмиссар обращается к персонажам за помощью: ему нужен кто-то местный (имеется ввиду имперец) для решения некоторых проблем, с которыми столкнулась его семья, занимающаяся торговлей.

6. Отряд рейкландских рыцарей походит к оторопевшим героям и мягко, но настойчиво сопровождают их прямо в Императорский Дворец. Там чиновник поручает персонажам миссию, от которой зависит судьба всей Империи. Возможна даже краткая аудиенция с самим императором.

7. Из тени улицы к героям подходит парочка мордоворотов и “приглашают” следовать за ними. В задней комнате одной из альтдорфских таверн к героям обратится глава преступного синдиката, прося помощи в решении гораздо более мрачной угрозы, чем преступные войны. Под низким сводом в мерцающем свете свечей разговор пойдет о мутантах, сектантах и крысолодах.

8. Голодные, оборванные дети из многоквартирного дома просят великих авантюристов спасти их дом.

9. Богатый купец приглашает героев в свой шикарный особняк, где предлагает им опасную работу. У купца к этому делу простой деловой подход: риск умереть большой, но и награда он выложит немаленькую.

10. Уличный проповедник-иностранец, который проводит большую часть своего времени призывая людей следовать за его божеством (Мирмидия, Верена или кто-то еще), часто на родном языке, внезапно устремляет свой взгляд на персонажей и декламирует пророчество, ведущее к большому приключению.

БОЕВЫЕ СТОЛКНОВЕНИЯ

Большая часть боевых столкновений для этого приключения тщательно прописаны, но иногда вам может понадобиться отвлечь игроков или создать дополнительные схватки. Вот примеры таких ситуаций.

1 Группа головорезов окружает героев в надежде поживиться деньгами или ценностями.

2 Группа матросов из далеких земель решают пополнить свою поредевшую команду героями. В данном столкновении цель оппонентов не убить, а захватить персонажей живыми.

3 Пьяный в зюзу убийца троллей\демонов\великанов считает, что персонажи какими то действиями оскорбили его честь.

4 Герои попадают в бойцовые ямы где очередным боем демонстрируют свою удал. В результате им предлагают сразиться с командой, являющейся чемпионами ринга. Большое количество вооруженных зрителей дает понять, что это вызов, от которого нельзя отказаться.

5 Чародей согласился на преступление, в попытке рассчитаться за наркотики или азартную игру. Он заманивает персонажей в ловушку, используя свою магию. Случайные зрители не обращают на происходящее внимания.

6 Чудовище сбегает из Императорского Зверинца и несется по улице прямо на оторопевших героев. Его намерения далеки от мирных.

7 Дуэлянт бросает вызов одному из героев прямо на улице при свидетелях. Если другие персонажи попробуют вмешаться в поединок, у дуэлянта тоже есть группа союзников, которые немедленно придут на помощь.

8 Группа головорезов установила платный проход на мосту, который герои должны пересечь. Причем, в случае с героями, цена за проход – всё, что у них есть.

9 Несколько стражников требуют с героев 1 золотой за нарушение общественного порядка. Если персонажи согласны платить, оказывается, что платить нужно за каждого. Если персонажи станут возражать, стража попытается их атаковать и арестовать их. Поскольку стражники коррумпированы, они не станут доносить на персонажей, если те дадут им отпор.

10 Благородный или купец решает, что персонажи не проявляют к нему достаточного уважения, из-за чего отправляет своих телохранителей преподать им урок.

СЛУЧАЙНЫЕ ВСТРЕЧИ

Альтдорф — отличное место для случайных встреч, так как в этом месте рано или поздно оказывается любой путешественник. В приключениях случайная встреча может быть полезным способом передать подсказку, которую могли пропустить персонажи, или дать зацепку на новое приключение, которое окажется вплетено в основной сюжет.

1 Маг, с которым сталкивались персонажи, оказался в Альтдорфе, чтобы посетить его Колледж. Он сталкивается с героями где-то в городе.

2 Сигмаритский священник, которого знают персонажи, находится в Альтдорфе: его вызвали на встречу в Храме. У него не так много времени, чтобы поговорить с персонажами, и он очень нервничает в связи с предстоящей встречей.

3 Торговец, который имел дело с персонажами, торгует в Альтдорфе, и персонажи случайно оказываются около его лавки. Он узнает их и подзывает к себе.

4 Благородный ранее оказавший или получивший помощь от героев узнает их и приглашает скоротать вечерок в клубе, который он посещает.

5 Преступник прибывает в столицу, замысливая крупное дело. Его дороги уже пересекались с героями, и теперь они вновь понадобились ему для сбора кое-какой информации.

6 Чужеземец (возможно эльф или дварф) с которым герои встречались в далеких землях приезжает по делам в Альтдорф. Шумный город сбивает его с толку, и он очень рад встретить тут хоть одно знакомое лицо.

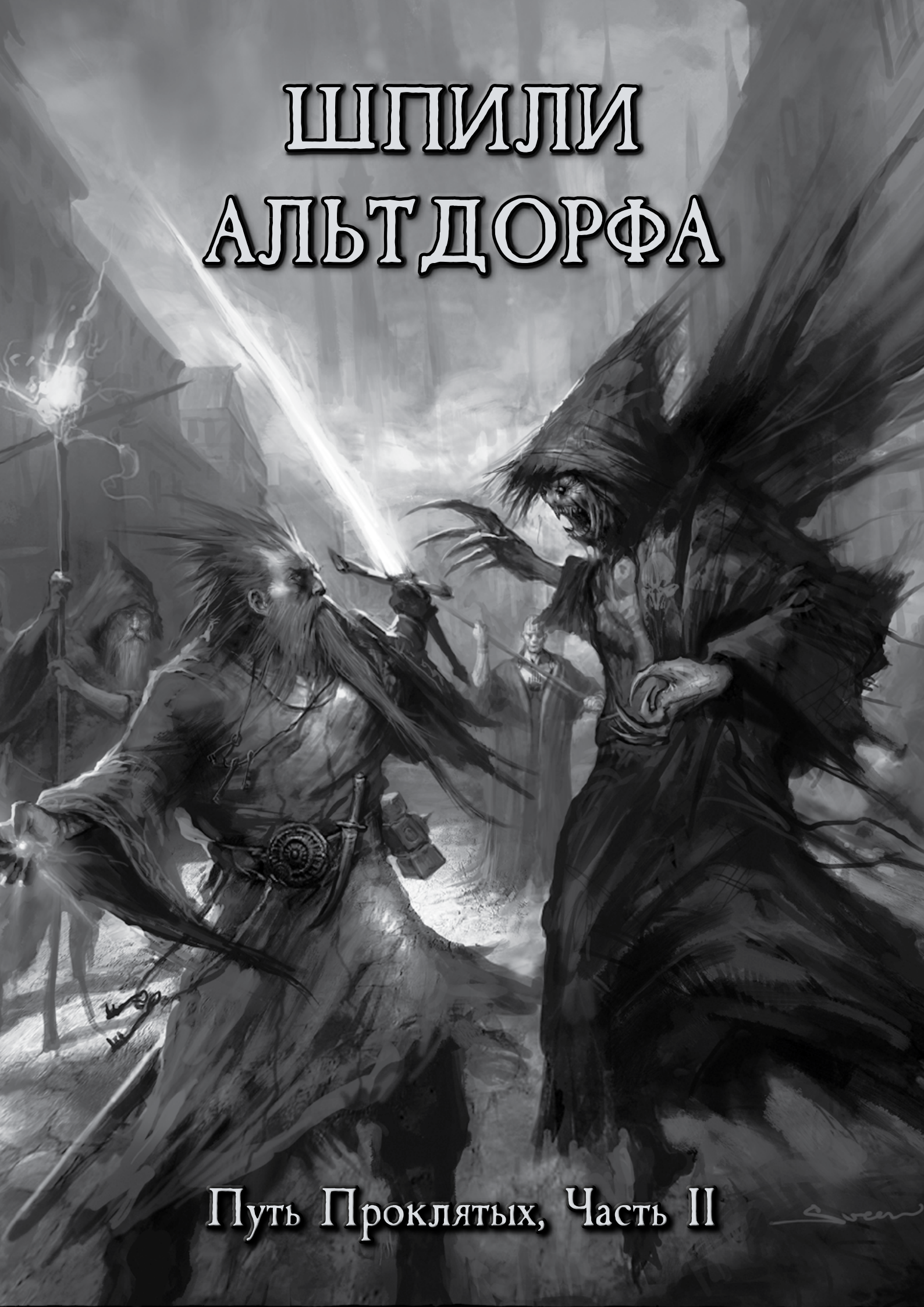
7 Мелкий торговец, которого герои знали или даже немного помогли, переехал в Альтдорф, после чего его дела резко пошли в гору. Теперь он довольно богат и горит желанием похвастать этим перед персонажами.

8 Кто-то кого герои знали как преуспевающего и богатого, теперь выпрашивает медяки на грязных переулках города. Он хватается за рукава и со слезами на глазах рассказывает историю своего краха, умоляя помочь вернуть прежнюю жизнь.

9 Ребенок одного из знакомых героев был отправлен обучаться в альтдорфский Университет. В процессе кутежа он (она) сталкивается с персонажами.

10 Человек, которого персонажи спасли из лап темного культа, теперь находится в Альтдорфе, в попытке стать охотником на ведьм. Он гораздо мудрее и мрачнее, чем был тогда, и готов помочь персонажам своими советами и связями.

ШПИЛИ АЛЬТДОРФА



Путь Проклятых, Часть II

♦ ГЛАВА I: ВТОРОЙ ОСКОЛОК ♦



Это приключение — третья часть кампании Пути Проклятых, которая началась с вступительного приключения в WFRP и продолжилась в Пепле Мидденхейма. Хотя оно развивает сюжет этой кампании, оно может использоваться как самостоятельное приключение (смотрите вставку).

В Пепле Мидденхейма персонажи игроков оказались в круговерти интриг культа Багрового Черепа и заточенного в артефакте демона Ксатродокса. В том приключении они нанесли серьезный удар по культу Хаоса и узнали, что сущность демона была разделена на три части и заключена Кровавым Богом в три артефакта. Культ выпустил первую часть, и демон вернулся в Пустоши Хаоса. Вторая часть связана с кинжалом Юл Каума (см. стр. 39), который находится в Альтдорфе.

В этом приключении персонажи должны отправиться в Альтдорф, найти артефакт и уничтожить дух демона. Для того, чтобы завершающая часть кампании прошла как запланировано, они должны преуспеть в этом мероприятии. Тем не менее, это приключение предоставляет несколько разных способов добиться успеха с различными последствиями для персонажей игроков. В лучшем случае они находят артефакт, используя интриги и переговоры, уничтожив его при помощи союзника — аметистового волшебника, и разоблачив опасного слугу темных сил. Если они оказались менее успешны, им, возможно, придется сражаться, чтобы получить кинжал, обмануть оскверненного волшебника, чтобы помочь ему стать силой Хаоса или даже принести в жертву своего союзника, чтобы уничтожить демона. В описаниях каждого раздела четко указано, что должны делать персонажи, чтобы кампания не вышла за непоправимые рамки.

Как только персонажи достигнут Альтдорф, это приключение окажется без линейного сюжета, в отличие от Пепла Мидденхейма. Скорее всего, произойдет

три ключевых события, а в остальном персонажам позволено делать всё, что им заблагорассудится.

ОСНОВНОЙ СЮЖЕТ

Персонажи должны вести переговоры, используя свои связи и связи своих союзников, чтобы узнать, где находится артефакт, получить доступ к нему и найти волшебника, который может выполнить ритуал, способный его уничтожить. Этот процесс описан в главе 3: Артефакт (стр. 49) и является центральной линией этого приключения.

Ложный Союзник

Персонажам предлагается помощь огненного волшебника Вольфганга Шойнахта, но они могут заподозрить его в связях с последователями Разрушительных Сил и даже разоблачить. Однако этого может не произойти вообще. Действительно, персонажи могут помочь Вольфгангу совершить богохульный ритуал, который дает ему великую и ужасную силу. Если они поступят подобным образом, этот процесс рассматривается в Главе 4: Тень Пламени (стр. 71).

ВРАГ ИЗ ПРОШЛОГО

Карлотта Сельзберг, выжившая из Багрового Черепа, собирается убить персонажей. Она устраивает ряд атак на персонажей, а те могут попытаться отследить ее до её логова и там покончить с ней. Это описано в Главе 5: Плохая Кровь (стр. 80).

Должная Подготовка

Прежде чем начать игру, необходимо, чтобы вы прочитали все приключение. В случае с линейным приключением вы сможете легко справиться, просто следуя по книге, но тут так не получится. Имеет смысл использовать цветные закладки, чтобы быстро найти нужный в данный момент раздел.

Учитель Джоселины

Если в одной из ваших групп играет персонаж Джоселина Херzog (один из предварительно созданных персонажей в Пути проклятых), игрок может захотеть посетить её мастера, обитающего в Альтдорфе. Джоселина обучалась мастером Уолбрехтом из Серого Ордена, который отправил ее участвовать в приключениях и набираться опыта. Мастер Уолбрехт не участвует в основном сюжете этого приключения и не имеет никакой полезной информации, которую мог бы сообщить. Однако он знает Альтдорф и Коллегии Магии и может дать некоторые общие советы по этим темам. Если Джоселин имеет достаточно опыта для изменения карьеры, то мастер Уолбрехт также желает предоставить ей статус Подмастерья Волшебника, если Джоселин расскажет о своей роли в событиях Пепла Мидденхейма. Хоть он и не будет внешне это демонстрировать, он весьма горд за свою ученицу.

К счастью, большую часть времени вам не нужно беспокоиться о том, что происходит дальше, так как это зависит от решений игроков. Они решают, с кем они хотят поговорить или что они хотят изучать, после чего вы просто открываете нужную часть приключения. Например, Глава 4: Тень Пламени довольно простая часть. И хотя Глава 3: Артефакт более сложна, она включает в себя дополнительные указания, как с ней быть.

Атаки Карлотты могут произойти в любой момент, когда вы этого захотите. Таким образом, эти атаки являются полезным инструментом в определении темпа приключения. Если персонажи слишком преуспели в распутывании интриг, совершите на них пару атак, чтобы замедлить их и, возможно, отвлечь их на поиски Карлотты. С другой стороны, если персонажи действительно наслаждаются всеми сюжетными поворотами, активно играют с высшим светом, вы можете отложить атаки на некоторое время. Однако, вы должны убедиться, что атаки имеют место в приключении, поскольку продолжающееся преследование старых врагов является важной частью трилогии.



Кинжал Юл К'аума

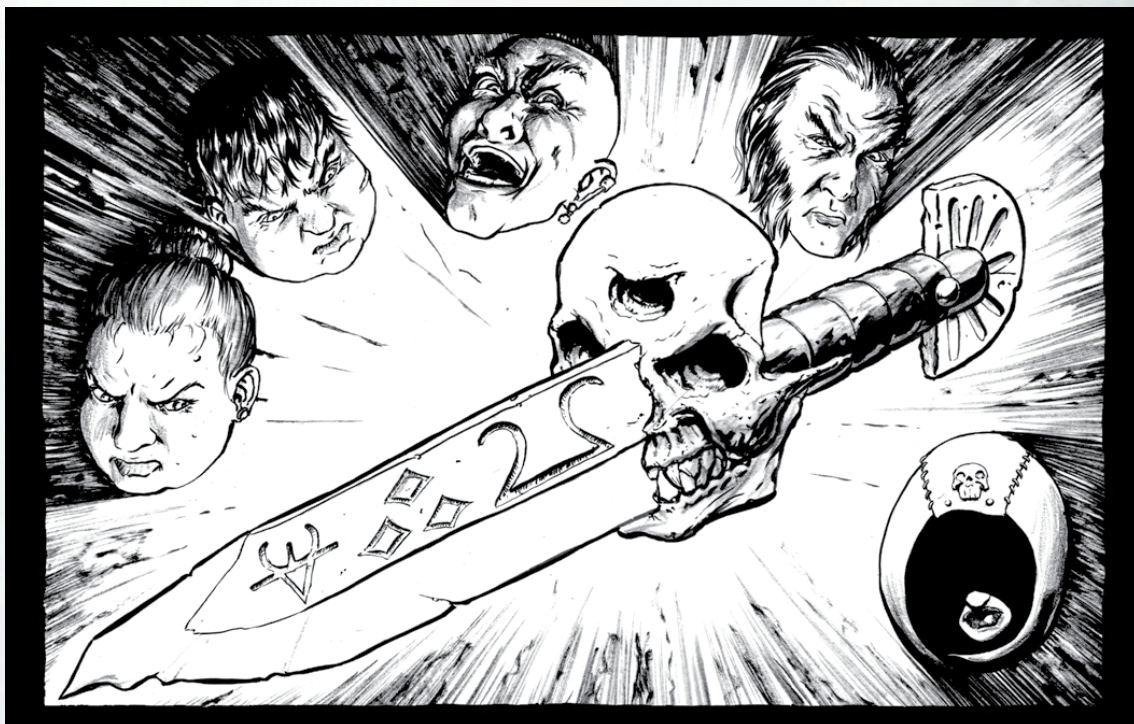
Артефакт, который герои стремятся уничтожить, — это Кинжал Юл К'аума. Даже просто называть его по имени — дурное предзнаменование, потому что кинжал обычно упоминается в книге как «артефакт». Персонажам следует взять это на заметку.

Он выглядит как большой тяжелый кинжал из железа с бронзовой рукояткой. Лезвие кинжала проходит между раскрытыми челюстями человеческого черепа с тремя глазницами. Задняя часть черепа отсутствует, позволяя лицевой части сформировать гарду. На лезвии выгравированы три руны Хаоса: Великого Демона, Третьего Глаза и Кровопускателя Ххорна.

Никто из собеседников персонажей не станет рассказывать им легенды, связанные с этим кинжалом. Те, кто их знает, бледнеют при такой просьбе и скажут персонажам, что тем лучше об этом не знать. В крайнем случае им сообщат, что кинжал развращает всех, кто его использует, и склоняет людей к маниакальному стремлению проливать кровь.

В кинжал заключен демон Ксатрадокс, и события, которые произошли в Мидденхейме (см. события компании Пепел Мидденхейма) частично пробудили его. Демон начал взывать к силам Хаоса, чтобы те прибыли к артефакту и выпустили Ксатрадокса из заточения.

В начале приключения кинжал пробудился лишь частично и не похож, что он какой-то особенный (хотя выглядит он весьма кощунственно). Если персонаж настолько глуп, чтобы использовать кинжал в бою, тот наделяет его бонусом +20 к Рукопашному Навыку, а также наносит урон Бонус Силы +4 и имеет дополнительно +4 бронебойности. Тем не менее, владелец автоматически переходит в состояние Ярости после первого раунда и теряет способность отличать друга от врага. Атаки по союзнику в этом состоянии



наказывают персонажа 1 Очком Безумия после того, как персонаж осознает, что натворил.

Если артефакт полностью пробудится, глазницы начинают светиться зловещим красным светом, а Демон внутри будет нашептывать всем, кто коснется артефакта, чтобы те атаковали всех вокруг. Шепот не прекращается и ночью, и если днем персонаж сможет сопротивляться, то ночью ему придется пройти проверку (+ 10%) Силы Воли. Если она провалена, персонаж впадает в состояние Ярости, но не просыпается окончательно. Пробужденный кинжал дает обладателю те же бонусы, что и выше, но дополнительно дает ему 2 пункта брони ко всем частям тела, защищенным доспехом. Если владелец убивает кого-либо кинжалом, он исцеляется от 4 ран, и, если он уже не является слугой Разрушительных Сил, получает 3 очка Безумия, поскольку жизнь убитого всасывается через клинок в тело владельца.

Полное пробуждение артефакта возможно в двух ситуациях. Во-первых, если зверолоду удастся захватить его из хранилища Светлого Колледжа (см. стр. 65). Во-вторых, если Вольфганг попытается провести свой ритуал, но потерпит неудачу и его сущность будет поглощена артефактом (см. стр. 68). В последнем случае пробужденный кинжал будет еще сильнее и даст своему владельцу дополнительное Полудействие в каждый ход, что позволяет ему совершать одно Полное и одно Полудействие, но не снимает предел на выполнение только одной атаки в ход.

Кинжал уже частично проснулся в начале приключения, и его злая сила влияет на окружающих. Во-первых, вы должны использовать только прилагательные с отрицательными ассоциациями, чтобы описать это: он не является качественно сделанным или острым, но источает порочность и злобу. Клинок может быть запятнан кровью, а у персонажей возникает ощущение, что глаза в рукояти наблюдают за ними.

Во-вторых, когда персонажи видят кинжал, они ощущают в нем огромную, гнетущую, темную силу — мощь и ярость, кипящую прямо под поверхностью металла, ожидающую нужного момента, чтобы вырваться наружу. Это ощущение испытывают все, так что НИП при виде кинжала бледнеет, большинство непроизвольно отступает на шаг или два. Персонажи, увидевшие кинжал, постоянно ощущают его гнетущую тяжесть до тех пор, пока он находится поблизости.

Наконец, если персонажи (что весьма разумно) пытаются не использовать его, кинжал постоянно выскакивает из любого контейнера и пытается нанести порез тому, кто его несет. Рана не наносит никакого реального урона, но причиняет серьезную боль. Такие случаи кажутся случайными: если кинжал находится в коробке, персонаж может споткнуться, в результате чего кинжал может из неё выпасть.



ПЛАМЕННАЯ УГРОЗА

Одной из самых больших угроз, с которыми сталкиваются персонажи в этом приключении — интерес к кинжалу могущественного огненного волшебника Вольфганга Шеунахта, который польстился на соблазны Хаоса. Однако, благодаря его уму и хитрости, никто не подозревает о его предательстве.

Вольфганг узнал из различных источников о появлении мощного артефакта Хаоса в Мидденхейме и знает, что в этом участвовали персонажи. В начале приключения он не будет знать, что тот был уничтожен, и поэтому он отправился в Мидденхейм, чтобы найти его. После того, как Вольфганг получит подобный артефакт, он планирует выполнить ритуал Преображения Сияющей Славы (см. врезку на стр. 41), который уничтожит артефакт и предоставит ему великую мощь.

По прибытии в Мидденхейм, он обнаруживает, что персонажи уже готовы уйти и решает присоединиться к ним, чтобы вернуться в Альтдорф. Это должно быть довольно легко: большой группе безопаснее путешествовать по опасным лесам, а Вольфганг не требует особых условий для сопровождения. Поначалу он говорит с персонажами не более, чем требует вежливость, предпочитая изучать и оценивать их.

Атака зверолодов (см. стр. 48) дает ему прекрасную возможность наладить с ними контакт. Персонажи неизбежно будут играть важную роль в бою, а Вольфганг сможет поддержать их магически. Таким образом, он может выразить свое уважение к способностям персонажей и продемонстрировать свою полезность.

На данный момент он считает, что у персонажей все еще есть артефакт, который они нашли в Мидденхейме. Он узнает, где они поселятся в Альтдорфе, и его люди совершат ограбление в их комнате, чтобы заполучить артефакт, который должен быть там укрыт. Когда он обнаружит, что артефакт нет, он вновь начнет изучать персонажей.

Узнав, что персонажи ищут определенный артефакт Хаоса и средства для его уничтожения, он вряд ли сможет поверить в такую удачу. В подходящий момент он предлагает услуги своего ритуала. Если персонажи согласятся на это, артефакт будет уничтожен, но они выпустят в мир новые могущественные силы Хаоса, а сами будут сильно ослаблены и, вероятно, сойдут с ума после всего, с чем они столкнулись.

Взаимодействие Вольфганга с персонажами дает несколько возможностей изучить его и раскрыть его скверну. Если персонажи сделают это, они получат могущественных союзников в Огненном Колледже. Кроме того, они могут понять, что что-то не так уже во время ритуала. В этом случае они могут помешать ему, что погубит Вольфганга, но сделает артефакт еще более мощным, и все еще нуждающимся в уничтожении.

Поскольку Вольфганг взаимодействует с персонажами довольно часто в этом приключении, описания его действий и действий, которые персонажи могут предпринять против него, перечислены здесь. Сам Вольфганг подробно описан ниже.

- **Ночная Атака** (страница 47): Вольфганг помогает персонажам против звероловов по дороге в Альтдорф.
- **Заманчивое Предложение** (страница 64): Вольфганг предлагает персонажам свои услуги по уничтожению артефакта..
- **Преображение Сияющей Славы** (страница 67): Результат, если персонажи согласятся на предложение Вольфганга уничтожить артефакт.
- **Тень Пламени** (страница 71): Средства, с помощью которых персонажи могут разоблачить Вольфганга, включая попытку ограбления их комнат.

ВОЛЬФГАНГ ШЕУНАХТ

Вольфганг — могущественный мастер-волшебник на грани становления волшебником-лордом. Он также является тайным последователем Хаоса, но гораздо более хитрым и терпеливым. Он не считает себя культистом Хаоса, поскольку он не является членом культа. Когда он будет готов, он намеревается возглавить культ, но сейчас считает рискованным общение с другими последователями Хаоса.



В результате его деятельности и терпения никто не подозревает о его принадлежности к Хаосу. Хотя он знает магию Хаоса, он использовал её менее дюжины раз в своей жизни, и он почти не использует темную магию для усиления своих огненных заклинаний. Таким образом, он избегал появления каких-либо очевидных или даже незаметных отметок Хаоса. Своим открытием Преображения Сияющей Славы Вольфганг почти готов открыто перейти на службу Хаосу. Персонажи игроков — идеальные жертвы для последнего этапа его плана.

Вольфганг — мужчина средних лет среднего роста и веса. Его голова гладко выбрита. Он носит красные и оранжевые одежды, обозначающие его Колледж и золотой ключ в качестве амулета. Он с удовольствием позволяет людям считать ключ магическим, хотя на самом деле это не так.

В связи с тем, что он могущественный волшебник, у него есть сильная склонность относиться к большинству людей как к подчиненным. Могущественные дворяне и другие волшебники являются основными исключениями, и персонажи игроков почти наверняка ими не являются. По правде говоря, он презрительно относится к своим коллегам, исключая разве что нескольких самых могущественных волшебников, которые являются для него врагами, которых нужно убить. Тем не менее, он скрывает это, заставляя всех окружающих считать это обычным высокомерием. Он хочет создать впечатление, что видит людей как потенциально полезных слуг или даже союзников со способностями, которых ему не хватает. Персонажи игроков не должны любить Вольфганга, но должны полагать, что он уважает их способности. Таким образом, он почти всегда вежлив, но всегда считает себя в привилегированном положении. Когда он хвалит их способности, похвала немного снисходительна, как

ПРЕОБРАЖЕНИЕ СИЯЮЩЕЙ СЛАВЫ

Тип: Магический

Магический Язык: Демонический

Магия: 3

Опыт: 300

Ингредиенты: Артефакт Хаоса, связанный с мощным демоном; количество жертв, возможно обманутых, равно количеству персонажей игроков; восемь свечей, каждая из которых сделана из жира разных людей; восьмиугольный бронзовый колокольчик с язычком из кости человека.

Условия: Ритуал должен выполняться ночью в месте, где по меньшей мере восемь человек погибли насильственной смертью; заклинатель должен быть человеком, а жертвы могут быть любыми.

Последствия: Если бросок на сотворения провален, заклинатель поглощается артефактом, а не наоборот. Это увеличивает силу артефакта, но точный эффект зависит от мощности заклинателя.

Сила Ритуала: 16

Время Ритуала: Восемь часов

Описание: Если этот ритуал успешно проведен, заклинатель становится мощным созданием Хаоса, поскольку сила артефакта Хаоса и жертв переходит в заклинателя.

Жертвы навсегда теряют 1d10 от каждой характеристики в их основном профиле, что может иметь последствия для их Вторичного профиля. Для каждой характеристики требуется отдельный бросок. Они также навсегда теряют 2 раны. Свидетельствование кошмарной трансформации и чувство, что часть вашей души разорвалась, чтобы подпитывать ее, наносит 6 очков Безумия, после чего жертвы теряют сознание. Артефакт разрушен.

Заклинатель получает следующие изменения в своем профиле:

Основной профиль

WS BS S T Ag Int WP Fel
+20% +20% +20% +20% +20% +0% +0% +20%

Вторичный профиль

A W SB TB M Mag IP FP
+2 +10 -- +2 +3 --

Таланты: Fearless, Flier, Natural Weapons, Terrifying

Доспех: 2 очка естественной брони во всех местах. Заклинатель преобразуется по внешности, приобретая крылья и порочные когти, но он все еще узнаваем. Он перестает стареть, и сила Хаоса горит внутри него.



ПЕРЧАТКИ ДЖАРФРЕЙТА

Академическое Знание: Магия

Силы: Любой носящий перчатки получает +10% WS and +10% S (также увеличивая SB).

История: Эти элегантные кожаные перчатки были созданы чуть более века назад для личного чемпиона волшебника в Северной Империи. Первый носитель, собственно Джарфрейт, был отличным воином и никогда не проигрывал. Его преемник, Магнус, слишком полагался на силу перчаток и был побежден убийцей, который также убил его хозяина и украл перчатки. Вольфганг нашел их почти в самом начале своей карьеры.

В то время как Вольфганг обычно носит их, их эффекты не включены в его характеристики.

АМУЛЕТ СЕЙ-К'ТАРА

Академическое Знание: Магия

Силы: Любой, кто носит амулет, получает +1 к броскам сотворения всех тайных заклинаний. Кроме того, магию амулета можно использовать, чтобы гарантировать успешное сотворение одного заклинания, даже если это было бы невозможно для заклинателя. Если эта способность используется, амулет будет разрушен.

История: Сделанный из скрученного многоцветного стекла, Амулет Сей-К'тара сверхъестественно устойчив ко всем повреждениям. Он был создан магом высших эльфов много веков назад, и у него было бесчисленное множество владельцев. Легенды говорят, что было создано более дюжины этих амулетов, но большинство из них были использованы для сотворения заклинаний и, таким образом, были уничтожены. Вольфганг забрал его у волшебника Хаоса, которого он убил 10 лет назад, и он будет использовать амулет, чтобы гарантировать успех при сотворении Преображения Сияющей Славы.

КОРОНА ПАШТИЛАРА

Академическое Знание: Демонология

Силы: Ни один слуга Хаоса (включая демонов, мутантов и культистов) не совершит первым атаку против носителя. Кроме того, они склонны слушать то, что он говорит, и серьезно относиться к этому. Это не дает владельцу каких-либо дополнительных возможностей убеждения, но это дает возможность его выслушать.

История: Легенды о Короне Паштилара описывают её как предоставляющую своему владельцу абсолютную власть над всеми слугами Разрушительных Сил. Говорят, что её носил Изменяющий Пути в первые дни мира, а затем была предоставлена своим величайшим слугам, чтобы они могли нанести все больший Хаос. Эти истории лгут.

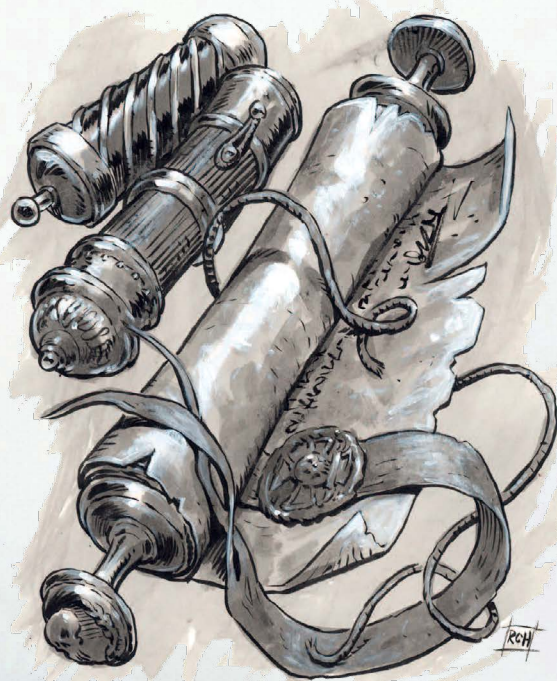
Корона — золотая монета, а не элемент королевского головного убора, и ее сила намного слабее и более хитрая, чем предполагают легенды. Тем не менее, умный и нечестивый носитель при ее помощи может легко построить фундамент, благодаря которому он займет свою нишу в иерархии сил зла. У неё было несколько умных и беспринципных носителей.

На первый взгляд, Корона выглядит как любая другая золотая монета. Но беглый осмотр показывает, что на одной стороне выгравирована голова зверолода, а на другой — руны Хаоса.

будто их способности почти ничто по сравнению с его (на самом деле, обычно так и есть).

Отыгрывая Вольфганга, помните, что он имеет многолетний опыт скрывать свою преданность темным силам. Он не говорит и не действует иначе, чем незапятнанные могущественные волшебники. Таким образом, самый простой способ отыграть Вольфганга — отыграть того, кем он и притворяется.

Если персонажи игроков демонстрируют доказательства того, что он работает на темные силы, он станет ненадолго раздражен, прежде чем симпровизирует объяснение. Хотя его память хороша, она не идеальна, и персонажи могут поймать его в ошибке в его объяснении, подняв вопрос позже более незаметно; он могущественный волшебник и, таким образом, не потерпит допроса.



ХОЛОДНАЯ МЕСТЬ

Карлотта Сельзберг, одна из немногих выживших членов Багрового Черепа, хочет, чтобы персонажи игроков были мертвы. Она планирует совершить неопишуемые вещи с их телами во славу темных богов, но сперва она постарается эти самые тела заполучить. У нее нет далеко идущих планов и она думает, что она будет счастлива умереть как только преуспее в мести.

Карлотте также хорошо известно, что персонажи не уступают ей по силе, а против всей группы идти будет самоубийством, и нет шанса, что она успеет забрать с собой хотя-бы одного из них. Таким образом, ее планы довольно размыты.

Ее основными ресурсами являются Корона Паштилара (описанная выше) и огромная сумма денег, в основном составляющая казну Багрового Черепа. Она использует их, чтобы заставить других людей и существ работать на нее. Есть множество убийц, которым нет дела, почему она хочет уничтожить персонажей. Ее первая попытка – использование звероловов по дороге в Альтдорф (см. На Дороге, ниже). Когда это не удается, она прибегает к множеству незначительных атак, которые дают персонажам возможность выследить и, возможно, победить ее (см. Глава 5: Плохая Кровь, стр. 80). Однако она вполне может убежать и вернуться, чтобы преследовать персонажей в будущем.

КАРЛОТТА СЕЛЬЗБЕРГ

Карлотта немного ниже среднего роста, но довольно крепка. Хотя ее нельзя было назвать уродливой, её лицо незамысловато, и постоянный подозрительный и враждебный взгляд не улучшает картину. У нее есть несколько шрамов на теле, и



ее костяшки сильно сбиты (напоминание о ее старой привычке бить людей по челюсти голыми кулаками). Лицо у нее удивительно незапоминающееся. Ей около тридцати, но большинство людей считают, что она старше.

Она выросла в бедных районах Мидденхейма, и ее значительная сила была отмечена в раннем возрасте. Местные банды были счастливы заполучить такого бойца. В большинстве случаев она следовала обычному пути разбойника, за исключением того, что одним из ее работодателей был Багровый Череп. Она продемонстрировала все признаки подходящего рекрута и уже начала подниматься в иерархии культа, когда действия персонажей игроков уничтожили его.

Она не знает, как создать новый культ и хочет лишь мести. Однако, если персонажи не смогут убить ее в этом приключении, есть все шансы, что она создаст новый культ не желая того, благодаря Короне Паштилара.



РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМ

Это приключение было написано так, что вряд ли что-то пойдет совсем не так, как планировалось. Если что-то должно произойти, оно не требует броска кости, потому что неудачный результат не сорвет нить повествования. Сюжетные зацепки, которые игроки могут проигнорировать (Вольфганг, атаки Карлотты), можно игнорировать без проблем для основного приключения или всей кампании. Наконец, персонажи могут делать что-то в разном порядке, поэтому это тоже не вызовет серьезных трудностей.

Тем не менее, игроки уничтожают сюжет любого приключения, как бы автор не пытался его обезопасить. Не сомневайтесь, что игроки смогут найти способ. Вот несколько советов, как вернуться к приключению, если игроки будут делать что-то не то.

Если игроки, похоже, забыли, что они, как предполагается, ищут артефакт, попросите Дитера Клемпера или лорда Фредерика связаться с ними, чтобы посмотреть, насколько удачно идут дела.

Если игроки пытаются изучить что-то, что является исключительно вопросом предыстории (культ, в котором Элизабет Баерн сражалась в молодые годы, например), все ведущие к развитию этой истории зацепки должны исчезнуть или привести в тупик. Никто ничего не знает или не помнит, а вскоре после этого появляется кто-нибудь, чтобы спросить об артефакте (см. выше).

Если игроки пытаются убить видного члена общества Альтдорфа и уходят в бега, у вас есть проблема. Охранники на воротах могут удержать их в городе, а контакты Карлотты позволяют ей все еще их находить. Влияние артефакта растет, и персонажи все равно смогут его получить. Вольфганг также может найти их и готов предложить помощь в их тяжелом положении, будучи уверен (или нет), что их неправильно поняли. У персонажей мало шансов выйти из этого колодца, но вы можете закручивать сюжет, чтобы уничтожить артефакт.

♦ ГЛАВА II: ПРОЩАЙ, МИДДЕНХЕЙМ ♦



По завершении Пепла Мидденхейма, персонажи одержали победу, но обнаружили, что Империи нужно бояться демона Ксатрадокса Багрового Живодера (также известного как Ксатродокса Алого). Они узнали, что его сущность теперь заперта в всего в двух артефактах и если он окажется освобожден, случится настоящая катастрофа. Впрочем, эта информация мало что говорит игрокам и чтобы узнать, что делать дальше, потребуется провести расследование.

Наставить персонажей на правильный путь можно двумя способами. Если есть персонажи, имеющие определенные навыки, связанные с наукой, они могут произвести исследование самостоятельно. В благодарность за помощь во время кампании Пепел Мидденхейма, Коллегия Теологии позволяет персонажам получить доступ к своим изысканиям. Герои — гости профессора Альбрехта Цвайштеина, который помогает им в навигации по архиву. Если игроки не хотят или не могут провести необходимые исследования, профессор берет это на себя. В конце концов, он — эксперт по артефактам Хаоса, и он лучше всех понимает опасность, которую представляет Ксатрадокс.

Поиск информации требует трех успешных тестов Академических Знаний (Магия), и каждый тест требует 6 часов времени на исследование. Профессор Альбрехт Цвайштеин может найти соответствующую информацию через два дня. Независимо от того, кто будет её искать, информация будет получена двумя частями.

Во-первых, есть этот текст, найденный на истлевшем куске пергамента:

БАГРОВЫЙ ЖИВОДЕР: ГОРДЫЙ И БЕСПОЩАДНЫЙ
 Это дитя Кхорна плюнуло в глаза отца
 Кровавый Бог осушил его оболочку
 Но сущность Багрового Живодера уцелела
 Он до сих пор живет — в Латунном Черепе
 Он до сих пор живет — в кинжале Юл К'аума
 Он до сих пор живет — в Чаше Гнева
 Пойманный в ловушку, он жаждет крови
 Багровый Живодер вернется вновь



Во-вторых, есть упоминание в фрагментах дневника неизвестного священника Ульрика:

МОИ КОНТАКТЫ В СТОЛИЦЕ СООБЩИЛИ, ЧТО НЕИЗВЕСТНАЯ РЕЛИКВИЯ БЫЛА ДОСТАВЛЕНА В АЛЬТДОРФ ОДНИМ ИЗ НАШИХ СОПЕРНИКОВ. ИЗ КРАТКОГО ОПИСАНИЯ ПОХОЖЕ, ЧТО ЭТО МОГ БЫТЬ КИНЖАЛ ЮЛ К'АУМА. ОПИСАНИЕ СООТВЕТСТВУЕТ АРТЕФАКТУ: ЖЕЛЕЗНЫЙ КИНЖАЛ С ЧЕРНЫМИ РУНАМИ СИЛЫ. ЕГО РУКОЯТКА, КАК ГОВОРЯТСЯ, ИМЕЕТ ФОРМУ ЧЕРЕПА С ТРЕМЯ ГЛАЗАМИ. Я УЕЗЖАЮ В АЛЬТДОРФ. ЕСЛИ ЭТО КИНЖАЛ ЮЛ К'АУМА, ТО ОН ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ ДОЛЖЕН БЫТЬ ВЫРВАН ИЗ НЕПРАВЕДНЫХ РУК.

Персонажи теперь, по крайней мере, знают, что представляют собой эти три артефакта, и что один из них может быть в Альтдорфе. Этого должно быть достаточно, чтобы заставить их двигаться в этом направлении. У профессора Цвайштеина есть несколько советов, прежде чем они уйдут.

«Я знаю, что информации не так уж и много, но я боюсь, что пока часть Ксатродокса высвобождена, время имеет существенное значение. Я написал письмо моему коллеге в Альтдорфе. Дитер Клемпер — небесный волшебник и он тот, кому вы можете доверять, он наверняка сможет помочь в этой миссии. Очень важно, чтобы вы нашли кинжал до того, как его найдут слуги Ксатродокса. Они выпустят его из артефакта, а этого допустить нельзя. Часть его сущности уже была выпущена, но пока она рассеяна и слаба. Оставшиеся части, которые оказались в ловушке внутри кинжала и чаши, должны быть уничтожены, если мы хотим помешать Багровому Живодеу снова попасть в этот мир»

«Пока вы будете в Альтдорфе, я продолжу искать Чашу Гнева. Если я узнаю что-нибудь полезное, я отправлю сообщение через Дитера»

«Пусть Ульрик и Сигмар направят вас в пути»

НА ДОРОГЕ

Следующие сцены приключения кажутся достаточно простыми, но здесь происходит больше, чем кажется на первый взгляд. Персонажи игроков готовятся покинуть Мидденхейм. Хотя армии Хаоса были побеждены, многие зверолоды и мутанты все еще бродят по лесам, а дороги куда опаснее, чем раньше. Несмотря на то, что персонажи — опытные авантюристы, им было бы глупо путешествовать самостоятельно. Действительно, многие люди заметят, что только культисты Хаоса готовы путешествовать малой группой в такое время.

Ожидание группы для сбора не задерживает персонажей, поскольку люди постоянно путешествуют в Альтдорф. К персонажам игрока присоединяются две семьи, которые надеются начать новую жизнь подальше

Если это Начало

Чтобы принять участие в этом приключении, персонажи игроков должны знать несколько вещей. Им нужно знать, как выглядит Кинжал Юл К'аума, что в нем заточен фрагмент могущественного Демонов Хаоса, и он почти наверняка находится в Альтдорфе. Они также нуждаются в знакомстве с Дитером Клемперером (см. стр. 57) и причиной уничтожения артефакта. Вольфганг Шеунахт (см. стр. 41) должен иметь основания думать, что персонажи имеют мощный артефакт Хаоса, а Карлотта Сельзберг (см. стр. 43) должна иметь причины для охоты на персонажей.

Поскольку приключение нацелено на персонажей, только приобретающих вторую карьеру, эти мотивации могут быть связаны с их предыдущим приключением. Хотя эта книга предполагает, что приключения начинаются в Мидденхейме, это вовсе необязательно. Пока они находятся в городе на значительном расстоянии от Альтдорфа, всё идет по плану. Таким образом, если ваша группа только что победила культ Хаоса в Нульне, демон в кинжале будет связан с этим культом, Карлотта является его членом, а Вольфганг считает, что персонажи что-то забрали у культа. Информация может быть предоставлена одним из связанных или найдена в логове культа, в зависимости от того, как давно вы запланировали это приключение.

В качестве альтернативы, вы можете начать игру персонажами во второй карьере, но без игровой предыстории. В этом случае вы должны начать в Мидденхейме. Персонажи получили свой опыт в борьбе со Штормом Хаоса и участвовали в разгроме культа Хаоса. Многие из их союзников были убиты, а персонажи игроков остались единственными, кто сохранил здоровье и силы, необходимые для изучения некоторых подсказок, найденных в храме Культа. Они указывают на Альтдорф, и персонажам доверяет эту миссию тяжелораненый священник Сигмара, который уже много раз сражался с ними. Этот священник знает Дитера Клемпера и рекомендует персонажам проконсультироваться с ним о том, как найти кинжал. Приключение может продолжаться так, как написано ниже.

от войн и бедствий, все их вещи загружаются в тележки. К ним также присоединяется Вольфганг Шеунахт, выглядящий как умеренно богатый ученый. Наконец, с группой отправляются двое Смотрящих за Трактом, обрадованные подкреплением в виде персонажей.

Если персонажи настаивают на путешествии в одиночку, они могут идти, до первой атаки зверолодов (см. стр. 46). После нападения остальная часть группы, описанная выше, догоняет их, и стражники настоятельно рекомендуют, чтобы персонажи присоединились к каравану.

Внутри каравана путешественники держатся особняком. Обе семьи охватывают по три поколения, от дедушек и бабушек до детей и внуков. Только отцы семейства будут говорить с путниками, другие члены семьи слишком напуганы тем, что может случиться с ними по

дороге. Это ощущение только усиливается после атаки звероловов. Двое мужчин — Адельбер Мосс и Питер Бруш, и оба они были ремесленниками (кузнецом и каретником, соответственно) в Мидденхейме перед войной. Они считают, что город не сможет содержать всех оставшихся мастеров (и они, вероятно, правы), поэтому они отправляются в Альтдорф в поисках лучших перспектив. Они не сообщают ничего больше, боясь что собеседники могут оказаться ворами или мошенниками.

Смотрящие за Трактом, Зигфрид и Ульрике, просто делают свою работу, осуществляя подстраховку на случай нападения. Они не особо болтливы с персонажами, так как те могут оказаться бандитами или преступниками. Они большую часть времени разведывают тракт на предмет угроз. Вольфганг в начале путешествия держится особняком. Он представляется по своему имени, но сообщит лишь, что возвращается в Альтдорф после некоторых дел в Мидденхейме.

Смотрящие настаивают на том, чтобы группа ночевала только на постоянных дворах, стены — жизненно важная защита во время сна. Персонажей игроков, выглядящих достаточно воинственно, могут попросить помочь охранять гостиницу в ночное время в обмен на бесплатный постой, но в гостиницах всё будет спокойно.

Открытая дорога — это другое дело.

АТАКА ЗВЕРОЛЮДОВ

Персонажи скорее всего сочтут нападения звероловов случайностью. Однако за ними стоит Карлотта Сельзберг. Сила Короны Паштиlara позволила ей поговорить с ними, и ее навыки убедили их в том, что ее план обеспечит им как минимум забаву, а может быть и предоставит доступ к некоторым сокровищам. Ее план — отправить небольшие группы звероловов

против персонажей, чтобы замедлить их, заставляя их застревать на дороге в ночи. Затем она отправит куда больше звероловов, чтобы прикончить персонажей. Чтобы иметь преимущество, она собирает группу звероловов с ночным зрением.

Атаки происходят на третий день пути из Мидденхейма. Первая — в середине утра, когда персонажи уже зашли слишком далеко, чтобы заставить их вернуться обратно в постоянный двор, где они ночевали.

Два зверолода с воем бросаются в атаку, выходя из леса, по одному с каждой стороны дороги. Зверолод слева имеет голову волка и ноги козла, а справа — с собачьими лапами и головой рогатого кота. Персонажи игроков и смотрящие должны довольно быстро их одолеть, но обратите внимание на время, которое они тратят после боя. Если они соберутся двигаться как можно быстрее, они теряют только 15 минут.

Вторая атака следует через пару часов, незадолго до полудня. На сей раз, зверолоды вооружены луками и стрелами, и, если член партии не сможет пройти тест на Восприятие, против Скрытности зверолода, те получат преимущества от раунда Внезапности. На этот раз двое (свиная голова и голова козы) находятся слева, а один (медвежья голова, толстый мех по всему телу (+1 к броне)) находится справа. Они нацеливают свои стрелы на самых опасных членов группы, что почти наверняка означает, что они выбирают персонажей игроков или смотрящих.

Опять же, пусть и с небольшими трудностями, группа должна быть в состоянии отбить эту атаку. Эти зверолоды попытаются отступить, если будут сильно ранены или получают критическое повреждение (если, конечно, смогут). Преследование звероловов в лесу потребует много времени, и это весьма плохая идея, на что тут-же укажут Смотрящие (не без удовольствия от возможности объяснить такую банальную для них истину). Они больше обеспокоены тем, что группа



не доберется до следующего постоянного двора до наступления темноты, а потому призывают всех спешить.

Третья волна прибывает в полдень. Четыре зверолода подготовили ловушку для персонажей. Три (один с головой змеи, один с головой рогатой овцы и один с головой орла) ждут за грубой баррикадой, сделанной из окровавленных останков кучера и фургона. У них есть луки, и они начнут стрелять по персонажам, как только те попадут в радиус стрельбы. Баррикада обеспечивает отличную защиту от стрелкового оружия, делая любые проверки Стрелкового Навыка тяжелыми (-20%). С другой стороны, она практически бесполезна в рукопашном бою. Три зверолода за баррикадой также прислонили к ней трупы трех мертвых путешественников, пытаясь приукрасить массовость засады. Если персонажи пытаются судить о количестве нападающих, они должны сделать проверку восприятия. Если они потерпят неудачу, они будут верить, что тех как минимум шестеро. Успех покажет, что некоторые фигуры, стоящие за баррикадой, вероятно, мертвы, а значит врагов от трех до шести. Три или более степени успеха точно расскажут про троих атакующих.

Зверолоды надеются, что смогут отвлечь на себя значительное число воинов. Если им действительно повезет, персонажи будут достаточно глупы, чтобы оставить телеги незащищенными. Когда охрана на телегах уменьшится, четвертый зверолод (голова и хвост волка), скрывающийся в лесу, сделает свой ход. Он выбегает из укрытия, вооружившись боевым молотом, и попытается разбить колесо на одной из телег. Если им не займется достаточно быстро, он разбивает колесо на второй телеге во втором раунде, а затем бросается обратно в лес. Для повествования будет полезно, если будет разбито хотя-бы одно колесо, поэтому вы должны быть строгими в отношении бросков игроков, в попытке заметить его, перехватить и помешать атаковать телеги. Остальные зверолоды прекратят атаку и отступят, если четвертый добьется успеха, в противном случае они отступят после вывода из строя по крайней мере одного из своих противников, или полученного тяжелого ранения.

Этот поворот событий очень беспокоит смотрящих. Даже если зверолоды не смогли разбить колеса, группа почти наверняка к вечеру окажется посреди дороги. Более того, зверолоды, похоже, сделали это намеренно, что говорит о том, что они ждут ночи, чтобы атаковать. Если телеги повреждены, смотрящие захотят оставить их и двигаться к следующему постоянному двору как можно быстрее. Семьи, по понятным причинам, неохотно оставляют все свое имущество позади. Питер Бруш может отремонтировать обе телеги, так как это его работа, и он думает, что он может сделать это быстро, если он заберет колеса с баррикады зверолодов. Персонажи могут принять ту сторону, которая им нравится больше, но результат будет тот же. Группа окажется на дороге после наступления темноты. Питер может отремонтировать телеги в течение часа, что очень (но недостаточно) быстро. Убеждение и упрямство семей в выборе самых полезных вещей, которые нужно взять с телег, задерживают группу почти так же надолго.

Ночная Атака

С наступлением темноты, Смотрящий призывают группу поднажать. У семей есть фонари, которыми они могут обеспечить освещение, если никто другой не догадался приобрести и использовать источник света. Люди ожидают нападения, и не нужно их разочаровывать.

Вскоре после наступления темноты из тьмы леса залпом устремляются стрелы, поражающие наиболее опасных персонажей. Выстрелы производятся на пределе дальности, так что зверолоды получают штраф -20% на их проверку Стрелкового Навыка. Персонажи не увидят ничего в лесу, так как свет от фонарей не простирается так далеко, попытки стрелять будут бесполезны. Стрельба продолжается, пока зверолоды стремятся не отставать от убегающих персонажей.

Персонажи не смогут двигаться быстро, не бросив стариков и детей. Хотелось бы надеяться, что персонажи игроков не будут опускаться до этого, но если они это сделают, зверолоды проигнорируют эту жертву и устремятся за персонажами игроков. Карлотта хочет, чтобы персонажи были мертвы, и не особенно заботится о случайных путешественниках. Зверолоды могут поддерживать стрельбу до тех пор, пока персонажи имеют источник света, и, хотя многие стрелы мажут, персонажи, вероятно, поймут, что они обречены, если ничего не изменится.

Если огонь потушить, стрельба прекратится. Полная темнота — это то, чего ждут зверолоды. Все они имеют ночное зрение и без проблем смогут сражаться в темноте. Дюжина зверолодов побросает свои луки и поспешат из леса, чтобы напасть врукопашную. Персонажи без ночного зрения получают штрафы к Рукопашному Навыку (-30%); они едва могут видеть, где находятся их противники.

Сразу видно, что персонажей начали теснить. Во втором раунде боя Вольфганг использует Корону Огня, которая не только раскроет в нем волшебника,



но и осветит поле боя подобно факелу на всю битву. В следующих раундах Вольфганг использует свою магию для достижения наилучшего эффекта, поддерживая персонажей игроков в бою. Помощь могущественного волшебника немедленно меняет ход битвы. В течение нескольких раундов зверюlogy, которые еще живы или ранены, попытаются убежать обратно в лес, поскольку они не ожидали подобного исхода.

Как только бой завершается, Смотрящие будут настаивать на том, что стоит спешить до ближайшего постоянного двора, прежде чем зверюlogy перегруппируются. Вольфганг и обе семьи полностью согласны с этим.

Последствия

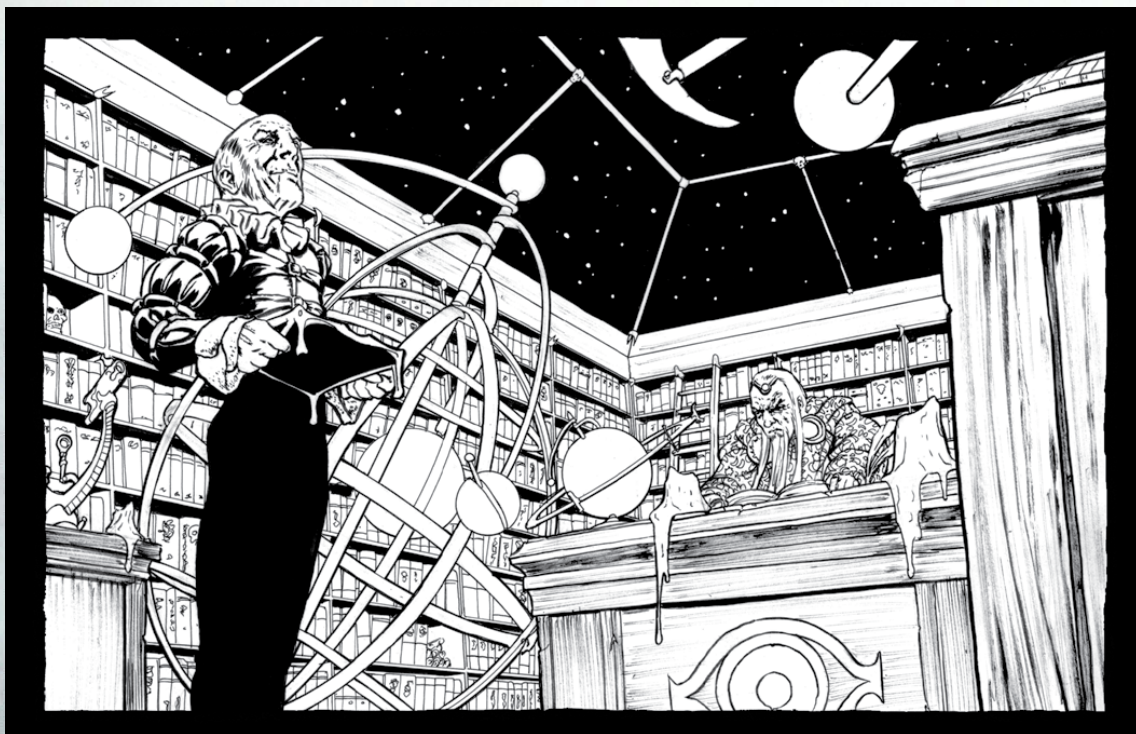
Персонажи добираются до гостиницы в течение получаса без дальнейших инцидентов. Хозяин гостиницы, зная обоих смотрящих, без вопросов открывает ворота, и персонажи в скором времени окажутся в безопасности. Семьи, особенно дети, глубоко потрясены пережитым, и, хотя они благодарны своим защитникам, они не могут заставить сделать ничего больше, нежели немного перекусить и попытаться заснуть. Смотрящие более разговорчивы, они высоко оценивают персонажей за их храбрость (при условии, что они не оказались трусами), но у них есть старые друзья в этой гостинице, и потому смотрящие не задержатся для долгой беседы.

Вольфганг, напротив, очень хочет поговорить с персонажами. Он признается, что он мастер-волшебник Огненного Колледжа и хвалит персонажей за их умения и храбрость. Он спрашивает их о предыдущих приключениях и слушает с неподдельным интересом. Он действительно заинтересован в том, чтобы выяснить, что произошло с артефактом Хаоса в Мидденхейме, но он, очевидно, не скажет об этом персонажам.

У большинства персонажей будет достаточно мотивации не рассказывать первому встречному все о своих планах на будущее. Игроки могут, однако, предположить, что дружелюбный волшебник явно должен быть союзником, и поэтому они могут рассказать ему все. Разумно напомнить таким игрокам, что их персонажи, вероятно, будут немного более осторожными. В качестве подсказки поступать подобным образом — сам Вольфганг отказывается говорить что-либо о том, что он делал в Мидденхейме или что он будет делать, когда вернется в Альтдорф. Хотя, возможно, он расскажет что-то, происходившее до Шторма Хаоса.

Если персонажи действительно рассказывают Вольфгангу все, они ставят его в затруднительное положение. С одной стороны, ими легко манипулировать для его планов. С другой стороны он считает, что если он объявит о том, что знает могущий уничтожить такие артефакты ритуал, любой разумный человек с большим подозрением отнесется к такой удаче. Тем не менее, ему ничего не помешает предложить свою помощь позже. Если персонажи не сообщат что-то, что делает другое развитие событий предпочтительней, он решает сказать, что может помочь, если они действительно настроены серьезно. Он пытается создать впечатление, что он не уверен, что персонажи способны найти артефакт, не говоря уже об его уничтожении. Если он идет этим путем, его подход позже немного отличается от описанного в Заманчивом Предложении (стр. 64). Вместо того, чтобы действовать неожиданно, он говорит, что теперь он считает, что персонажи могут преуспеть и чувствует, что он должен предложить им свою помощь.

Если игроки настроены не распространяться о своей миссии в Альтдорфе, Вольфганг предлагает им работать его телохранителями. Он говорит, что знает, что они могут постоять за себя, и такого рода работу трудно заполучить даже намеренно. Персонажи должны отказаться, у них есть гораздо более важные вещи.



Вольфганг не обижается на это ни в малейшей степени, он дает им знать, что он не особо и рассчитывал, что они возьмутся за эту работу.

Если они согласятся, он будет искренне рад. Как только они попадут в Альтдорф, он предоставит им жилье в своем особняке и пообещает, что у них будет достаточно свободного времени для своих дел. Он может свободно осмотреть их имущество на досуге, поэтому не станет организовывать кражу со взломом, так что персонажи не смогут заподозрить его в чем-либо. Предложение помощи Вольфгангом должно казаться вполне естественным в этом контексте.

Остальная часть поездки в Альтдорф не отличается богатыми событиями. Карлотта все еще наблюдает за персонажами, но ждет, когда они будут отделены от волшебника, прежде чем снова атаковать. В зависимости от ваших игроков вы можете либо пропустить остальную часть путешествия, либо воспроизвести его в деталях, поддерживая напряжение: персонажи не знают, что они больше не будут атакованы.

ПРИБЫТИЕ В АЛЬТДОРФ

Альтдорф — самый большой город империи. В последних войнах он почти не пострадал, но его переполняет множество беженцев из пострадавших регионов. Подчеркните размер города, огромное количество людей на постоянно переполненных улицах, высоту зданий, возвышающихся над дорогами

и закрывающих свет, и, прежде всего, запах. Смотрящие рекомендуют гостиницу Пылающий Стол в качестве места для проживания, говоря, что она чистая, еда в ней съедобна, а цены — разумны. Вольфганг ждет, когда Смотрящие уйдут, прежде чем попрощаться с его спутниками. Он рассказывает персонажам, где он живет, и говорит, что он будет счастлив увидеть их снова, прежде чем они покинут Альтдорф. Попробуйте создать впечатление, что он не горит желанием, чтобы они бегали к нему по каждому пустяку, но что он действительно был бы рад увидеть их еще раз. Игроки должны чувствовать, что Вольфганг дружелюбен, но в то же время отдален.

Пылающий Стол — вполне подходящее место для вновь прибывших, так что Смотрящие не соврали. Трактирщик, Маттиас Тафель, не имеет никаких предвзвешенных суждений против любого персонажа, за исключением мутантов, до тех пор, пока они оплачивают счет и ведут себя разумно в гостинице. Он не против пьяных скандалов и даже драки (до тех пор, пока оружие в ножнах).

Попав в Альтдорф, персонажи игроков должны связаться с Дитером Клемперером и начать поиск кинжала и средства уничтожения Демона, заточенного внутри (см. Глава 3: Артефакт, стр. 49). Вольфганг продолжает свою деятельность против них, что дает им возможность разоблачить его (см. Глава 4: Тень Пламени, стр. 71). Карлотта Сельзберг также предпринимает попытки убить персонажей (см. Глава 5: Плохая Кровь, стр. 80). Таким образом, персонажам не дадут заскучать.



♦ ГЛАВА III: АРТЕФАКТ ♦



Основная цель персонажей в Альтдорфе состоит в том, чтобы найти и уничтожить второй из артефактов Хаоса, связанных с демоном Ксатрадоксом Алым. Они покинули Мидденхейм, имея описание кинжала, а также они знают, что им может с этим помочь Дитер Клемпер.

ПОИСК АРТЕФАКТА

Персонажи игроков прибывают в Альтдорф, зная, что они должны найти и уничтожить артефакт Хаоса. Они даже знают, как он выглядит. Однако, спрашивать случайных людей, видели ли они кинжал с рунами Хаоса — хороший способ познакомиться с охотниками на ведьм, и отвечать уже на их вопросы.

К счастью, персонажам есть откуда начать: Дитер Клемпер, которому было отправлено письмо об их прибытии, ожидает персонажей. Друг персонажей и Дитера (см. стр. 44 для опций) поручился за них, поэтому Дитер готов им помочь. К сожалению, он даже не слышал об артефакте и не имеет подробной информации о том, как его можно уничтожить. К счастью, он знает многих людей. К сожалению, персонажи игроков должны будут использовать обаяние, хитрость и интриги, чтобы получить информацию из наводок Дитера. Будет неплохо, если они будут обладать навыками в этих областях. Этот раздел приключений — почти чистая ролевая игра. В Альтдорфе есть много возможностей для скрытного проникновения и насилия, но это далеко не лучшее решение проблемы. Может быть хорошей идеей рассказать некоторым группам игроков об этом прямо, вне игры, в то время как другие быстро узнают об этом из контекста.

ПОСЛЕДСТВИЯ

После прибытия в Альтдорф персонажи игроков отправляются к Дитеру Клемперу, небесному волшебнику, рекомендованному им в качестве контакта, и попросят его помощи в поиске и уничтожении артефакта. Он объясняет, что не может помочь лично, но указывает на людей, которые в состоянии это сделать (см. стр. 53).

Клемпер может представить их некоторым людям, которые, в свою очередь, могут представить их другим. Более подробную информацию см. в карте отношений на стр. 51. Отдельные ссылки повторяются в описании каждого персонажа, чтобы облегчить вам жизнь.

Персонажи игроков разговаривают с одним человеком за раз, а затем переходят к разговору с большим количеством людей, возможно, с рекомендациями от людей, которых они уже видели. Персонажи также могут вернуться к разговору с одним и тем же человеком, возможно, с дополнительными рекомендациями или информацией.

Контакты делятся на три основные группы:

- Конрад Месснер, который может предоставить артефакт и его союзники;
- Готтри Хаммерфист, который представляет угрозу для Месснера и должен быть нейтрализован, если персонажи захотят с тем взаимодействовать, и его союзники;
- Габриель Марснер, которая знает простой способ уничтожить артефакт.

Лорд Фредерик, который знает почти всех, является важным контактом, которого персонажи могут встретить несколько раз, а Гийом Дешам — волшебник, который знает чрезвычайно опасный способ уничтожить артефакт.

В этой части приключения важно, чтобы персонажи рассказали Конраду Месснеру об артефакте, и в чем заключается угроза, хотя они не должны убеждать его помочь. Кроме того, они должны установить контакт с Гийом Дешамом и узнать об этом ритуале. Если они справятся с этим, они смогут найти артефакт и уничтожить дух демона внутри. Они могут даже никогда не услышать о Габриель Марснер, хотя будет лучше, если они про неё разузнают.

Невозможно представить краткое изложение того, что произойдет в этой главе, поскольку это полностью зависит от игроков. Они решают, с кем контактировать, какой подход предпринять, и когда отказаться от расследования. В игре будет отображаться более линейная структура, в то время как ниже представлены все варианты развития событий.



Начало Интриг

Игра в политику — довольно сложное занятие, поэтому эта глава обеспечивает как можно большую поддержку. Первое, что нужно иметь в виду, это то, что вы должны позволять персонажам игроков разговаривать с кем угодно, в любом порядке. Они не могут разговаривать с людьми, о которых они еще не слышали, но иных ограничений нет. Кроме того, им должно быть разрешено использовать любую стратегию, которую они выбирают в ходе переговоров. Некоторые стратегии будут очень плохими, но самое худшее, что может случиться, это то, что персонажи будут выброшены на улицу. Короче говоря, персонажи могут терпеть неудачу, оставаясь в живых и не теряя шансы на успех, поэтому, если они что-то захотят, позвольте им это.

Контакты

Каждый из перечисленных ниже контактов описан в единой структуре:

Имя

Имя персонажа. В скобках указано имя, по которому к нему должны обращаться персонажи.

Характеристики

Стандартные характеристики для каждого персонажа WFRP

Стиль

То, как персонаж предстает перед игроками. Подсказки для отыгрыша этого персонажа.

Места

Подходящие места для встречи с этим персонажем. Эти места описаны в общих чертах в главе города (начиная со страницы 22); в этом разделе также представлены сведения о персонализации. Постарайтесь выбрать максимально широкий круг доступных мест, не нужно, чтобы персонажи встречались со всеми в их домах.

Люди

Люди, которых знает персонаж, и с которыми он может познакомить персонажей игроков. Они делятся на четыре группы: контакты, знакомые, друзья и оппоненты. Контакт — это тот, с кого знает персонаж, и с которым может поговорить, но не более того. Знакомый — это тот, кого он хорошо знает, но не особенно глубоко. Друг — это тот, кого персонаж часто видит вне работы, у кого он может попросить в долг деньги. Оппонент — это тот, кого персонаж не любит и хочет ему навредить, или даже увидеть его труп.

Эти отношения всегда симметричны; если персонаж А имеет персонажа В в качестве контакта, персонаж В также имеет персонажа А в качестве контакта.

Информация

Полезные факты, которые знает персонаж. Они делятся на Публичные, Частные и Секретные. Персонаж готов рассказать Публичную информацию всем, кто в этом заинтересован. Он немного осторожен с частной информацией, но не скрывает её излишне рьяно. Секретная информация именно такова; перед тем, как передать его, персонажу нужно дать очень вескую причину. Различные персонажи могут знать одинаковую информацию в разных категориях: некоторым людям просто нельзя доверять секреты, в то

время как другие не хотят ничего никому рассказывать.

Подход

Эффективные способы воздействия на персонажа, чтобы заполучить его помощь.

Переговоры

Есть два фактора, влияющих на успех персонажей игроков в переговорах с НИП, степень доверия и успех в переговорах. Для удобства учета, они оба измеряются в баллах и могут иметь сумму, не превышающую 6. Первый — это степень их доверия благодаря представлению другими НИП. Если персонажей просто представят, это 1 балл. Первая рекомендация от знакомого или друга стоит 2 балла, а последующие рекомендации от других друзей или знакомых стоят по 1 баллу. Первая просьба от друга помочь персонажам игроков стоит 3 балла, а дальнейшие запросы от других друзей стоят 2 балла. С другой стороны, если персонажи сообщают, что они работают с любым из оппонентов НИП, они теряют 1 балл за каждого оппонента, упомянутого таким образом.

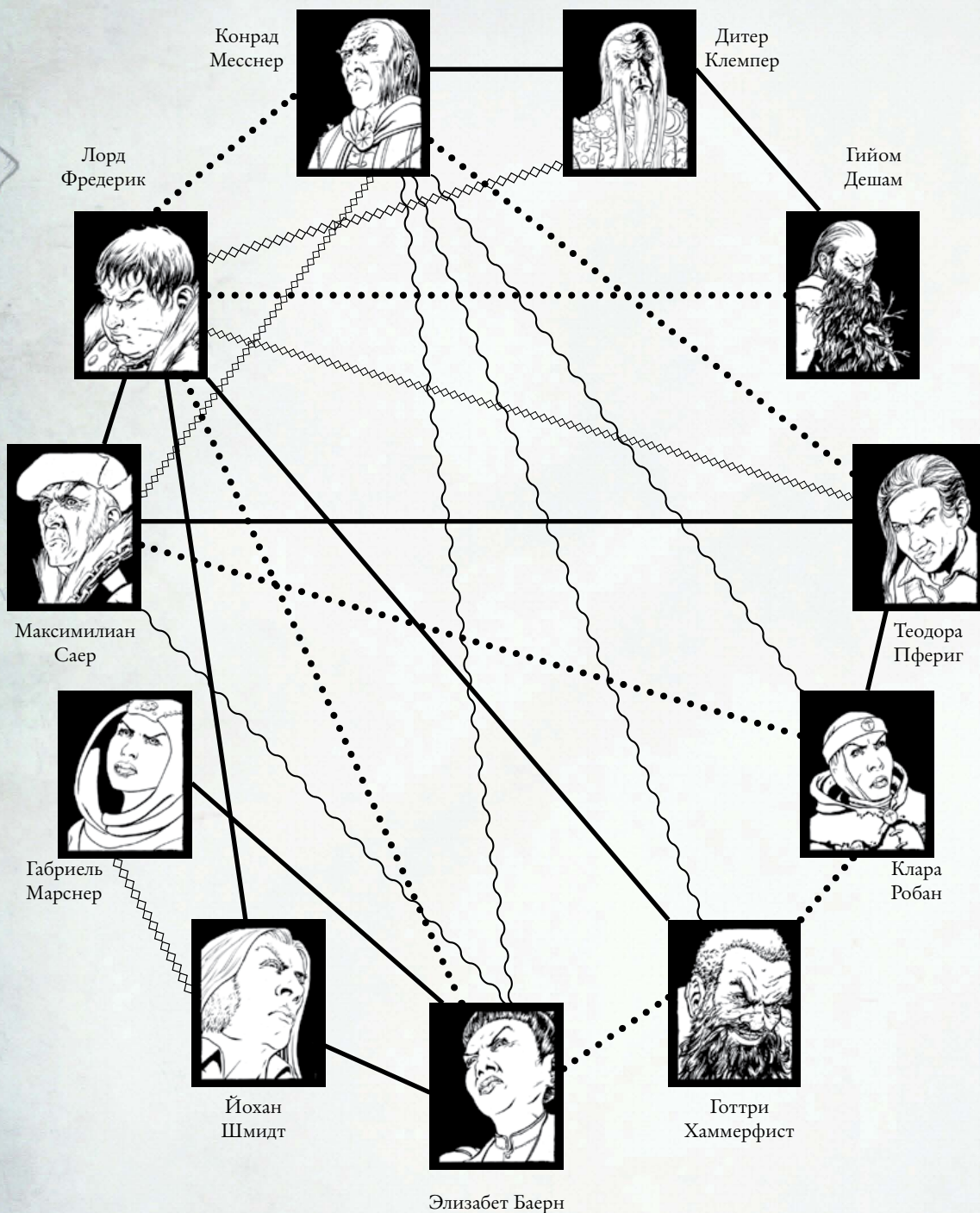
Второй — это успех персонажей в переговорах. Раздел Подход указывает количество баллов, которые могут предоставить Подходы, но не учитывает сами переговоры. Успех персонажей в их переговорах может обеспечить до 3 баллов. С другой стороны, неудача в убеждении может снять до 3 баллов, обеспеченных иными источниками. Вы должны самостоятельно оценить количество получаемых баллов в зависимости от того, будет ли НИП впечатлен аргументами или нет.

Конечно, здесь можно не совершать броски навыков. Тем не менее, некоторые игроки могут быть намного лучше или хуже своих персонажей в плетении интриг. В этом случае вам может понадобиться сделать бросок, чтобы узнать, насколько преуспел в переговорах персонаж. В большинстве случаев подходящим навыком является либо Очарование, либо Сбор Слухов, в зависимости от подхода, который предпринимает персонаж. Если персонаж пытается расположить к себе собеседника, лучше использовать Очарование, в то время как если он ищет информацию, используйте Сбор Слухов. Торговля не особо подходит в данном контексте, а Запугивание и вовсе будет контрпродуктивным, персонажи же хотят, чтобы НИП был на их стороне

За каждую степень успеха в проверке навыков добавьте 1 балл к тем, что уже были получены от переговоров, вплоть до обычного максимума в 3 балла. Аналогично, за каждую степень неудачи вычитите 1 балл до минимума в -3.

Вполне вероятно, что все персонажи игрока захотят участвовать в переговорах. Если они выбирают лидера, лидер совершает броски самостоятельно, но вы должны судить об общем успехе переговоров на основе действий всех персонажей. Если персонажи будут вести переговоры сообща, оценивайте их броски отдельно, используя самый экстремальный результат. Таким образом, если результаты равны -2, 0 и 1, результат -2 — тот, который следует использовать, так как он наиболее удален от нуля.

КАРТА ОТНОШЕНИЙ НИП



НИП Контакты

НИП Знакомые

НИП Оппоненты

НИП Друзья

ЦЕЛИ

Что могут предоставить персонажи? Количество баллов, необходимых для конкретного действия приведено в следующей таблице.

СТОИМОСТЬ ИНФОРМАЦИИ

Баллы	Помощь
1	Узнать Публичный факт
2	Получить у кого-либо Доверие
3	Узнать Частный факт
4	Получить рекомендацию для кого-либо
5	Узнать Секрет
6	Попросить кого-то оказать помощь

Баллы не будут тратиться на поддержку, во всяком случае, на действия, предусмотренные этим приключением. Если персонажи имеют 6 баллов с определенным персонажем, они могут узнать все перечисленные секреты, и этот персонаж попросит всех его друзей помочь им.

Бой

Возможно, персонажи решат использовать агрессию против некоторых своих собеседников. Это очень плохая идея, но это может не остановить их. В дополнение к любой угрозе, которую могут лично представлять НИП, у всех дворян есть телохранители, которые при первой же возможности нападут на персонажей и вызовут стражу. Используйте характеристики Наемников из WFRP для телохранителей и характеристики Стражников для стражи. Большинство волшебников не нуждаются в телохранителях, но им не следует разрушать свои дома магией. Персонажи игроков должны столкнуться с неограниченным запасом таких противников, пока они не сдадутся и не будут арестованы.

Умелые переговоры и вмешательство Дитера и других союзников должны быть в состоянии вывести их из тюрьмы, но дальнейшие интриги станут сложнее: увеличивайте сложность всех проверок на один шаг (на 10%).

КОНЕЧНЫЕ ЦЕЛИ

У персонажей игроков есть две конечные цели.

Во-первых, чтобы Конрад Месснер сказал им, что артефакт находится в Пирамиде Света и предлагает помочь им с ним разобраться. Это требует 6 баллов, но он не сделает этого, пока персонажи не найдут того, кто может уничтожить артефакт и нейтрализовать Готтри Хаммерфиста, который использовал бы перемещение артефакта в качестве предлога для охоты на Конрада.

Во-вторых, найти Габриель Марснер и выяснить, что она знает ритуал, способный уничтожить артефакты Хаоса, эту информацию она рассматривает как секретную.

Очевидно, даже если персонажи сначала встречаются с Конрадом (что не исключено, Дитер его немного знает), они не смогут убедить его раскрыть его секрет. Габриель не очень хорошо известна, поэтому персонажам придется её сперва найти, и даже тогда им нужно убедить ее помочь. Таким образом, игрокам потребуются довольно долго плести интриги, прежде чем они попадут куда нужно.

ТЕМП

У вас есть большая гибкость в использовании этого раздела, в зависимости от того, насколько ваши игроки любят ролевые интриги и личное взаимодействие.

Во-первых, сцены встреч можно обыгрывать с разными уровнями детализации. Одна крайность – когда каждое слово, произнесенное с обеих сторон, будет играть важную роль. Вторая – игроки будут описывать свой базовый подход, а затем бросать кубики. Большинство групп, конечно, будут где-то посередине, и вы можете изменить уровень детализации в любой момент, в зависимости от того, интересно это игрокам, или нет.

Во-вторых, вы можете потасовать количество сцен. Если игроки действительно не наслаждаются этой частью приключения, увеличьте количество контактов, которых знает их собеседник, что может облегчить убеждение Конрада и Габриель. Если вы хотите это сделать, лорд Фредерик — хороший выбор для ключевого контакта, поскольку он играет большую

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Имя	Должность	Примечание
Элизабет Баерн	Дворянка	Тщеславная, грубая, поддерживает Готтри.
Гийом Дешам	Нефритовый Волшебник	Знает ритуал, который может уничтожить артефакт, ценой жизни хотя бы одного персонажа.
Лорд Фредерик	Дворянин	Знает почти всех важных людей.
Готтри Хаммерфист	Охотник на Ведьм	Безумен, считает, что все Светлые Волшебники — культисты Хаоса.
Дитер Клемпер	Небесный Волшебник	Первоначальный контакт.
Габриель Марснер	Аметистовый Волшебник	Знает ритуал, который может разрушить артефакт.
Конрад Месснер	Светлый Волшебник	Знает, где находится артефакт и может его получить.
Теодора Пфериг	Бывший Охотник на ведьм	Имеет влияние на Конрада Месснера.
Клара Робан	Жрица Сигмара	Поддерживает Готтри, но её можно убедить, что ему требуется лечение.
Максимилиан Саер	Торговец	Друг Конрада Месснера.
Йохан Шмидт	Дворянин	Друг Габриель Марснер. Может стать персонажем игрока.

роль в приключениях и поэтому не должен быть обделен вниманием игроков. С другой стороны, если игроки действительно наслаждаются игрой, вы можете поощрять повторные посещения определенных контактов, не передавая всю информацию сразу.

С ЧЕГО НАЧАТЬ

Персонажи игроков начинают с несколькими фрагментами информации. У них есть описание артефакта, который они разыскивают, и они знают, что его можно использовать для вызова демона Хаоса в реальный мир. Они также знают, что уничтожение артефакта поможет изгнать этого демона. У них есть основания полагать, что этот артефакт находится в Альтдорфе, и у них есть наводка на Дитера Клемпера, который мог бы им помочь.

Большинство игроков будут спрашивать советы у Дитера. Это именно то, что нужно сделать, и это дает вам, как мастеру игры, шанс дать персонажам некоторые намеки на то, как действовать дальше. В идеале вы должны использовать следующую информацию при взаимодействии с Дитером, либо просто прочитать данный текст вслух.

«Если мы будем разыскивать артефакт, то у нас будет два варианта. Первый заключается в том, он в настоящее время находится в руках культа Хаоса. Очевидно, мы должны надеяться, что это не так... Второй заключается в том, что в настоящее время он остается в безопасности у группы, которая не знает, как его уничтожить.»

«В первом случае люди, которые, скорее всего, что-то знают об этом, — охотники за ведьмами и им подобные. Они, возможно, видели что-то во время своих изысканий и ищут путь к текущему местоположению артефакта. Конечно, вам нужно будет получить некоторую поддержку от других людей, чтобы убедить охотников в ваших благих намерениях. Возможно, после этого они будут готовы что-то сообщить вам.»

«Во втором случае вы можете начать разговор с каким-нибудь светлым волшебником, например, Конрадом Месснером. Известно, что они охраняют большое хранилище, содержащее множество опасных артефактов, которые нельзя уничтожить. Конечно, они не станут рассказывать вам, что у них есть и просто так отдавать эти артефакты. Впрочем, и тут может помочь поддержка влиятельных особ, как и ваши навыки ведения переговоров. Вам также нужно будет доказать, что вы знаете, как уничтожить артефакт, поскольку светлые волшебники скорее предпочтут и дальше оберегать опасный артефакт, нежели отдавать его на хранение шайке странствующих авантюристов.»

«Это подводит нас к вашей второй проблеме: поиск средства для уничтожения артефакта. Опять же, разговоры с охотниками на ведьм могут быть полезными, но большинство артефактов Хаоса можно уничтожить только магически, а это значит, необходимо искать среди волшебников и

пытаться найти того, кто знает соответствующий ритуал. Люди обычно неохотно говорят об этом, так как это сделает их мишенью для культов Хаоса, которые наверняка захотят сохранить в целостности эти артефакты. А значит, и здесь не обойтись без сторонней помощи.»

«Итак, вам нужна поддержка людей, с которыми вы общаетесь. Не будь грубы. Не относитесь к ним как к слугам. Если они захотят провести короткую беседу, соглашайтесь на это, даже если она будет чересчур коротка. Я могу познакомить вас с Конрадом Месснером, лордом-волшебником Светлого Колледжа, и Теодорой Пфери, бывшим охотником на ведьм. Я также познакомлю вас с лордом Фредериком, который знает гораздо больше людей. После этого вам нужно будет действовать уже самостоятельно. Я предлагаю спросить у этих людей, знают ли они кого-нибудь, кто сможет помочь.»

ПЕРСОНАЖИ

В этом разделе описываются все важные персонажи, с которыми могут взаимодействовать персонажи, при поиске артефакта и средств его уничтожения. Они приведены в таблице на стр. 52.

ЭЛИЗАБЕТ БАЕРН (Моя Леди) Стиль

Элизабет полагает, что в эти дни простолюдины ведут себя так, будто они обладают какими-то правами. Если персонажи игроков не являются благородными, она заставляет их чувствовать себя безродными. Она заставляет их ждать, прерывает свой разговор с ними, чтобы заняться более важными вещами, например, покормить её комнатную собачку, и дает им тривиальные приказы, считая их слугами. Если какой-то персонаж окажется дворянином, она не будет груба с ним, но и не будет особенно вежлива. Если она услышит лишь малейшее оскорбление в свой адрес, она прикажет своим слугам чтобы выбросить персонажей вон, и передумает лишь в том случае, если те быстро начнут пресмыкаться перед ней.

В молодые годы она уничтожила культ Хаоса, во многом благодаря удаче, и это событие принесло ей большое уважение в высоких кругах в Альтдорфе. Ее семья постепенно нищает уже много лет, что очень тяготит Элизабет. Она цепляется за свой статус как за нечто, что может спасти её от погружения в пучину. С другой стороны, она больше не сталкивается с любым проявлением Хаоса.

Персонажи должны понимать, что она одержима статусом своей семьи и важностью удара, который она нанесла против сил Хаоса.

Места

Обнесенное стеной поместье: За садом в передней части дома хорошо следят, полностью позабыв про задний двор. Комнаты, куда могут попасть гости, элегантно украшены антикварными реликвиями. Если персонажи заглянут в другие помещения, они заметят,



что внутри гораздо меньше украшений или предметов мебели, и многие комнаты закрыты, а мебель прикрыта материей.

Горгона: Смотрите описание у лорда Фредерика. Ее семья была членом с момента открытия клуба, и Элизабет не станет извиняться перед персонажами, когда тех проведут через черный вход в приватную комнату.

Люди

Контакты: Габриель Марснер

Знакомые: Лорд Фредерик, Готтри Хаммерфист

Друзья: Никто. Она считает, что ей нет равных.

Оппоненты: Конрад Месснер. Он никогда не относился к ней с уважением, которое она заслуживает (по ее мнению). Он знает, что она по сути мало что сделала для уничтожения культа Хаоса. Максимилиан Саер. Простолудин-выскачка, которому когда-то хватило смелости с ней флиртовать, и это не то, что она кому-либо расскажет.

Информация

Публичная: *“Максимилиан Саер – простолудин-выскачка, который хочет вступить в клуб Горгона, но нет никого, кто бы его порекомендовал. Это хорошо, он бы плохо там вписывался”*

Частная: *“У Колледжа Света есть большой запас опасных артефактов Хаоса, включая тот, который я захватила из уничтоженного культа. Волшебники не могут решить, должны ли артефакты быть уничтожены, или сохранены, для использования против Хаоса. В любом случае, только волшебники могут попасть в хранилище”*

“Конрад Месснер выдает из себя могучего и могущественного противника Хаоса, но я в этом сомневаюсь. Он не очень-то ценит людей, которые сражались против Хаоса. Возможно, его симпатии не так прозрачны, как он желает нам внушить”

Секретная: *“Габриель Марснер хочет иметь репутацию могущественной волшебницы, но она на самом деле еще ничего не достигла. Тем не менее, если вы хотите ей польстить, вы можете упомянуть, будто вы слышали о её могуществе”.*

Подход

Если персонажи чрезмерно льстят Элизабет о её высоком статусе и статусе её семьи, а также важности её действий во время уничтожения культа Хаоса, они получают бонусный балл.

Если персонажи убедят Конрада Месснера посетить ее, проявляют большое уважение к ней в связи с её участием в разгроме культа Хаоса и спрашивают ее советы о том, как справиться с их проблемой, она будет польщена. Она сразу же будет убеждена, что Готтри обманывается, а также выдаст информацию о том, что Габриель, аметистовая волшебница, недавно противостояла силам Хаоса, и плюсом к этому выдаст свою Секретную информацию.

Персонажи, которые польстили ей достаточно, могут убедить ее, что ей не нужно осуществлять нападки на Конрада Месснера, чтобы сохранить ее статус. Также, если персонажи предоставят ей безопасную роль, связанную с уничтожением культа Хаоса (или просто борьбой с Хаосом), или будут всем лгать о её причастности к их приключениям в борьбе с Хаосом, её можно будет убедить отказаться от поддержки Готтри, которому она все равно не очень нравится.

ГИЙОМ ДЕШАМ (МЭТР ДЕШАМ)

Стиль

Гийом по-прежнему является активным авантюристом, сражаясь с темными силами, которые лишают людей жизни. В результате у него есть подлинное понимание жизни искателя приключений и истинное уважение к персонажам игроков.

Он ожидает, что они будут уважать его в той же мере, и при необходимости напомнит им, что следовать советам более опытных людей – хороший способ не погибнуть страшной смертью.

Хотя он и хочет помочь, он мало кого знает в Альтдорфе, что делает его малоприспособленным в качестве контакта. Он также не желает сопровождать героев в их приключениях. Причина, по которой он находится в городе – желание передохнуть, прежде чем он вновь отправится в странствие. Однако, если персонажи действительно отчаялись, он выполнит для них ритуал Бесплотное Обретает Плоть (см. врезку).

Гийому уже тридцать и он довольно энергичен, хоть и полностью лыс. Его борода, напротив, длинная и всклокоченная, из неё словно бы нарочно торчат многочисленные веточки и листья. Он носит зеленые одежды, вооружен маленьким серпом и всюду ходит босиком. Он родом из Бретоннии и до сих пор имеет очень слабый акцент, когда говорит на рейкшпиле.

Места

Его огороженное поместье: В то время как внешние стены довольно прочны, дом рушится под натиском сотен видов растений. Гийом приобрел это поместье во время одного из своих ранних приключений и использует магию жизни на его восстановление. Он живет в убежище, образованном из живых деревьев, растущих только с одной стороны разрушающегося дома.

Нефритовый Колледж: Смотрите стр. 28 относительно Нефритового колледжа.

Люди

Контакты: Дитер Клемпер

Знакомые: Лорд Фредерик

Друзья: Нет

Информация

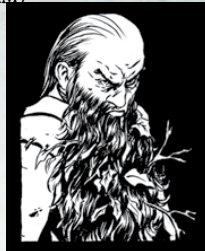
Публичная: Ничего важного

Частная: Особенности проведения ритуала Бесплотное Обретает Плоть и условия, на которых он согласен его провести для персонажей.

Секретная: Ничего важного

Подход

Персонажи получают 1 очко, если они объясняют, почему им нужно уничтожить дух в артефакте.



БЕСПЛОТНОЕ ОБРЕТАЕТ ПЛОТЬ

Тип: Магический

Магический Язык: Магический

Магия: 3

Опыт: 300

Ингредиенты: Заточенный дух Демона, разумное существо, добровольно ставшее жертвой

Условия: Ничего особенного.

Последствия: Если бросок ритуала провален, заклинатель теряет сознание и ничто не может привести его в чувства в течение одного дня.

Сила Ритуала: 15

Время Ритуала: Два часа

Описание: Этот ритуал берет дух заточенного Демона и связывает его с добровольцем. Если тот будет убит во время ритуала, связанный дух будет полностью уничтожен.

Заточенный дух не может каким-либо образом мешать заклинателю ритуала, но и заклинатель не может делать ничего, кроме поддержания ритуала. Если ритуал прерывается, связанный дух возвращается к его сосуду, убивая жертву.

Жертва обычно становится одержимой духом, что делает её весьма грозным противником. Таким образом, это не самый простой способ уничтожить дух, и он требует смерти как минимум одного человека.

ЛОРД ФРЕДЕРИК (ФРЕДЕРИК)

Стиль

Лорд Фредерик — отпрыск выдающейся семьи, владеющий обширными поместьями в Остленде. Он младший сын, но его старший брат немногим уступает своим влиянием курфюрстам. В результате ему никогда не приходилось беспокоиться о деньгах, и большинство людей, с которыми он сталкивается, старались во всем ему угодить. Это его не развратило и не сделало напыщенным. Он действительно любит людей, и хочет быть в дружеских отношениях со всеми, кого он знает. Очень редко он готов отвернуться от человека, так что его сущность недалеко ушла от любвеобильного щенка, который не может себе представить, как кто-то может его предать или подвести.

Лорд Фредерик также убежден, что Хаос представляет непосредственную угрозу Империи и всему миру, и он очень уважает тех, кто лично сражался с Хаосом. Он рассказывает персонажам, что он часто отправляется в Имперский Дом, чтобы лично поговорить с сержантами и капитанами, и он финансирует множество наград и медалей для самых храбрых воинов. При повторных посещениях он, вероятно, упомянет последнюю награду, которую он выдал стражнику, который в одиночку спас карету от двух звероловов, или дозорному, который обнаружил скрывающегося в канализационных стоках мутанта. Важно, чтобы персонажи игроков понимали, что он может входить и выходить из Имперского Дома без всяких вопросов и согласований.

Он утверждает, что желает быть достаточно смелым, чтобы лично столкнуться с угрозой Хаоса. На самом деле он смелее, чем он считает, и он сможет получить

шанс доказать это.

Его одежда высочайшего качества, и он всегда носит кольцо с огромным сапфиром. Ему на вид лет тридцать, он довольно грузный из-за лишнего веса. Он тратит гораздо больше времени на чтение, чем на тренировки.

Места

Его огороженное поместье: Сады и здания находятся в отличном состоянии, а слуги одеты в зеленые с золотом ливреи, они относятся к каждому с уважением. Семейный герб — сложный беспорядок, разделенный на более чем 30 секций, показывающих гербы многих семей, с которыми заключил союз его дом. Поместье оформлено в довольно старомодном стиле, но в комнате Лорда Фредерика множество сувениров, оставшихся от битв против Хаоса.

Горгона: Очень эксклюзивный клуб. Этот клуб находится в обнесённой стеной поместье, и сотрудники настаивают на том, чтобы персонажи вошли через задний вход и встретились с лордом Фредериком в отдельной комнате, из-за чего тот извиняется перед персонажами. Если персонажи разоблачают Вольфганга Шеунахта, лорд Фредерик приглашает их вновь, и на этот раз он уговаривает персонал позволить тем войти в главный вход.

Театр Зейгмюллера: У Лорда Фредерика есть боковая ложа. Если они встречаются в театре, будет идти представление «Тилейский Герцог», классическая и кровавая драма о мести, но Лорд Фредерик будет полностью игнорировать действо.

Люди

Контакты: Готтри Хаммерфист, Клара Робан, Йохан Шмидт, Максимилиан Саер

Знакомые: Элизабет Баерн, Гийом Дешам, Конрад Месснер

Друзья: Дитер Клемпер, Теодора Пфери

Информация

Публичная: «Максимилиан Саер — яркий сторонник опрятного внешнего вида. Удостоверьтесь, что вы достойно одеты, если идёте к нему»

«Йохан Шмидт действительно хочет быть авантюристом, и на самом деле у него хватит смелости. Вы можете подумать о том, чтобы взять его с собой, и он был бы вечно благодарен за это. Он проводит достаточно много времени, кружа вокруг авантюристов, так что он может знать людей, которые смогли бы помочь вам».

Частная: Лорд Фредерик может порекомендовать людей, чтобы тех приняли в члены Горгоны, и его рекомендации никогда не отклоняются. Если персонажи имеют достаточно баллов, чтобы получить частную информацию, попросите его порекомендовать кого-то подходящего (любой, перечисленный в этом разделе — подходящий выбор), он сделает это.

Секретная: Нет

Подход

Рассказывая Лорду Фредерику подробные и правдоподобные истории о боях с Хаосом принесут 1 балл. Демонстрируя ему реликвии, оставшиеся от таких боев — 2 балла. Пополняя его коллекцию сувениров, связанных с победами над Хаосом — 3 балла. Лорд Фредерик будет проходить проверку Академических Знаний (Демонология), чтобы узнать, выдумана ли эта история, или она является правдой.



Особенность

Ведение переговоров с Лордом Фредериком – легкая задача (+ 20%). Пожалуй, он даже слишком хочет помочь.

ГОТТРИ ХАММЕРФИСТ (ХАММЕРФИСТ)**Стиль**

Готтри сосредоточен, он не хочет тратить время на разговоры о мелочах, вместо этого он концентрируется на преследовании и уничтожении Хаоса. Он рассматривает людей исключительно как источники информации и возможных союзников в битве, ему нет дела до их чувств. Если он думает, что данный план глуп, он скажет об этом прямо, не позаботившись о том, что это кого-то может оскорбить.



Готтри сошел с ума. Он полностью убежден, что волшебники Светлого Колледжа планируют заговор по предательству Империи. В частности, он уверен, что Конрад Месснер является культистом Хаоса и самая важная задача охотника на ведьм – уничтожить этого волшебника. Эта информация всплывает довольно быстро, потому что Готтри одержим данной целью. Быстро становится очевидным, что на самом деле у него нет никаких доказательств против Конрада. Впрочем, уважаемому охотнику на ведьм они не особо и нужны. Готтри повсюду ходит в кожаных доспехах и носит с собой топор, потому что Хаос может напасть в любой момент. Также его стрижка достаточно коротка, чтобы слуги Хаоса не смогли ухватиться за волосы в пылу битвы.

Места

Его Особняк: Все окна закрыты, а персонажи, попавшие внутрь, могут заметить, что стены были укреплены. Дворецкий изучает гостей через небольшое окно в двери, прежде чемпустить их, и когда они входят, они видят, что он носит кожаные доспехи и вооружен пистолетом и мечом. Другие слуги, также вооружены, а внутренняя часть дома больше похожа на крепость, чем на место, где живут люди.

Люди

Контакты: Лорд Фредерик

Знакомые: Элизабет Баерн, Клара Робан

Друзья: Никто. Готтри не нужна «дружбы».

Оппоненты: Конрад Месснер: Он беспочвенно убежден, что Конрад является культистом Хаоса, и ему нужен только предлог, чтобы обвинить его в этом.

Информация

Публичная: «Я думаю, Конрад Месснер куда больше вовлечен в Хаос, чем кажется окружающим. Будьте с ним очень осторожны»

Частная: «Конрад Месснер — опасный культист Хаоса, и он собирает артефакты Хаоса для своих целей. Я подозреваю, что он знает какой-то ритуал, чтобы получить большую силу при помощи этих артефактов. А после он призовет своих оскверненных владык чтобы уничтожить Империю. Другие Светлые Волшебники — часть его заговора».

Секретная: Нет.

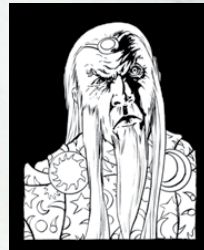
Особенность

Конрад не отдаст артефакт персонажам, пока Готтри

не будет нейтрализован. Практически единственный способ сделать это — заставить его объявить себя сумасшедшим и отправить его на лечение. Он по-прежнему является уважаемым охотником за ведьмами, поэтому его убийство навлечет множество подозрений на головы персонажей игроков. Его нельзя объявить безумным, пока его поддерживают Клара и Элизабет.

ДИТЕР КЛЕМПЕР (КЛЕМПЕР)**Стиль**

Дитер — небесный волшебник. Дитер никогда не выражает удивление. Часто это связано с тем, что его магическое понимание означает, что он ожидал чего-то подобного, но иногда это просто потому, что он очень хорошо скрывает свои чувства. Он склонен говорить такие вещи, как «да, конечно» и «естественно», когда люди говорят ему вещи, делая вид, что он об этом уже знал.



Он также чрезвычайно терпим к грубости и плохому поведению. Он хочет, чтобы персонажи игроков знали, что их поведение неуместно, но, поскольку они лишь искатели приключений, он не считает, что они смогут вести себя так, как полагает в высшем свете. Если персонажи выяснят, насколько он высокомерен, они не захотят иметь с ним дел.

Дитеру за шестьдесят, и этого не скрывает. Волосы и борода у него седые, с редкими серыми прядями, ходит он слегка сутулясь. Его голубые одежды расшиты серебряными нитями, и рисунки изображают кометы, луны и звезды. Но, таких изображений настолько много, что это выглядит не эффектно, а чрезмерно.

Места

Его Особняк: Вокруг много астрономических инструментов, некоторые из которых чисто декоративные, а другие демонстрируют признаки использования. Дворецкий одет в чрезвычайно сложный черно-белый наряд, на котором есть пух и вышивка на пиджаке, и он мучительно вежлив со всеми.

Небесный Колледж: См. стр. 25 для получения информации о Небесном Колледже.

Роща: Смотрите информацию о Конраде Месснере для деталей.

Люди

Контакты: Гийом Дешам, Конрад Месснер, Теодора Пфери

Знакомые: Никого важного

Друзья: Лорд Фредерик

Информация

Публичная: «Поговорите с Лордом Фредериком. Он знает многих и может почти наверняка познакомить вас с тем, кто сможет помочь»

Частная: «Лорд Фредерик любит слушать о битвах против Хаоса и собирает реликвии из таких сражений, например, оружие. Впрочем, он не хочет иметь ничего, что было бы осквернено Хаосом»

Секретная: «Хранилища Светлого Колледжа содержат огромное количество опасных артефактов Хаоса. Тем не менее, я уверен, уж если их там содержат, они не представляют угрозы»

Подход

Нет ничего, что могли бы использовать персонажи.

Особенность

Персонажи игроков начинают с рекомендацией Дитеру, позволяя им начать с 2 баллами. В его крайняя терпимость к плохому поведению означает, что стиль переговоров персонажей никогда не сможет уменьшить имеющиеся с ним баллы. Поэтому он всегда готов представить их другим людям.

ГАБРИЕЛЬ МАРСНЕР (ГАБРИЭЛЬ)**Стиль**

Габриель совсем недавно стала мастером-волшебником в Аметистовом Колледже. Габриель любит культивировать ауру тайны. Она одевается в объемные фиолетовые одежды с глубоким капюшоном и старается находиться в тени. В результате при обычных обстоятельствах разглядеть её лицо будет затруднительно. Она также носит фиолетовые перчатки, следя за тем, чтобы никто не смог увидеть её кожу. Те, кто знает ее, считают, что она скрывает ужасные увечья (или уродства), и предполагают, что ее исследование сделали её внешность почти неотличимой от мертвеца. На самом деле, она прекрасна и немногим старше двадцати лет. Одна из причин, по которой она поддерживает таинственность, заключается в том, чтобы о ней не судили по внешности. Когда персонажи игроков задают ей вопрос, она долго молчит. Она не поспешит с ответом (и не прервет их), если те начнут его повторять. Когда она говорит, она будет уверена, что у нее есть что сказать, и убеждена, что это звучит достаточно важно.

**Места**

Аметистовый Колледж: Смотрите стр. 22 для получения деталей об Аметистовом Колледже.

Люди

Контакты: Элизабет Баерн
Знакомые: Никого важного
Друзья: Йохан Шмидт

Информация

Публичная: Ничего. Она ничего не говорит без веской причины.

Частная: Нет.

Секретная: Она знает ритуал Очищение Порочного Сосуда, который сможет уничтожить сущность злого духа, заточенного в предмете. Если бы остальные узнали, что она знает этот ритуал, она стала бы мишенью для многих культистов и чудовищ. Кроме того, она не уверена, что смогла бы правильно его провести. Таким образом, она неохотно рассказывает кому-либо, что она знает ритуал, и будет делать это только в том случае, если она убедится, что не будет иного, более простого способа справиться с проблемой.

Подход

Ей нравится слышать, что она имеет репутацию могущественной и таинственной волшебницы. Если персонажи упоминают об этом, они получают 1 балл. Персонажи автоматически получают 1 балл, если они объясняют, почему этот артефакт должен быть уничтожен.

Очищение Порочного Сосуда

Тип: Магический

Магический Язык: Магический

Магия: 3

Опыт: 300

Ингредиенты: Артефакт должен быть почищен, восемь серебряных стрел, расположенных вокруг артефакта, и направленных остриями к нему, кривое зеркало, которое будет разбито на закате во время ритуала.

Условия: Ритуал должен начинаться с рассветом и заканчиваться на рассвете следующего дня. Свет восходящего солнца должен падать непосредственно на артефакт (будет проще, если ритуал будет проводиться под открытым небом). **Последствия:** Если бросок на проведение ритуала провален, заклинатель получает 1 рану за каждое очко разницы, которой не хватило для проведения ритуала. Этого не произойдет, если ритуал будет прерван.

Сила Ритуала: 18

Время Ритуала: Двадцать четыре часа

Описание: Этот ритуал разрушает дух демона, связанный с объектом. Он не влияет на демонов вне объекта, на мутантов, на звероловов или культистов. Точно так же он не влияет на зачарованные предметы, независимо от того, как в них была заключена магия, только если при этом не использовался дух демона.

В ходе ритуала ум заклинателя частично открывается духу артефакта. Сила ритуала ограничивает то, что может сделать демон, но ужасные образы, которые видит заклинатель, наносят ущерб его рассудку. Заклинатель должен проходить проверку Силы Воли каждые три часа, начиная с третьего часа проведения ритуала. За каждый провал он получает 1 очко Безумия. Первая проверка очень проста (+ 30%), и каждый последующий тест на один шаг сложнее, а последние два, сделанные на 21 час и незадолго до завершения ритуала, очень тяжелые (-30%). Если заклинатель получает достаточное количество очков, чтобы стать безумным, он не сойдет с ума вплоть до завершения ритуала.

Если ритуал успешно выполнен, связанный дух будет уничтожен с первыми лучами восходящего солнца, попадающими на артефакт. Артефакт, кажется, стареет на несколько веков в считанные секунды, рассыпаясь в прах.

КОНРАД МЕССНЕР (ЛОРД МЕСНЕР)**Стиль**

Конрад — один из лордов-волшебников Светлого Колледжа и один из самых влиятельных людей, которых когда-либо встречали персонажи игроков. Однако он вряд ли будет использовать свою власть во время приключения. Конрад Месснер абсолютно спокоен и уверен в своих силах и мудрости. Это означает, что для него не является проблемой признать, что он чего-то не знает или не умеет. Он ожидает, что персонажи игроков будут относиться к нему с уважением и будет раздражен, если они это уважение не проявят, отплачивая им той



КАРТЫ МАСТЕРА ВИЛЬГЕЛЬМА

Мастер Вильгельм — легендарная фигура, как считается, это могущественный человеческий волшебник, который овладел высшей магией до Магнуса Благочестивого, еще до времен Сигмара (согласно некоторым историям). Предполагается, что он создал много мощных магических предметов, включая полную колоду из 78 карт, каждая из которых имеет разные силы. В своих приключениях Габриель обнаружила две зачарованные карты, которые выполнены в едином стиле. Она считает, что, возможно, нашла две карты из колоды мастера Вильгельма, и желает получить остальные.

Габриель обычно не носит с собой эти карты, а содержит их в хранилище в Аметистовом Колледже. Если она считает, что будет их использовать, она их возьмет, но если она планирует лишь поговорить с персонажами, карт при ней не будет.

Двойка Мечей: Предъявитель может заставить одного человека отказаться признать один факт. Цель делает испытание Силы Воли, чтобы преодолеть это влияние, с трудом, определяемым природой факта. Если цель должна сделать серьезное умственное усилие, чтобы принять этот факт, как правило, тест будет очень тяжелым (-30%). С другой стороны, приказ отказаться видеть перед собой человека будет преодолен довольно просто (+30%). Если первоначальный тест был провален, цель продолжает отказываться признать этот факт, пока носитель карты не переключит свой эффект на другого человека. Карта может влиять только на одного человека за раз, но нет ограничения на количество людей, на которые он может повлиять в течение дня.

Пятерка Жезлов: Носитель может получить бонус +10% к любой встречной проверке. Однако, каждый раз, когда он это делает, он позже получает штраф в размере 5% к не встречной проверке навыка, поскольку обстоятельства словно бы сговорились подорвать эту попытку. Максимальный бонус к одной проверке составляет +10%, но мастер может применять любое количество штрафов, вплоть до величины бонусов, причитающихся к этой проверке.

же монетой. Конрад интересуется всем, он уверен, что любое знание однажды может пригодиться. Он будет рад, если персонажи подробно расскажут о своей деятельности, и интерес, который он проявляет, является неподдельным.

Он одевается в белые одежды Светлого Волшебника и носит на воротах золотого Змея Света. В молодости у него не было слуг, он считал это излишеством, которое бы его излишне выделяло, а теперь они просто заставляют его чувствовать себя неловко. Его черные волосы стали седыми, но он все еще выглядит молодым и энергичным.

Места

Колледж Светлой Магии: См. Стр. 29 для информации

о Светлом Колледже.

Роша: Это клуб для ученых и философов. Интерьер выполнен в светлых тонах, а в штате куда больше уборщиков, чем в большинстве клубов. Также клуб может похвастать удивительно большим количеством книг, в редких комнатах нет по крайней мере пары, и в большинстве из них затрагиваются разнообразные и малопонятные научные темы.

Люди

Контакты: Дитер Клемпер,

Знакомые: Лорд Фредерик, Теодора Пфериг

Друзья: Максимилиан Саер

Оппоненты: Готтри Хаммерфист: Конрад знает, что охотник за ведьмами действительно хочет сжечь его, но он не знает, почему.

Информация

Публичная: «Теодора Пфериг больше всего обожает рассказывать о своих приключениях в молодости, но даже не надеется, что она согласится вновь в них участвовать. Тем не менее, она может знать что-то полезное для вас».

Частная: Ничего важного.

Секретная: Артефакт Хаоса находится в хранилище Пирамиды Света, и Конрад может вытащить его, чтобы его смогли уничтожить.

Подход

Нет ничего, что Конрад бы скрывал, в чем он был бы не уверен, а также нет никаких желаний, которые он не смог бы осуществить.

Однако, если персонажи узнают, что Конрад сражался с культом демопоклонников, преследующим их, и сообщает ему об этом, они получают 1 балл.

Особенность

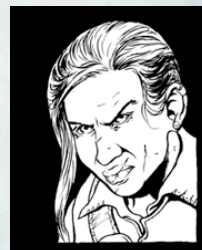
Если персонажи имеют достаточно очков, чтобы узнать секрет, Конрад говорит им, что он может вытащить артефакт. У него есть два условия, прежде чем он это сделает. Во-первых, персонажи должны познакомиться с тем, кто убедит его в том, что способен уничтожить артефакт. Габриель Марснер и Вольфганг Шеунахт могут это сделать.

Во-вторых, персонажи должны что-то сделать Готтри Хаммерфистом, чтобы он больше не был угрозой. Конрад знает, что в противном случае охотник за ведьмами будет использовать перемещение артефакта Хаоса из хранилища в качестве аргумента для обличения Конрада в качестве культиста.

ТЕОДОРА ПФЕРИГ (ТЕОДОРА)

Стиль

Теодора — отставной охотник за ведьмами и ранее была охотником за головами и охотником на вампиров. Она сталкивалась с Хаосом неисчислимое количество раз, а после одной удачной авантюры, принесшей ей кучу сокровищ, решила завязать с этим делом и сохранить свой рассудок в здравии. Теодора все еще помнит, как сама была авантюристкой и относится к персонажам как к коллегам. Она сама подливает вино, сидит за столом среди персонажей и отгоняет слуг. Однако она предпочла бы вспоминать о прошлых приключениях, чем говорить о существующих угрозах. Она хочет



притворяться, что угроза Хаоса почти миновала.

Ей почти пятьдесят, и, хотя видно, что в молодости она была весьма хороша, годы и приспешники Хаоса не были с ней любезны. Сейчас у нее есть определенное ожесточенное достоинство и решимость. Она носит дорожную одежду, как и ту, что носит большинство авантюристов, но более внимательный осмотр покажет, что она сделана из дорогой ткани и демонстрирует превосходное мастерство портного.

Места

Её особняк: Помещение украшено трофеями, которые она раздобыла во время своих приключений, и их особенно много в комнате, где она будет встречаться с персонажами. Ее дворецкий ведет себя очень профессионально, так как он знает, что она очень быстро меняет слуг. Она до сих пор не привыкла к людям, которые на неё работают, и склонна увольнять их за мелкие нарушения.

Люди

Контакты: Дитер Клемпер, Клара Робан, Максимилиан Саер

Знакомые: Конрад Месснер

Друзья: Лорд Фредерик

Информация

Публичная: «Светлые волшебники охраняют некоторые из самых опасных в мире артефактов и знают расположение еще большего их числа. Однако они не будут раскрывать эту информацию только кому-либо».

«Элизабет Баерн — ужасный сноб и думает, что одна битва с темными силами несколько лет назад превращает ее в своего рода героя. Тем не менее, если вы должны поговорить с ней, не стоит её в этом обличать и лучше игнорировать тот факт, что она будет относиться с вами как к грязи. Нет, я не могу дать вам свою рекомендацию. Она считает, что мои фантазии слишком высоки для моего статуса».

«Лорд Месснер — культист Хаоса? Смешно. Если бы я увидела собственными глазами, как он жертвовал младенцев на алтаре, я бы все равно усомнилась в этом. Он долгие годы был стойким борцом с тьмой».

Частная: «У Максимилиана Саера было множество «делишек», в том числе со многими, если, конечно, не всеми его слугами. Впрочем, он не особенно желает, чтобы кто-то об этом узнал. [К персонажу женского пола] Я была бы осторожна рядом с ним, будь я на вашем месте»

«Недавно ходили слухи о том, что группа авантюристов узнала ритуал, который сможет уничтожить артефакты Хаоса. Одним из них был волшебник, который смог его освоить, но эта группа распалась. Я думаю, что это был тот эльф, что вернулся в Ултуан.

Секретная: Персонажи должны рассказать ей немного о своих битвах в Мидденхейме, прежде чем Теодора поймет, что эта информация еще актуальна. Впрочем, вы должны это предположить, если персонажи предаются воспоминаниям вместе с Теодорой, если только игроки не говорят, что они молчат про это.

«Я преследовала темный культ, связанный с демоном, который мог бы оказаться тем же самым, что преследовал и вас, это было около 20 лет назад. Конрад Месснер участвовал в финальной битве, он наверняка может что-то знать».

Подход

Если персонажи выслушивают воспоминания Теодоры, они получают 1 балл.

КЛАРА РОБАН (ВЫСОКОПРЕОСВЯЩЕННОСТЬ)

Стиль

Клара — помазанный священник Сигмара. Клара — исключительно жестокий и преданный слуга своего бога. Ее неприятие Хаоса абсолютно, и она так же жестока к себе, как и к другим. Она не потерпит неуважения от персонажей, особенно против её бога. Она постоянно корит себя за проступок, который она считает своей самой большой ошибкой: роман с Максимилианом Саером несколько лет назад. Она считает это полностью своей виной и не держит обиду на Максимилиана. Она считает, что Максимилиан не сделал ничего плохого, он не давал никаких религиозных обетов.

Она является сильным сторонником тех, кто выступает против Хаоса и много раз работала с Готтри. В результате она склонна доверять его суждениям и знает по ее собственному опыту, что люди могут скрывать ужасные секреты. Поэтому она в настоящее время разделяет его подозрения относительно Конрада Месснера.

Места

Храм Сигмара: У Клары есть аскетичная комната келья, где она будет общаться с персонажами.

Люди

Контакты: Лорд Фредерик, Теодора Пфери

Знакомые: Готтри Хаммерфист, Максимилиан Саер

Друзья: Никого важного

Оппоненты: Конрад Месснер

Информация

Публичная: «Готтри Хаммерфист и Теодора Пфери многие годы боролись против Хаоса. Их информация, скорее всего, окажется полезной и важной».

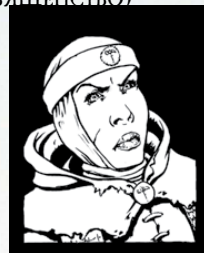
Частная: «Лорд Фредерик хочет, чтобы у него хватило смелости сразиться с Хаосом лично. Его слабость — это позор, но он готов поддержать тех, у кого достает мужества».

Секретная: «Я слышала, что ритуал уничтожения богохульных артефактов был недавно обнаружен алемистовым волшебником. Я не помню имени волшебника... Я помогла её — я думаю, что это была «она», под всеми этими одеждами — воину-компаньону, в одной из военных кампаний, прежде чем он отправился помогать дварфам в горах. Извините, я понятия не имею, где сейчас этот воин. Я уверена, что волшебник не пошел с ним».

Подход

Персонажи могут убедить ее, что Готтри ошибается в отношении Конрада, если они приводят доводы для сомнений в истории охотника на ведьм. Продемонстрировать, что Теодора доверяет Конраду (ведь она доверяет Теодоре). Также важно указать, что у Готтри нет никаких доказательств. Наконец, если ее можно заставить осознать, что ее подозрение в значительной степени основано на ее вине за свою ошибку, она, скорее всего, будет убеждена.

Если Клара осознает, что Готтри безумен, и узнав, что

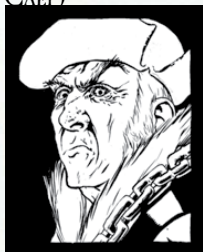


он верит, что все светлые волшебники являются частью культа Хаоса, она проследит, чтобы его отправили на исцеление и ограничили в дееспособности. Пока Элизабет Баерн не возражает против этого, у нее не будет проблем. Если персонажи спасают ее от совершения этой ужасной ошибки с Конрадом Месснером, она рассказывает им секретную информацию, которую она узнала.

МАКСИМИЛИАН САЕР (МАСТЕР САЕР)

Стиль

Максимилиан имеет превосходный вкус ко всему, что имеет отношение к эстетике. Он сделал из этого превосходный бизнес, снабжая высший свет произведениями искусства, мебелью и услугами дизайнера. Его вкус в еде и напитках не столь изыскан, но он прекрасно знает, как их следует подавать, чтобы порадовать придирчивые взоры.



Он также является известным покровителем ученых, молодых волшебников, а иногда и авантюристов, что и делает его приближенным к Лорду Фредерику. Максимилиан ожидает, что персонажи будут относиться к нему с предельной вежливостью, но сам он будет с ними довольно резок. Грубить мы было бы хамством, до которого Максимилиан никогда не опустился, но персонажи могут не сомневаться, что Максимилиан считает их буквально никем на фоне его социального статуса. Он не против помогать тем, кто ниже его по чину, но ожидает от них соответствующей благодарности.

Если вы не обладаете отличным вкусом, не стоит подробно описывать Максимилиана и его окружение. Вместо этого просто используйте общие описания, например «Высокая мода», «превосходно сделанные», «мастерски написанные картины» и т. д.

Места

Его особняк: Это здание имеет шесть этажей и сад на крыше, где Максимилиан иногда принимает гостей. Все его слуги — привлекательные женщины, в том числе и дворецкий, красивые девицы же являются и главной темой интерьера и декора. При этом, во всем чувствуется вкус и элегантность.

Роща: См. информацию у Конрада Месснера

Тарнузский театр: Максимилиан владеет центральной ложей и делает отдельные комментарии к пьесе Принца Кислева, которую там показывают. Однако эти комментарии в основном пренебрежительны: это новая пьеса, и Максимилиан не особо обращает на неё внимание.

Люди

Контакты: Лорд Фредерик, Теодора Пфери

Знакомые: Клара Робан

Друзья: Конрад Месснер

Оппоненты: Элизабет Баерн: Она постоянно пытается отстранить его от высшего общества, из-за чего он негодует.

Информация

Публичная: «Конрад — самый надежный противник Хаоса, которого я знаю. Я понимаю, почему некоторые охотники на ведьм катят на него бочку, просто он лучше их. И это не он так часто убивает невинных людей.»

Частная: Ничего важного

Секретная: Несколько лет назад у Максимилиана был роман с Кларой Робан. Он знает, что она очень корит себя за это, и он очень неохотно поднимет эту тему, если только не узнает, что это очень важно.

Подход

У Максимилиана были многочисленные любовницы, в том числе почти все бывшие и текущие слуги в его доме. Хотя это не преступление, он не хочет, чтобы об этом стало широко известно, ведь это весьма дурной вкус. Если персонажи угрожают разоблачить его, они теряют 1 балл (до минимума в 1). Если же они будут хитрее, и он узнает о том, что они знают про его похождения, они получают 1 балл.

Если персонажи не утруждают себя очисткой одежды и приведения себя в порядок перед посещением Максимилиана (то есть игроки не говорят вам, что они прилагают подобные усилия), они теряют 1 балл. Вы должны упомянуть о их маршруте и его влиянии на их одежду, чтобы дать игрокам шанс понять, что персонажи могут выглядеть не так аккуратно, как они думают.

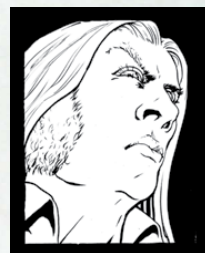
С другой стороны, если персонажи прилагают особые усилия, чтобы вести себя элегантно и соответствующим образом выглядеть, они получают 1 балл. Даже если их вкус не дотягивает до вкуса Максимилиана, он сможет увидеть, что они хотя бы пытались, и он это ценит.

Если персонажи предоставят ему рекомендацию для вступления в Горгону, они получают 2 балла.

ЙОХАН ШМИДТ

Стиль

Йохан — молодой дворянин, у которого слишком много денег и слишком мало обязанностей. Он почти такой же сильный, как и персонажи игроков, что делает из него подходящего персонажа для игрока, если кто-то из них погиб. Йохан — классический избалованный дворянин, ожидающий, что все и сразу будет так, как он захочет. С другой стороны, он легко обижается и устраивает истерики, если что-то ему не по душе, впрочем, довольно быстро ему приходится смириться с реальностью (что не мешает ему бурчать и жаловаться). Несмотря на это, он питает мечты о приключениях, и он хотел бы действовать вместе с персонажами игроков. Если он не станет персонажем игроков, он очень быстро покажет, что ему недостает мужества для этого приключения.



Места

Особняк его отца: Дворецкий очень снисходителен к незваной швали у двери, и Йохан должен встретить гостей в довольно маленькой комнате на втором этаже, так как его отец не позволит ему использовать официальную приемную наверху.

Великая Опера: У Йохана есть ложа в третьем ряду. В театре в настоящее время показывают знаменитую трагедию Мариетты Нюльн, но Йохан жалуется, что в этом представлении недостает танцоров.

Люди

Контакты: Элизабет Баерн, Лорд Фредерик

Знакомые: Ничего важного

Друзья: Габриель Марснер

Информация

Публичная: *«Леди Элизабет не любит простолюдинов. Это связано с тем, что в течение последних нескольких лет ее семья нищала. Она боится, что она станет одной из них».*

«Габриель Марснер – аметистовая волшебница, и до недавнего времени была авантюристом. Она никогда не брала меня с собой, даже сейчас, когда ее старая группа распалась. Эльф вернулся в Ултуан, а их воин решил отправиться на помощь дварфам в горы, говорят, там зеленокожие».

Частная: *«Габриель Марснер любит считать, что в ней репутация могущественной и таинственной волшебницы. Если вы сообщите, что слышали о её могуществе, это улучшит её настроение. Она и вправду сильна, просто эта правда пока не получила широкого распространения».*

Секретная: Нет

Подход

Если персонажи приглашают Йохана участвовать в приключении вместе с ними, они получают 3 балла. Если он становится персонажем игрока, игрок может свободно выбирать, как будет помогать Йохан. Если же игроки не станут им играть, но убергут от «жутко опасного приключения» (независимо от того, насколько оно безопасно), он будет с ними весьма дружелюбен и они сохранят 3 дополнительных балла.

Заманчивое Предложение

Когда персонажи ищут артефакт и кого-то, кто его уничтожит, Вольфганг использует свой шанс и предложит свои услуги. Это критический момент в его схемах, и он много размышлял о том, как лучше всего это осуществить. Таким образом, хотя его план по умолчанию описан ниже, вы должны изменить его, если он явно не подходит для персонажей, играющих в вашей игре. Однако имейте в виду, что Вольфганг не знает персонажей хорошо и может ошибаться, это не проблема, если персонажи и игроки станут с подозрением относиться к нему.

Вы должны рассчитать время этого предложения, исходя из темпов приключения и ваших знаний о ваших игроках. Персонажи должны были побывать, по крайней мере, у пары человек в попытках найти артефакт, но они еще не должны были обнаружить, что Габриель сможет его уничтожить. Действительно, лучше всего, если Вольфганг вмешается прежде, чем они встретятся с Габриель.

Однако время может повлиять на ход приключения. Если вы представите Вольфганга на ранней стадии, он будет очень похож на ловушку для игроков, поскольку это лишает их необходимости искать иные способы, которых, как они предполагают, довольно много. Таким образом, игроки с большей вероятностью будут подозрительными. Если персонажи проигнорировали результаты кражи со взломом, или не пытаются в них хоть как-то разобраться, может быть хорошим вариантом подключить Вольфганга.

Если вы познакомите игроков с вариантом его помощи позже, он будет больше похож на резервный вариант, предусмотренный в модуле, и игроки смогут продвигнуться по приключению, даже если не особенно

обратили внимание на эту интригу. Таким образом, игроки будут менее подозрительными и, скорее всего, согласятся на его предложение. Это хороший вариант, и если они позже расследуют кражу со взломом, в какой-то момент они почти наверняка разоблачат Вольфганга, и будет более драматично, если они уже с ним работают.

Несмотря на все эти планы, игроки могут не согласиться следовать по этому пути. Это неплохо. В приключении достаточно интересного, независимо от того, как они поступят с Вольфгангом.

Вольфганг ждет персонажей, когда они вернутся в свое жилье, и он требует поговорить с ними наедине. Как только они окажутся в отдельной комнате, волшебник объявляет, что он слышал, что они ищут артефакт Хаоса и требует объяснений. Он говорит, что единственная причина, по которой он не отправил за ними охотников на ведьмами, это то, что он видел, как они сражались против Хаоса на дороге, и он думает, что они заслуживают возможности объясниться.

Он надеется, что персонажи скажут, что они ищут артефакт, чтобы уничтожить его. Скорее всего, ему повезет, так как это, безусловно, самая адекватная причина для его поиска. Однако, если персонажи придумают какое-то другое оправдание, он выразит скептицизм и продолжает настаивать на реальной причине.

Как только ему сказали, что они хотят уничтожить артефакт, он выразит определенный уровень скептицизма. *«Если это действительно так, — говорит он, — тогда я могу вам помочь. Я знаю ритуал, который разрушит артефакт Хаоса».* Его тон подсказывает, что, если персонажи отвергнут его предложение, они подтвердят его мысли о том, что они собираются использовать артефакт в неких гнусных целях.

Игроки могут быть подозрительными, так как это, вероятно, покажется им слишком удобным. Это хорошо, совершенно очевидно, что персонажи также могут быть подозрительными из-за столь удобного стечения обстоятельств и предложений о помощи от того, кого они почти не знают. С другой стороны, персонажи могут быть рады любой помощи, которую они могут получить.

В любом случае у них есть три варианта: принять предложение, потянуть время и отказаться. Если они примут его предложение, Вольфганг вовлечет их в подготовку к ритуалу, см. Преображение Сияющей Славы на странице 67. У персонажей все еще есть несколько шансов понять, что Вольфганг – вовсе не тот, кем кажется. Конечно, персонажи также могут притворяться, что согласились и смогут выиграть некоторое время, чтобы узнать, что действительно происходит.

Если они тянут время, скорее всего, напоминая Вольфгангу, что у них еще нет артефакта, он не будет сильно давить на них. Он позволяет им знать, где они могут его найти, и предупреждает, что он будет следить за тем, что они делают.

Если они откажутся от его предложения, Вольфганг будет весьма строг. *«Почему, если вы действительно*

хотите уничтожить артефакт, решили отказаться от такой возможности?» — спрашивает он. Это сложный вопрос. Возможно, стоит напомнить игрокам, что Вольфганг намного сильнее, чем их персонажи. Если они скажут: «Потому что мы думаем, что вы, возможно, культист Хаоса», это будет плохой идеей. Тем не менее, Вольфганг не позволит этому делу выйти из-под контроля, ведь это лучший способ ему добиться своей цели. Он все еще хочет использовать персонажей в своем заговоре.

Если персонажи будут тянуть время, позволяют Габриэль уничтожить артефакт, а затем покинут город, не встречаясь с Вольфгангом, он не потрудится их преследовать. У него будут дополнительные возможности для выполнения ритуала, и он не хочет привлекать к себе лишнее внимание. Действительно, как только артефакт будет уничтожен, он теряет всякий интерес к персонажам, которым станет довольно трудно с ним встретиться.

ПОЛУЧЕНИЕ АРТЕФАКТА

Очень важно, чтобы персонажи смогли забрать кинжал из хранилища под Колледжем Света и уничтожили часть души демона внутри него. Пока хранилище до сих пор успешно оберегало кинжал, но сейчас, когда треть души демона смогла сбежать, всё может измениться. У героев есть два способа получить артефакт.

Простой Путь

Персонажи убеждают Конрада Месснера помочь, и они нейтрализуют Готтри Хаммерфиста. Конрад, как лорд-волшебник, имеет право выносить артефакт из хранилища. Он приглашает их в свои покои в Колледже Света и приносит кинжал туда. Как только персонажи подтвердят, что это нужный артефакт, он передает их им со строгими наставлениями поскорее его уничтожить.

Это действительно довольно легко.

Сложный Путь

Пока персонажи не нейтрализуют Готтри, Конрад отказывается достать артефакт из хранилища. Такое действие привлечет внимание охотника на ведьм, который получит «доказательства» причастности к культам Хаоса, и он не уверен, что персонажи знают о силе артефакта. Однако, когда дух в кинжале всё больше пробуждается, его зов к силам Хаоса становится сильнее. Через некоторое время они соберутся с силами и начнут атаку на Колледж, чтобы выкрасть артефакт.

Когда наступит это «некоторое время»? Это зависит от прогресса в приключении. Персонажи должны были провести некоторое время в Альддорфе, и если они участвуют в поиске Карлотты (см. Поиск Карлотты, со страницы 88), хорошей идеей будет завершить эту сюжетную ветку. На самом деле, если персонажи участвуют в любом из других сюжетных ответвлений, неплохо подождать, пока они их не завершат, потому что при атаке Разрушительных Сил приключение быстро перейдет к завершающей стадии.

Колледж Света является местом наибольшей концентрации волшебников в Старом Свете. Шесть других таких мест находятся на небольшом расстоянии от Колледжа (Янтарный Колледж находится немного дальше, за пределами города). Хранилище было создано для того, чтобы заточить зло артефактов внутри. При нормальных обстоятельствах у нападавших не было бы шансов. Однако это не нормальные обстоятельства. Шторм Хаоса вынудил множество волшебников покинуть Колледж, поэтому оборона здесь куда слабее, чем обычно. Кроме того, распространение нечестивых армий позволило многим потенциальным новобранцам услышать призыв артефакта.

Следуя зову демона, небольшая армия покидает леса и пещеры, прячется в канализации и переулках, а после начинает атаку. Если персонажи исследуют канализацию и закоулки незадолго до нападения, вы можете провести пару сцен с мутантами и зверолодами, давая зацепки к предстоящему развитию событий.



Массированная атака на Колледж Света быстро привлекает внимание, и персонажи участвуют в защите. (Удостоверьтесь, что начало атаки совпадает с периодом их бездействия, это еще одна веская причина ждать, пока другие подсюжеты будут завершены). Когда они прибывают, волшебники добивают остатки вторженцев, но те смогли проникнуть в хранилище. По велению судьбы, именно персонажи встречаются лицом к лицу с группой Хаоситов, укравших кинжал.

Налетки — группа звероловов, которых возглавляет сильный лидер, применяющий в бою кинжал. Также в отряде по три зверолова на каждого двух игроков. В идеале, у персонажей будут серьезные проблемы в этом бою, но противники уже были ранены, как указано ниже.

Несмотря на то, что противники ранены, это очень тяжелая битва, и персонажи могут умереть или, по крайней мере, потратить Очки Судьбы. Это отлично, ведь персонажи потерпели неудачу в ранней части приключения, так что это будет вполне подходящей расплатой.

Если персонажи убивают звероловов, они могут забрать кинжал. Помните, что, поскольку он бодрствует, глазницы источают багровое свечение, и сам артефакт напугивает любого, кто его коснется, нечестивые вещи. Почти сразу они сталкиваются с группой светлых волшебников. Они на мгновение замирают, оглядывая мертвых звероловов и персонажей, держащих артефакт. За мгновение до того, как те собираются атаковать, появляется Конрад Месснер.

«Подождите! Эти люди — союзники. Позвольте мне с ними поговорить». Волшебники с радостью подчиняются приказу от лорда-волшебника и оставляет Конрада наедине с персонажами.

«Кажется, этот артефакт представляет большую угрозу, чем я думал. Ясно, что мы должны попытаться уничтожить его. Я предлагаю вам сделать это немедленно, прежде чем он сможет призвать новые силы. Я боюсь, что я должен помочь с уничтожением оставшихся противников, поэтому вы сами по себе. И мой вам совет: поспешите!»

Если персонажи последуют его совету, любой волшебник, к которому они обратятся за помощью, будет доступен сразу, и ритуал может начаться как можно скорее.

Если персонажи потерпели поражение, те, кто потратил Очки Судьбы, чтобы избежать смерти, просыпаются в комнате в Светлом Колледже. На них смотрит Конрад Месснер, выглядящий весьма изможденным.

«Хорошо, вы проснулись. Боюсь, у вас нет времени отдыхать. Кинжал должен быть уничтожен как можно скорее, он по-прежнему призывает к себе этих существ. Я должен остаться здесь, чтобы помочь защитить Колледж, возьмите кинжал и уничтожьте его как можно скорее».

Он вручает персонажу коробку. Прошедшие Пепел Мидденхейма, вероятно, проверят, что кинжал действительно в ней.

Как отмечено выше, волшебник, которого они будут искать, будет доступен. Пока они находились в Колледже, они не были полностью исцелены, каждый из них имеет лишь половину максимального Здоровья.

УНИЧТОЖЕНИЕ АРТЕФАКТА

Персонажи имеют доступ к трем способам уничтожить фрагмент души Ксатродокса. Преображение Сияющей Славы — это трюк, который выпустит Силу Хаоса в мир. Тем не менее, преобразенный Вольфганг все еще слабее, чем сам Демон, так что это еще не полный провал. Очищение Порочного Сосуда уничтожает фрагмент духа без риска для персонажей игроков, но процедура может привести Габриель Марснер к безумию. Это, очевидно, лучший способ, но он будет доступен только в том случае, если они нашли Габриель и убедили ее помочь. Наконец, Бесплотное Обретает Плоть полностью разрушает фрагмент духа, но требует в жертву хотя бы одного из персонажей. Это запасной вариант.

ПРЕОБРАЖЕНИЕ СИЯЮЩЕЙ СЛАВЫ

На самом деле, довольно скверно, если персонажи позволяют Вольфгангу выполнить этот ритуал (см. подробности ритуала на стр. 41). Тем не менее, если он успешно выполнен, артефакт будет уничтожен, а это означает, что финальная часть трилогии может быть проведена как обычно.

ПОДГОТОВКА НЕВОЛЬНЫХ ЖЕРТВ

Вольфганг объясняет, что ему нужны помощники для ритуала, а персонажей как раз столько, сколько нужно. Он говорит, что соберет необходимые материалы, или он может попросить игроков с этим помочь. Когда они заполучат артефакт, они должны немедленно с ним связаться.

Обычные ингредиенты Вольфганг может довольно легко раздобыть, но раздобыть колокол будет сложнее, потому Вольфганг попросит персонажей его принести на место ритуала. Это поручение весьма важно, поскольку оно дает подсказку, помогающую раскрыть истинную сущность Вольфганга (подробности см. на стр. 76).

ПОДГОТОВКА РИТУАЛА

Вольфганг решает провести ритуал в подвале своего дома, где он убил восемь человек и сделал свечи из их тел. Однако, когда персонажи попадают туда, нет никаких следов преступления. Вместо этого в центре стоит маленький каменный стол, окруженный кольцом кандалов. Для каждого персонажа есть один набор кандалов, в том числе Вольфганга, и в каждом наборе по четыре наручника, по одному для рук и ног. Вольфганг объясняет, что персонажи должны быть закованы в эти кандалы для ритуала. Каждый наручник имеет отдельную цепь, которая соединяется с одним кольцом в полу. Цепи для ног довольно короткие, но цепи для рук достаточно длинные, что предоставляет некоторую свободу перемещения.

Перед одним набором кандалов находится кафедра с текстом ритуала. Восемь свечей стоят по кругу вдоль стен комнаты, а колокол должен висеть над столом в центре. Вольфганг указывает, что артефакт должен быть помещен на стол.

Вольфганг и в самом деле заковывает себя в кандалы во время начала ритуала. Тем не менее, наручники Вольфганга подготовлены, чтобы легко открыться, в то время как наручники персонажей вполне крепки. Ритуал требует, чтобы жертвы были на местах с самого начала, и Вольфганг обеспокоен тем, что они могут уловить во время ритуала, что что-то идет не так (хоть это и маловероятно).

Ритуал предназначен для обмана жертв и, следовательно, не походит на явно нечестивое колдовство. Мастер должен провести проверку (-10%) Академических Знаний (магия) от имени персонажей с помощью, если те знают Магический Язык (демонический) и Магический Язык (Магический). Если проверка завершается успешно, персонаж понимает, что, хотя ритуал звучит как если бы использовался только магический язык тайной магии, он базируется на демоническом наречии и призывает темные силы. Если персонаж имеет только Магический Язык (Магический), Мастер должен провести очень тяжелый (-30%) тест на Академические Знания (Магия). Если этот тест завершается успешно, персонаж осознает, что ритуал выполняется не на Магическом наречии, но не знает, что это за язык. Однако большинство персонажей, вероятно, смогут догадаться: ведь эльфийский ритуал не стал бы проводиться и на магическом наречии.

Если персонажи терпят неудачу в этих бросках или не имеют необходимых знаний, ритуал, вероятно, будет успешно завершен. Это не фатально для персонажей или сюжета трилогии, и вы не должны пытаться изменить последствия решений игроков.

Примерно через семь часов ритуала Вольфганг сбрасывает свои наручники и начинает выполнять ритуальные действия около каждой свечи, чередуя их с

боем в колокол. Персонажи быстро поймут, что они не могут так же просто избавиться от кандалов.

НЕЧЕСТИВАЯ КУЛЬМИНАЦИЯ

Если персонажи ничего не делают, ритуал достигает своего апогея, Вольфганг берет кинжал и погружает его в свою грудь. Но крови нет, это выглядит так, будто кинжал перетекает в тело волшебника, а персонажи чувствуют, что часть их душ перемещается в сторону Вольфганга. На их глазах Вольфганг превращается в отвратительного крылатого демона, и, услышав его смех, они падают в пучину беспомощности.

Персонажи пробудятся через несколько часов в том же подвале, они ослаблены и, скорее всего, безумны. Вольфганг давно ушел, и персонажам придется вырваться из кандалов.

Если персонажи осознают, что Вольфганг выполняет ритуал Хаоса, они захотят его остановить. Цепи сильно ограничивают их движения, но Вольфганг не сможет им помешать: он должен сосредоточиться на ритуале. Именно поэтому он перед проведением ритуала удостоверится, что персонажи надежно скованы.

ПРЕРЫВАНИЕ РИТУАЛА

Существует множество способов прервать ритуал: тушение свечей или попытка звонить в колокол в неподходящий момент. Попытка бросить Вольфганга на землю также прервет его концентрацию. Если персонажи высвободятся из своих цепей или даже просто вырвут удерживающее их кольцо, они довольно легко смогут прервать ритуал. Вольфганг не может ничего сделать, чтобы остановить их, не прерывая ритуал, но персонажи будут видеть страх в его глазах, если они будут вмешиваться.

Вырваться из цепей не так просто. Если у одного из персонажей есть Отмычки, проверка соответствующего навыка поможет высвободиться из кандалов. В противном случае слабым звеном в конструкции кандалов является кольцо в полу. Пол деревянный, а кольца закреплены лишь за эту доску и землю под ней. Сильный персонаж может высвободить кольцо. Для этого требуется проверка Силы (-30%). Если проверка провалена, персонаж просто недостаточно силен и не сможет повторить попытку.

Даже если персонажи поймут, что они не могут выбраться из своих цепей, все не потеряно. Они все еще могут относительно свободно двигать руками, так что смогут воспользоваться своими карманами или сумками, и даже достать кинжал из ботинка, так как они могут наклониться.

Бросая предмет, чтобы позвонить в колокол или погасить свечу, — проверка стрелкового навыка. Для попадания в колокол — со штрафом (-10%); он недвижим, но цепи мешают персонажам совершить бросок. Попасть по свече достаточно, чтобы погасить ее или сбить, штраф (-30%), так как свеча достаточно мала. Они также могут бросать вещи в Вольфганга. Это сложно (-20%), потому что он перемещается. Если попадание не нанесет урон, Вольфганг сможет оставаться сосредоточенным, и ритуал продолжается. Если же попадание нанесло урон, он должен преуспеть в проверке концентрации и получить столько степеней успеха, сколько урона он получил. Критический урон автоматически прерывает его концентрацию.



Сначала персонажи могут промахнуться, но они смогут продолжать попытки, пока им есть чем бросаться. Это требует тщательного контроля. Ситуация может дойти до фарса, поскольку персонажи начнут раскидывать всё, что у них есть, по разным целям. Вместо этого вы должны попытаться придать ситуации отчаяния, и когда их попытки терпят неудачу, ритуал будет всё больше приближаться к завершению, а им будет не хватать снаряжения.

Любой персонаж может остановить ритуал, потратив Очко Судьбы. Если игрок делает это, оказывается, что кольцо для его наручников не было надлежащим образом закреплено, а усилия персонажа что-то предпринять его освободили. Прервать Вольфганг станет довольно легко.

Если персонажи прерывают ритуал, на лице Вольфганга появляется ужас, и он, кажется, растворяется в рое отвратительных насекомых, которые летят к кинжалу и исчезают внутри него. Все персонажи, которые видят это, получают 1 очко Безумия.

Подводя Итоги

После кончины Вольфганга персонажи могут находиться там сколько им заблагорассудится (вернее, до тех пор, пока они не вырвутся из своих цепей). Если ничто не помогает, они могут попытаться выкопать кольца из пола подвала, хотя это занимает несколько часов. Как только они смогут передвигаться, они могут легко найти ключи от наручников на крючке снаружи двери подвала. Хотя всё не так плохо, как если бы ритуал был завершен, у них все еще есть серьезные проблемы.

Наиболее очевидно, что артефакт не был уничтожен. Хуже того, теперь он стал куда сильнее, чем был, поэтому последствия его попадания в руки культистов станут более серьезными. Конрад не будет рад, что артефакт не был уничтожен и, вероятно, будет настаивать на возвращении его в хранилище, если он узнает о провале персонажей.

Кроме того, Вольфганг только что умер в секретном ритуале с участием артефакта Хаоса и персонажей игроков. Поскольку никто больше не знает, что Вольфганг был темным культистом, персонажи должны понимать, что им будет довольно сложно что-то доказать. Вольфганг не сообщал никому, что он собирается проводить этот ритуал по понятным причинам, поэтому, если персонажи тоже умолчат об этом, они могут уйти, не оставляя никаких следов и улики, чтобы их связали с его кончиной. Если о ритуале узнают люди, персонажам придется объясняться перед охотниками на ведьм.

Очищение Порочного Сосуда

Этот ритуал должен проводиться под открытым небом, а это значит, Габриель захочет, чтобы персонажи не позволяли никому или чему-либо отвлекать ее во время ритуала. Если персонажи не придумают более совершенную идею и не проявят решительности в попытках убедить Габриель её воспользоваться, она решит выполнить ритуал на старинном кладбище Альтдорфа, расположенном рядом с Аметистовым Колледжем. Это предоставляет определенные преимущества: никто не сможет случайно наткнуться на ритуал, так как большинство людей держатся

подальше от призрачного кладбища.

Разрушение артефакта не обязательно должно быть кульминацией приключения: фактически, персонажи будут являться лишь зрителями во время его проведения. Если у персонажей уже был кульминационный момент, такой как захватывающее разоблачение Вольфганга Шеунахта, или если они все еще пытаются добраться до развязки подобного события, это событие может просто стать очередным завершением одной из сюжетных веток в Альтдорфе. В этом случае, если персонажи добрались до этого момента, и ритуал проходит без сучка и задоринки, вы можете просто описать скуку наблюдения за ним днем и ночью, а также последний момент на рассвете, когда кинжал развевается в пыль и исчезнет.

Тем не менее, заточенные осколки души Ксатродокса являются центральной сюжетной линией этой трилогии, так что вы можете провести всё более впечатляющим образом. Один из вариантов — просто описать борьбу Габриель с бездушным демоном, который сторает в небытие под неестественно яркими первыми лучами восходящего солнца. Основной смысл этого варианта заключается в том, что он гарантирует персонажам безрисковый успех (который они честно заработали). Однако, если игроки будут чувствовать себя обманутыми без кульминационной битвы, у вас есть некоторые варианты.

Призыв Ветров

Во-первых, если персонажи получили кинжал тяжелым способом (см. стр. 65), на зов артефакта появляется отряд звероловов. Используйте характеристики для обычных звероловов в этом разделе и отправляйте несколько волн атакующих против персонажей. Нападающие должны превосходить числом персонажей игроков, при этом, должна быть гарантия, что герои победят, а в случае необходимости нападающие могут быть ранены. Дайте персонажам возможность спланировать засады, и их враги будут неосторожно перемещаться среди могил и склепов. Цель этих атак заключается в том, чтобы подчеркнуть, что кинжал по-прежнему оказывает свое жестокое влияние, а не убивать персонажей.

Нежданные Гости

Во-вторых, если персонажи ничего не предпринимают из-за нападений Карлотты, это может быть хорошим временем для атаки мутантов (см. стр. 85). Их стратегия несколько отличается от той, что они планировали на рынке, но есть достаточно сходств, так что вы можете применить тот раздел за малым исключением.

Проявление Демона

Наконец, частично проявившийся демон может быть не таким уж слабым и он будет стремиться привлечь силы персонажей, чтобы подпитывать его битву с Габриель. Используйте характеристики для демонического стража в скрытой святыне Вольфганга Шеунахта (см. Стр. 78), но без специальной атаки. Это по-прежнему относительно легкий бой, но это дает персонажам некоторое развлечение и участие в ритуале.

БЕСПЛОТНОЕ ОБРЕТАЕТ ПЛОТЬ

Это не лучший способ уничтожить дух, но, по крайней мере, он делает это правильно, не создавая другого монстра Хаоса. Гийом тщательно объясняет детали ритуала, прежде чем согласиться выполнить его. Персонажи и игроки должны понимать, что жертва умрет, как в случае успеха, так и неудачи, и что есть неплохой шанс, что другие герои будут убиты в бою. Жертва не может использовать Очки Судьбы, чтобы выжить; этот ритуал — это определенная смерть для одного персонажа. Однако персонажи, убитые в бою, могут использовать свои Очки Судьбы.

Если персонажи не имеют другого способа уничтожить демона, Гийом занимает ледяной дом на территории особняка Лорда Фредерика для ритуала, чтобы гарантировать, что жертва не сможет убежать. Ледяной дом — это комната, которая содержит лед в течение всего лета, позволяя владельцу иметь прохладные напитки всякий раз, когда ему это захочется. Он врыт в землю и имеет небольшую толстую дверь, чтобы предотвратить нагрев льда снаружи. В результате вырваться из ледяного дома практически невозможно. Ледовый дом Лорда Фредерика представляет собой прямоугольник длиной 12 ярдов (6 квадратов) и шириной 6 ярдов (3 квадрата). Он очень велик, и Лорд Фредерик признается, что не знает, почему его дед сделал такой большой ледяной дом. Впрочем, в данном случае, это даже хорошо.

Гийом объясняет, что он не остановит ритуал, пока все персонажи не будут выведены из строя, поскольку он не хочет приносить в жертву более одного человека, чтобы уничтожить этот фрагмент духа демона, проводя ритуал несколько раз.

Первый выбор — это выбор жертвы. Оставьте это полностью игрокам. Игрок, который жертвует своим персонажем, должен создать нового персонажа, который имеет столько же достижений, сколько и выжившие, но с двумя бонусными Очками Судьбы; но не говорите игрокам об этом заранее.

Ритуал работает так, как описано, а остальные персонажи оказываются в ловушке в комнате 15 на 20 футов с обезумевшим существом. Если вы доверяете игроку, то можете позволить принесшему в жертву персонажа игроку управлять демоном, которым он стал. Он не помнит свою предыдущую жизнь и только хочет убить оставшихся персонажей и выйти на свободу.

Если персонажи игроков заметно уступают демону, они все-равно должны преуспеть, но демон будет убит ударом последнего оставшегося игрока на последнем издыхании. Персонажи, у которых не осталось Очков Судьбы, могут быть убиты в этот момент, в дополнение к жертве, и это нормально. Персонажи, которые тратят Очки Судьбы, все равно должны быть выведены из боя, и вы должны жульничать с бросками демона, чтобы убедиться, что последний стоящий на ногах персонаж сможет последним отчаянным ударом одолеть демона.

Помните, что если персонажи доберутся до этого момента, значит они потерпели неудачу в ранней части приключения, для них все должно пройти плохо.

ЖЕРТВА

Характеристики для трансформированной версии жертвы приведены ниже. Верхние строки применяются, если персонажи совершают этот ритуал до того, как сущность Вольфганга попадет в кинжал. Если, с другой стороны, сила Вольфганга добавилась к силе Демона, используйте нижнюю строку.

ЗАМЕНА ЖЕРТВЫ

Если хозяин персонажа, ставшего жертвой, не хочет создавать другого персонажа с нуля, вы можете дать ему Йохана Шмидта (стр. 63), выделив тому два дополнительных Очка Судьбы и достаточно опыта, чтобы тот мог соответствовать персонажам игроков. Вероятно, лучше всего, если Габриель Марснер не станет рассказывать о своем ритуале, ведь игроки, вероятно, будут чувствовать себя очень глупо.

В любом случае новый персонаж может быть введен при помощи Лорда Фредерика, который, безусловно, знает достаточно людей, чтобы предоставить им достаточную мотивацию.



♦ ГЛАВА IV: ТЕНЬ ПЛАМЕНИ ♦



В этой главе рассматривается разоблачение Вольфганга Шеунахта. Изначально персонажи не могут понять, что они делают, особенно если они начинают свои расследования в ответ на кражу со взломом. Этот раздел приключения полностью необязателен, персонажи могут найти и уничтожить артефакт, а затем перейти к третьей части трилогии, не выполнив его.

Существует три способа начать расследование. Первый, наиболее вероятный способ, состоит в том, что персонажи пытаются выяснить, кто ограбил их комнаты вскоре после того, как они прибыли в Альтдорф (Взлом, ниже). Во-вторых, предложение Вольфганга уничтожить артефакт делает их настолько подозрительными, что они просто решают изучить его дальше (Расспросы, стр. 75). Третья причина — это колокол, который им предлагается забрать для ритуала. И мастер, который сделал колокол, и его форма должны были вызвать у персонажей подозрения (Колокол, стр. 76).

Вольфганг имеет секретный храм Хаоса в Имперском Доме. Ранние расследования могут привести персонажей к этому месту, которым для этого потребуется помощь Лорда Фредерика. Без него они не могут попасть в закрытую часть Дома Империи. В храме они сталкиваются с доказательствами запятнанности Вольфганга, как и самим волшебником чуть позже. Это приводит к кульминационной битве, где персонажи имеют отличный шанс победить волшебника-еретика. (Секретная Святыня, стр. 77).

Взлом

Когда Вольфганг впервые встречает персонажей, он предполагает, что у них есть артефакт Хаоса, поэтому, когда они попадают в Альтдорф, он нанимает кого-то, чтобы украсть его. Он не уверен, будут ли персонажи носить с собой такие вещи, поэтому он отправляет своего агента в их комнаты. Когда тот ничего не находит, он решает не пытаться ограбить персонажей лично, а вместо этого попытаться проникнуть в их планы и разузнать самостоятельно.

Быстро становится очевидно, что тот, кто стоит за кражей, имеет нездоровый интерес к Хаосу и почти наверняка является культистом, но он хорошо скрыл свои следы. Хотя у персонажей могут быть подозрения, они не находят никаких убедительных доказательств чьей-либо ответственности.

СЦЕНА ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Персонажи возвращаются в свои комнаты после своего первого дня в Альтдорфе, чтобы обнаружить, что в них всё было полностью перевернуто. Их имущество разбросано по всему помещению, а мебель перевернута вверх дном.

Наведение порядка и проверка на то, что было украдено, занимает два или три часа. Если персонажи оставили наличные в своих комнатах, они исчезли. Точно так же все предметы, которые выглядели как артефакты Хаоса. Впрочем, персонажи могли ничего подобного там не хранить. Всё остальное на месте, даже если очевидно, что вещь представляет определенную ценность. Даже украшения остались.

Поскольку персонажи, скорее всего, остановились в гостинице, они захотят узнать, почему хозяин ничего не заметил. Посреди дня в гостинице разразилась большая драка, и весь штат был полностью занят в течение нескольких минут, разнимая дерущихся. Если персонажи осмотрятся, они смогут обнаружить следы недавнего боя. Трактирщик может описать людей, которые, как казалось, были главными зачинщиками насилия, ни один из них не посещал его гостиницу раньше (и ни один из них не посетит её снова).

Один из них был дварфом, его голова была полностью выбрита, а на макушке была татуировка боевого топора. Другой был человеком, очень высоким и широким, столь же жирным, как и мускулистым. У человека были длинные волосы и густая борода, и он немного походил на норскана. У него также был очень заметный шрам на правой руке. Работники не помнят имен, но те наверняка были бы не настоящими, если эту пару наняли для отвлечения внимания. Хозяин просто выкинул их на улицу, пригрозив расправой, если те вернуться. Он не смотрел, куда они пошли.

Поиск Драчунов

Дварфа и человека относительно легко найти. Они выделяются в большинстве толп, даже в Альтдорфе, потому что они проводят большую часть своего времени вместе, пьют и ввязываются в драки. У них нет столько друзей, которые бы снабжали преследователей ложной информацией, и персонажи могли повстречать людей, которые захотели бы поглядеть на очередную драку.

На первом этапе стоит расспрашивать вокруг гостиницы. Любой, кто был в то время рядом, может

указать в правильном направлении — в Рейк и лабиринт островов. Последующие расспросы у прохожих по мере продвижения помогут держать верный курс. Вы можете обыграть это, если ваши игроки наслаждаются процессом, а вам не сложно изобретать НИП на месте, или вы можете просто пропустить эту часть: игроки не смогут потерпеть неудачу.

Тропа ведет в таверну под названием «Сломанная Бочка», которая обслуживает главным образом возниц и подобных рабочих. Она занимает первый этаж шестизэтажного здания и имеет одну большую залу, бар находится напротив двери. Есть два камина с дымоходами, по одному на каждом конце. Стены хорошо отремонтированы, но жалюзи и двери очень плохо подходят и демонстрируют признаки того, что их много раз перевешивали. Мебель в основном состоит из сломанных бочек, сколоченных таким образом, чтобы образовывать сиденья и столы.

Дwarf и человек, Наргонд и Зигфрид, соответственно, будут обнаружены сразу, как только персонажи войдут в таверну. Они поворачиваются, чтобы посмотреть на персонажей наряду со всеми остальными. Они пропивают деньги, которые им заплатили за бой в таверне, и уже неоднократно бросали проверки на опьянение, так что все проверки WS, BS, Ag и Int стали сложнее (-10%). У местных не займет много времени выяснить, кого ищут персонажи, и кто-то закричит: «Эй, Наргонд, Зигфрид, что вы там сегодня натворили?». Эти двое не совсем в своей тарелке, но они встают, чтобы в случае чего быть в состоянии отбиться от персонажей игроков.

Наргонд и Зигфрид (см. характеристики ниже) немного пьяны и довольно воинственны. Тем не менее, у них нет какой-либо особой ненависти, чтобы нападать на персонажей, и причин, кроме простой кровожадности, не отвечая на их расспросы, что позволяет развить эту сцену разными способами.

Во-первых, персонажи могут полагаться на разговоры. Если купить тем пару напитков, они расскажут всё абсолютно добровольно. Без такой взятки существует риск того, что Наргонд и Зигфрид начнут бой, если персонажи игроков не будут выглядеть чрезмерно угрожающими.

Во-вторых, персонажи могут сражаться. Наргонд и Зигфрид любят драку и не схватятся за оружие, если персонажи этого не сделают. Если же те применят оружие, посетители набросятся на бойцов, по крайней мере по шесть человек на каждого, и разнимают их. Драка это обычное мероприятие здесь, но таверна не терпит убийства на своей территории. Всех выкидывают на улицу, что дает героям еще один шанс поговорить с Наргондом и Зигфридом.

Если идет бой, то герои почти наверняка побеждают. У них есть преимущество в числе, и они, вероятно, немного сильнее в бою один на один. Убийство любого из них — очень плохая идея, в конце концов, персонажам нужна информация. Если они выиграют бой, Зигфрид неохотно ответит на их вопросы.

Если они проиграют, Зигфрид пойдет в бар праздновать. Наргонд спрашивает их, почему они решили биться. Если они рассказывают про кражу, он

говорит им то, что они хотели разузнать: он называет их идиотами, которые начали бой не с теми, кто их обокрал. Два головореза были наняты женщиной по имени Сольвейг Гудрун, известной как наемный вор, чтобы те отвлекли на себя внимание в конкретной гостинице в определенное время как можно дольше. Они предполагают, что Сольвейг — это тот, кто проник в комнаты персонажей. Наргонд и Зигфрид наткнулись на нее Петушиной Яме, месте для петушиных боев, и она заплатила им тогда.

Персонажи могут решить спросить, почему оба головореза так охотно сдают своего работодателя. Они пожимают плечами и говорят, что она не особо популярна, люди, на которых она работает, как правило, довольно неприятны даже по их стандартам, но они не сообщают ей лишнюю информацию, если говорят вообще хоть что-то, чтобы подстраховаться. Им заплатили, и они не особо против увидеть, как Сольвейг получает то, что заслуживает.

ПОИМКА ВОРА

Теперь персонажи должны найти Сольвейг. Они знают, что она бывает в Петушиной Яме, по крайней мере, иногда, и она вор. Если они планируют искать ее на основе этой информации в одиночку, вы должны предупредить игроков, что подобные расспросы в неблагополучных районах вряд ли приведут к искомому и их скорей всего избыток.

Наргонд или Зигфрид могут дать основное описание: «Ну, она женщина, но ты не захочешь на неё смотреть. У нее тоже есть шрам под глазом. Жутко выглядит». Расспрашивая в Сломанной Бочке, можно получить больше деталей, особенно от хозяина гостиницы.



«Она довольно высокая для женщины, но очень худая. Без изгибов, усёк? Ее голос тоже довольно низкий. Я уверен, что она женщина только потому, что она не упала, когда я её пнул по... А, не важно. Ей нравится носить черное, обычно в паре с чем-то действительно ужасным, ярко-красным. Этот шрам, он действительно жуткий. Клянусь, со временем он изменится. Я думаю, она тоже любит петушиные бои. В Петушиной Яме? Не удивлюсь, если она пойдет туда. Она предпочитает работать на людей, совершая кражи по наводке, и это хорошее место, чтобы найти подобную работу».

Петушиная Яма — знаменитая арена для петушиных боев, так что узнать, где это, не составит труда. Она находится в очень плохом районе города, в окружении трущоб, но сама Яма имеет неплохое покровительство высших классов, поэтому её здание довольно новое и ухоженное. Персонажи должны заплатить 2 медных за вход, но арена зарабатывает деньги, продавая выпивку и за счет азартных игр. Внутри около шестой части вокруг боевого кольца оцеплено и зарезервировано для более богатых членов общества. Для входа в ту



часть взимается плата в 2 серебряных. Лорд Фредерик является частым посетителем этого заведения, и, если персонажи встретили его, он узнает и признает их, прежде чем вновь обратит свое внимание на бой.

У игроков достаточно информации, чтобы найти ее. Если персонажи ежедневно посещают Петушину Яму, она появится в ближайшем будущем, и персонажи смогут немного поговорить с ней. Вы должны решить, как долго персонажи должны ждать, основываясь на стимуляции приключения. Персонажи должны были начать разговор с контактами Дитера Клемпера, прежде чем они встретятся с Сольвейг, но это должно произойти до того, как Вольфганг сделает свое предложение.

Сольвейг никогда не видела персонажей, и у нее нет никаких контактов, которые были достаточно осторожны, чтобы предупредить ее, что они ее ищут, поэтому она не предпринимает никаких шагов, чтобы спрятаться. Она появляется в яме в черной тунике, черных брюках с яркой красной полосой. Шрам под ее глазом черный, и выглядит как-то неправильно, даже при случайном взгляде. Персонажи с любым медицинским прошлым (как определено навыками, талантами, прошлой или нынешней карьерой) могут сделать проверку Интеллекта, чтобы понять, что там нет морщин на окружающей коже. Шрам выглядит нарисованным или наклеенным, за исключением того, что он плавно сливается с ее кожей по краям.

Когда персонажи приближаются к ней, первое предположение Сольвейг заключается в том, что они хотят нанять ее, если их отношение не делает очевидным, что они враждебны. Персонажи должны помнить, что очень маловероятно, что Сольвейг просто так решила ограбить их комнаты столь систематическим образом: она почти наверняка была нанята. Таким образом, они захотят узнать от нее, кто её нанял.

Персонажи могут попытаться устроить драку. Если это так, то их быстро окружает десяток охранников

и бесцеремонно выбрасывают на улицы вместе с Сольвейг. Так как она была в меньшинстве, она сразу же убегает, и персонажи должны устроить за ней погоню (см. Погони по Улицам, стр. 19).

Во-вторых, персонажи могут объявить, что она их ограбила. В этот момент она сбежит, и персонажам приходится снова её преследовать.

Если персонажи смогут поймать и задержать Сольвейг после погони, они могут получить из нее основную информацию, но она не предоставит никаких дополнительных деталей. Как только они отпустят ее, она отойдет на безопасное расстояние от них и окликнет их:

«Надо было просто сказать, что вы хотите знать, кто мне заплатил. Идиоты...»

Она так же не сопротивляется. Если персонажи не сообщат ей, что это их она обокрала, или они связаны с её жертвами, и просто спросят, кто заплатил за эту работу, Сольвейг с радостью сообщит им. Ей не выплачивали премию, которую она потребовала, чтобы хранить эту информацию, и, в любом случае, она уверена, что ее работодатель скрывается.

Основная информация заключается в том, что к Сольвейг подошёл в Петушиной Яме человек, назвавшимся Дитером. Он был среднего роста, но немного толстоват, и он был лысым с седой бородой. Он попросил ее ограбить определенный набор комнат в конкретной гостинице и принести ему то, что она нашла. Она это и сделала.

Более эффективный подход дает более подробную информацию. Вторая встреча состоялась в руинах, окружающих Огненный Колледж, и Сольвейг можно подкупить (1 золотой), чтобы показать персонажам, где именно они встретились. Сольвейг считает, что жир был подделан дополнительными слоями одежды и уверена, что контакт получил образование. Ее попросили принести какие-либо предметы или украшения со странными рунами и сказали, что она может сохранить наличные деньги, которые она нашла, в качестве бонуса.

Сольвейг подробно расскажет о странных приметах, только если она спокойно болтает с персонажами. Это невозможно, если персонажи не купят ей напиток или подобным образом не заполучат её расположение. В этом случае, когда его спрашивают её на примерах, она говорит: «А, шипастые мечи, люди со щупальцами, трехглазые черепа, странные руны, что-то в этом роде». Если ни один из игроков не поймет, что это в основном инструкция по поиску артефактов Хаоса, все персонажи должны сделать проверку Интеллекта, чтобы это понять.

Если персонажи плохо обращаются с Сольвейг, подсказок не будет. Ее описание не дает информации, которая бы помогла разобраться, кто же хотел их ограбить. Этого может быть достаточно, чтобы заставить их подозревать Вольфганга, поскольку он мог соответствовать описанию и знал, где они находятся, но недостаточно доказательств, чтобы поддержать обвинение против могущественного волшебника. Зато есть другие возможности разоблачить огненного чародея.

В РУИНАХ

Если персонажи удачно поговорят с Сольвейг, она ответит их туда, где она встретила со своим работодателем и передала все украденное, кроме денег. Обгоревшие руины вокруг Огненного Колледжа — жуткое место, там никто не живет, и вряд ли кто-то туда пойдет, а сам Колледж волшебным образом скрыт. Тем не менее, любой человек в этой области неоднократно видит дым от пламени на краю зрения. Хотя район сгорел несколько десятилетий назад, некоторые из руин все еще тлеют, и персонаж может поклясться, что пепел еще теплый, хотя его спутники ничего не чувствуют.

Сольвейг не заинтересована в том, чтобы оставаться и уйдет, как только она покажет персонажам место, если только они не заставят ее остаться. Если они пытаются задержать ее, она сделает все возможное, чтобы убежать и, конечно же, не даст никакой полезной информации.

Проверка на внимательность/поиск может выявить полезную информацию в зависимости от степеней успеха. Не слишком критично, если персонажи ничего не найдут, так что не стоит подгонять результат броска под определенную находку.

Простой успех подтверждает историю Сольвейг: два человека встретились здесь пару дней назад. Одна степень успеха находит следы обеих сторон, но Выслеживание необходимо для того, чтобы их отследить (см. следующий параграф). Если у персонажей было что-то украденное, две степени успеха помогут это отыскать выброшенным в руинах дома за местом встречи. Три степени успеха помогут найти несколько нитей красного и оранжевого цветов, прикрепленных к небольшому кусочку серой ткани. Любой персонаж, который находит это, понимает, что тот, кто носил серый плащ или халат над красной и оранжевой одеждой, зацепился подолом за деревяшку.

По следам идти довольно сложно, ведь их здесь оставили несколько дней назад. Сложная проверка Выслеживания (-20%) уводит персонажей дальше в руины, а затем следы исчезают. Проверка Общих Знаний (Империя) подскажет, что где-то неподалеку находится Огненный Колледж, скрытый за магической завесой. Если персонажи пойдут дальше, они могут пробить завесу и увидеть Колледж во всем его великолепии (стр. 24). Тем не менее, им следует знать, что у них недостаточно доказательств, чтобы убедить кого-либо в том, что огненный волшебник приказал ограбить их комнаты. С другой стороны, теперь они должны быть очень подозрительными к Вольфгангу.

РАССПРОСЫ

Если персонажи подозрительно относятся к Вольфгангу по какой-либо причине, они могут спросить про него у своих контактов. В конце концов, их контакты знают многих людей, борющихся с темными силами, и Вольфганг утверждает, что знает очень полезный ритуал. Поскольку он, похоже, не особо это скрывает, персонажи могут разумно заключить, что кто-то еще должен об этом знать.

Их подозрения могут быть укреплены тем, что никто не в курсе про ритуал. Дитер Клемпер и Конрад Месснер слышали о Вольфганге и знают, что он один из самых

могущественных огненных волшебников. Дитер знает, что Вольфганг, как ожидается, скоро станет лордом-волшебником. Конрад не уверен, стал ли Вольфганг лордом-волшебником, или станет им вскоре. Помимо этого, они ничего не знают, и, разумеется, не в курсе про ритуал, и даже не слышали никаких историй о конкретных его действиях против темных сил. Большинство их других контактов вообще ничего не знают про Вольфганга.

Лорд Фредерик не уверен, что ему знакомо имя, но просит описать внешность. Услышав описание, он кивает. «А, он. Я его не знаю, но несколько раз видел его в Петушиной Яме. Я не думаю, что он действительно смотрит на бои, он обычно разговаривает с людьми». Персонажи могут спросить, видел ли он разговор Вольфганга с Сольвейг. В то время как Лорд Фредерик сообщает, что он видел Сольвейг (по описанию игроков), он не уверен, что Вольфганг когда-либо говорил с ней. Для лорда Фредерика волшебник — всего лишь один из посетителей Петушиной Ямы.

В ПЕТУШИНОЙ ЯМЕ

Если персонажи нашли здесь человека, который ограбил их комнаты, это будет повторный визит. Регулярные посетители помнят их только в том случае, если они начали бой с Сольвейг, и эти воспоминания не будут благоприятными. Независимо от того, на каких тонах они имели дело с Сольвейг, они могут спрашивать клиентов, ища людей, которые видели Вольфганга. Для этого требуются проверки Сбора Слухов. Если персонажи не устраивали бучу с Сольвейг, сложность будет рутинной (+ 10%). Если же они с ней сражались, проверка станет сложной (-30%), потому что никто не хочет рисковать общением с этими безумцами.

Успешная проверка приведет их к Андреасу Флеку, чернорабочему и алчному поклоннику петушиных боев. Он разговаривает с персонажами только между боями, если они не предложат ему значительную взятку. Между тем, он рассказывает, что выполнял пару простых поручений человека, подходящего под их описание, за исключением того, что он считал, что его зовут Мастер Хельсиг. Поручения включали в себя перенос довольно крупных тяжелых ящиков с одного места на другое, но они действительно были просты. Андреас никогда не видел, что было внутри ящиков, и они не издавали странных звуков, не источали забавных запахов или что-то в этом роде.

Персонажи могут заинтересовать места, откуда и куда Андреас носил эти ящики. Во-первых, отправная точка была складом на острове в реке, даже Андреас описывает остров как не самый благоприятный район. Конечный пункт доставки, был «Офисом Мастера Хельсига в Доме Империи». Мастер Хельсиг дал Андреасу расписку, которую он продемонстрировал на складе. Затем сотрудники склада вынесли ему коробки, сам он никогда не заходил внутрь. Мастер Хельсиг встретил его у входа в Дом Империи сопроводил к двери офиса, хотя Андреас и не зашел в кабинет. Если персонажи думают спросить, Андреас может описать маршрут до офиса внутри Дома, так как это было очень просто: пройдите по лестнице слева от вас, когда вы входите. Поднимитесь на два этажа. Там коридор уходит влево и дверь окажется прямо напротив вас. Это она и есть.

Обе работы он выполнял в этом году: первая почти год назад, вторая — всего за пару месяцев до того, как персонажи поговорят с ним. Плата была немного лучше, чем средняя для подобной работы, но мастер Хельсиг хотел, чтобы он позаботился о том, чтобы коробки не упали и внутри ничего не разбилось, так что это не показалось Андреасу странным. Андреас не имеет никакой дополнительной полезной информации и не хочет никуда провожать персонажей.

В Склад

Склад является менее полезным из двух мест. Он и вправду расположен не в самом благоприятном районе города, и его охраняют полдюжины крупных головорезов с четырьмя бойцовскими собаками на тяжелых цепях. Они спрашивают, что за дела тут у персонажей и не заинтересованы отвечать на общие вопросы, во всяком случае, они мало знают.

Головорезы не слишком смысленные, и любая история, которая звучит достаточно правдоподобно и не заставляет персонажей выглядеть как сотрудники правоохранительных органов, поможет тем поговорить с менеджером. Менеджер, г-н Вайсбутен, является маслянистым и угодливым, по крайней мере, пока он уверен, что персонажи являются потенциальными клиентами. Склад работает для всех, получая и сохраняя вещи, пока их не передадут тому, кто придет с распиской. Менеджер не хранит никаких записей и не задает никаких вопросов. Любые персонажи с карьерой вора или бандита, или с талантом Знание Улиц, понимают, что подобное ведение дел очень полезно для преступников, поскольку почти нереально отследить путь лежащих здесь вещей. Успешная проверка на Академических Знаний (Закон) показывает, что сам склад не делает ничего незаконного.

Если персонажи попытаются сделать ставку на склад, чтобы узнать больше информации, они будут избиты местными бандитами, пока, наконец, не сдадутся. Во всяком случае, они не смогут узнать здесь ничего полезного.

В Доме Империи

Дом Империи — штаб-квартира императорских правоохранительных органов в Альтдорфе (см. стр. 26.) Персонажи могут войти в главный вестибюль, как и все остальные, но проблема становится еще более сложной. Никто не слышал о каком-либо Мастере Хельсиге, и все отрицают, что что-то знают про доставку товаров. Если персонажи спрашивают о Вольфганге Шеунахте, сержант-секретарь просит их подождать и отправить кого-то с запросом. Это займет всего несколько минут, и сержант извиняется, сказав, что волшебника здесь нет. Они должны попробовать его поискать в Огненном Колледже.

Даже самые тупые персонажи должны понимать, что проникновение с кражей здесь — это действительно глупая идея, и персонажи, которые попытаются это провести будут пойманы одним из стражников, постоянно патрулирующих здание. Однако разведка снаружи здания будет намного проще. До тех пор, пока персонажи стараются выглядеть так, будто они просто идут куда-то, никто не будет считать их подозрительными. Они выяснят, что есть задняя дверь,



и не похоже, что её активно используют. На страже стоит пара скучающих стражников, и, если те заметят, что персонажи чересчур заинтересовались дверью, один из них подойдет, чтобы предупредить их, что это запасной выход на случай пожара, и если те хотят попасть внутрь, им следует идти к главному входу.

Если персонажи где-то скрываются и некоторое время смотрят на дверь, они видят, что, по-видимому, высокопоставленные члены Стражи используют её пару раз в день. Также этот выход, по-видимому, популярен среди чиновников, которые не хотят пробиваться сквозь толпу у центрального входа.

Дальнейшее расследование рассматривается в разделе Секретная Святыня, стр. 77.

Колокол

Вольфганг делает две ошибки, связанные с колоколом и ритуалом, и эти ошибки дают последний шанс для персонажей осознать, что что-то не так с ритуалом и самим Вольфгангом. Частью причины, по которой он небрежен, является то, что он считает, что ему не нужно больше скрывать свою тайну, а значит, теперь он может уделять больше внимания комфорту. Другая часть состоит в том, что он не считает, что персонажи игроков могли бы узнать, что он делает.

Вольфганг дает персонажам письмо и отправляет их в литейный цех возле реки, чтобы те доставили колокол. Он велит им вернуть его обратно в свой особняк. Он и раньше работал с этим кузнецом, но все предыдущие инструменты для ритуалов всегда доставлялись в его тайную святыню в Доме Империи. Литейщик знает, куда обычно доставляются его поделки и не знает, что колокол должен быть доставлен в особняк.

Литейное здание выглядит так, как будто в срочном порядке требуется ремонт, но успешный тест (-20%)



ремесла (Плотник) показывает, что это обман: каркас на самом деле очень прочный, он усилен против возможных атак. Мастер литейного цеха носит широкий плащ, перчатки и глубокий капюшон, и персонажи даже мельком не видят его кожу. Это потому, что он мутант, и у него чешуя. Однако его голос совершенно нормальный.

Он смотрит на записку и указывает персонажам на большой ящик. «Ты знаешь, куда это доставить, верно? Задняя дверь в Дом Империи. Он будет ждать тебя там». Если персонажи согласятся или ничего не скажут, мастер просто возвращается внутрь. Если они скажут, что ящик нужно доставить в особняк, он замешкается, прежде чем уйти. Он ничего не говорит персонажам, но он сразу же свяжется со своими знакомыми, беспокоясь о том, что может случиться с Вольфгангом, да и им самим.

Если персонажи по какой-то причине берут ящик и несут его в Дом Империи, Вольфганг там не окажется. Охранники прогоняют их, даже если они упоминают имя Вольфганга. В то время как стражники планируют рассказать Вольфгангу о визите, у них не окажется этой возможности до проведения ритуала, так что это не повлияет на это приключение.

Когда персонажи приносят ящик в дом Вольфганга, он делает свою вторую ошибку: он открывает его перед ними. Колокол восьмиугольный, с витыми конструкциями сбоку и странной колотушкой. Конструкция связана с Хаосом, и различные навыки Знания дают персонажам возможность осознать это. Если у них есть Академические Знания (Демонология), проверка (+ 0%), но для Академических Знаний (Магия) сложность будет выше (-20%). Другие знания, которые смогут им помочь (если вы, как Мастер, позволите им применить), такие как История или Некромантия, потребуют очень тяжелого теста (-30%).

Персонажи также могут понять, из чего сделан язык колокола.. Трудная (-20%) проверка Восприятия

показывает, что это кость. Очень тяжелая (-30%) проверка Академических Знаний (Наука) или проверка Лечения показывают, что это человеческая кость. Талант хирургии дает специальный + 10% бонус к этому тесту, так как персонажи с этим Талантом неоднократно видели человеческие кости.

Если персонажи обратятся к Вольфгангу с вопросами относительно данной информации, он немного заволнуется (успешная проверка Восприятия поможет это заметить), но быстро возьмет себя в руки, говоря, что, поскольку ритуал уничтожает оскверненные предметы, символы Хаоса, естественно, будут участвовать в ритуале. Проверки Академических знаний (Магия) показывают, что это довольно неубедительное утверждение, но персонажи должны понимать, что начать обвинения в поклонении Хаосу было бы неразумно. У них есть некоторые причины сомневаться, и они могут подойти к расспросам с другой стороны (см. предыдущие страницы).

СЕКРЕТНАЯ СВАТЫНЯ

В результате своих исследований в этой главе у персонажей есть веские основания полагать, что Вольфганг является слугой богохульных сил и что он что-то скрывает в Доме Империи. Если они вообще обратили внимание на то, что говорит Лорд Фредерик, они также знают, что у них есть союзник, который мог бы провести их внутрь. В этом разделе рассматривается то, что они находят, когда проникают внутрь.

Помощь Лорда Фредерика

Первым шагом к тому, чтобы попасть в Дом Империи, является убеждение Лорда Фредерика им помочь. Это невероятно просто. Если они представляют доказательства, которые они собрали, Лорд Фредерик согласен с тем, что всё это довольно подозрительно. Он с готовностью признает, что может без проблем провести их внутрь и очень хочет пойти с ними. Он всегда хотел принять непосредственное участие в борьбе с Хаосом, и он считает это хорошим шансом. Он не может даже представить, что в Доме Империи есть что-то действительно опасное.

Лорд Фредерик, по сути, чрезвычайно боеспособен. Практически все его боевые навыки были получены в академии фехтования, а не в реальном бою, но он все еще более квалифицирован, чем любой персонаж игроков (во всяком случае на этом этапе приключения). Однако ему не хватает уверенности в себе и он будет прибегать к советам и помощи более опытных игроков в кризисной ситуации. Если он выживет в этом приключении, он станет гораздо более уверенным, что, учитывая его влиятельное положение, может иметь далеко идущие последствия.

Поиск Святыни

С Лордом Фредериком попасть внутрь будет довольно легкой задачей. Дежурный офицер узнает его, как только он входит в это место, с энтузиазмом приветствует его и провожает внутрь, не задавая никаких вопросов. Он внимательно смотрит на персонажей игроков, когда они проходят. Персонажи с правоохранительным или криминальным прошлым понимают, что он запоминает

их лица, если вдруг что-то пойдет не так. Однако он им не мешает.

Трудность нахождения святыни зависит от информации, которую имеют персонажи. Если они поговорили с Андреасом и выяснили, куда он доставил ящик, они знают, с чего начать поиски. Дверь, о которой говорил Андреас — «офис мастера Хельсига» — оказалась от кладовки с хозяйственными инструментами. Лорд Фредерик знает, кто находится во всех офисах в том же коридоре, а это значит, что Вольфганг вряд ли будет проводить в них грязные обряды. Любой уважающий себя персонаж, в этот момент будет искать секретные двери.

Поскольку у них есть ограниченная область для поиска, каждый тест занимает 10 минут. Дверь хорошо скрыта, поэтому найти её тяжело (-20%), но персонажи могут делать столько тестов, сколько захотят. Лорд Фредерик заявляет, что не знает, что искать, и мало чем помогает. Однако, если персонажи игроков полностью некомпетентны в поиске, он в конечном итоге поможет, и у него есть отличная возможность найти дверь в течение полчаса.

Если персонажи не узнали, где именно Андреас взял ящики, все сложнее, поскольку им в принципе нужно обыскать весь Дом Империи. Лорд Фредерик — это хорошая помощь, потому что он знает, какие области здания постоянно заняты чиновниками, приезжающими и местными, а какие двери ведут к полностью занятым офисам. Тем не менее, есть много возможностей для «тайных мест». Проверки поиска окажутся очень тяжелыми (-30%), и каждый тест занимает час, чтобы представить площадь, которое персонажи пытаются изучить.

Несмотря на то, что Лорд Фредерик часто посещает Императорский Дом, он обычно не тратит свое время на поиски секретных дверей. Если персонажи проводят более часа поиска, чиновник подходит поговорить с Лордом Фредериком, спрашивая его, что он делает. Лорд Фредерик говорит правду: он подозревает, что в Доме Империи могут быть

свидетельства еретической деятельности. Чиновники назовут это пустым сотрясанием воздуха и говорят, что это нелепо, но они отстают от персонажей. Лорд Фредерик пользуется большим уважением, и чиновник не осмеливается остановить расследование. Если бы он это сделал, и такие доказательства были позже найдены, его немедленно бы стали подозревать в соучастии. Персонажи игроков не участвуют в этой маленькой сцене, поэтому вы должны сообщить им о ней. Основная её цель — напомнить им, что они находятся в правительственных учреждениях, а вокруг есть другие люди.

Если поиск занимает более пяти часов, Дом Империи переходит к ночной смене, и персонажи должны его покинуть. Даже Лорд Фредерик не может бродить по ночам, когда охранников и персонала становится куда меньше. Должностные лица очень извиняются, но они бросают персонажей, и они предполагают, что тут нет ничего подозрительного. Лорд Фредерик склонен с ними согласиться.

Персонажи могут также просто отказаться от поисков, если они занимают слишком много времени. Если они это сделают, они теряют возможность раскрыть Вольфганга, но это не фатальная проблема в их приключениях. Персонажи, оказавшиеся в Доме Империи вряд ли согласятся на ритуал Вольфганга.

Если один из результатов поиска будет успешным, персонажи найдут секретную дверь, встроенную в стену наверху лестницы, справа от двери. Она распаивается легко и тихо, открывая узкую лестницу, встроенную в наружную стену здания, ведущую вниз.

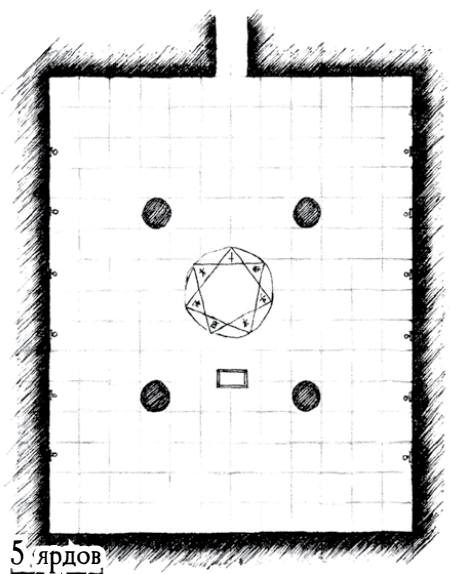
РАСКРЫТИЕ ЕРЕСИ

Лестница спускается в большую сводчатую каменную камеру под землей. Потолок находится на высоте 20 футов над полом на высоте сводов, а камера имеет длину 24 ярда на 20 ярдов в ширину. Четыре массивных столба поддерживают потолок и отмечают центральную зону. В этой области богохульные образы стоят вокруг еретического алтаря, и в полу размещен ритуальный круг.

Появление персонажей вызывает три эффекта. Во-первых, зачарованные жаровни вспыхивают пламенем, освещая камеру мерцающим огнем. Во-вторых, призывается демон, которого Вольфганг поставил на защиту своего логова. Наконец, Вольфганг получает предупреждение, из-за чего тот поспешит в Дом Империи, чтобы разобраться со злоумышленниками.

Демон появляется на лестнице за персонажами, перекрывая им лестницу, чтобы они не могли поднять тревогу. Демонический страж отдаленно похож на худого изможденного гуманоида. Он 12 футов (3,6 метров) в высоту, и покрыт зажившими ожогами, покрывающими всё его тело. У его головы нет лица или волос, всего лишь масса рубцовой ткани, но восемь глаз на хоботках расположены по бокам и в верхней части головы примерно там, где должны быть уши. Круглый, похожий на миногу голодный рот постоянно открывается и закрывается, а его руки заканчиваются восемью пальцами на руках с длинными сверкающими металлическими когтями.

СВЯТЫНЯ ХАОСА



Демон окажется полной неожиданностью, так что персонажи окажутся внизу прежде, чем будут делать проверки Страха. Если все персонажи персонажа терпят неудачу, Лорд Фредерик проходит свой тест, достает свою рапиру и меч и бросается в бой. Если хотя бы один персонаж преуспевает, Лорд Фредерик проваливает свой первый тест и после этого совершает броски как обычно. Однако, если персонажи игроков не будут в беде, предпочтет находиться в стороне от боя (но не убегает из святилища).

Персонажи почти наверняка победят демона, поскольку они значительно превосходят числом и не намного слабее его. Если персонажи вынуждены тратить Очки Судьбы, чтобы выжить, Лорд Фредерик завершает убийство существа, так что они очнутся, чтобы обнаружить, что он оказал им экстренную первую помощь, исцеляя всех до 1 раны.

В любом случае, Вольфганг прибывает сразу, как только персонажи одолеют демона и будут решать, что делать дальше. Вольфганг имеет ингредиенты для Огненного шара, Огненного Меча Руина, Огненного Взрыва и Огненного Дыхания. Он начинает использовать одно из заклинаний дальнего боя, а затем переключается на Огненный Меч Руин. Если он использует Огненный Взрыв или Огненное Дыхание, он использует Темную Магию, чтобы повысить его силу и обезопасить себя от неудачи. Он не прибегает к этому для Огненного шара или Пылающего Меча Руина, и он использует только слабые заклинания, если он думает, что он может легко прикончить персонажей.

Если Лорд Фредерик не сражался с Демоном, он начинает паниковать и в этом бою, и будет сражаться, только если персонажи серьезно пострадают. Если он сражался с Демоном, персонажи игроков находятся в плачевном состоянии, поэтому Лорд Фредерик начинает сражаться, чтобы дать им шанс.

Если Вольфганг начинает одолевать персонажей, Лорд Фредерик вдруг замечает что-то в храме. Он бежит к центру и разбивает предмет на алтаре. Волна зеленого света прокатывается по комнате, и все активные заклинания терпят неудачу. С этого момента никто не может бросить больше, чем один куб при произнесении заклинания. Это может немного помешать персонажам-волшебникам, но это серьезная проблема для Вольфганга. Эффект проходит через 10 минут, но битва завершится задолго до этого.

Если, с другой стороны, Вольфганг будет проигрывать, он призывает свою богохульную магию уничтожать персонажей игроков. Он колдует Призыв Меньшего Демона, чтобы получить союзника в битве и Темную Руку Разрушения, чтобы получить более мощное оружие, чем Огненный Меч Руин. Вольфганг не отступает: его секрет был обнаружен, поэтому он должен уничтожить тех, кто может разоблачить его.

Последствия

Борьба с Вольфгангом должна быть жесткой, и персонажи игроков могут умереть или, по крайней мере, потратить Очки Судьбы. Это нормально, эта битва — хороший кульминационный момент для приключения, поэтому в ней должен быть некоторый риск. Однако, если бой с демоном прошел достаточно

хорошо, персонажи обладают существенным численным преимуществом, так что они имеют высокие шансы на победу. Доказательств в святилище вполне достаточно, чтобы поддержать историю персонажей об уничтожении культиста Хаоса. Информация о том, что Вольфганг оказался еретиком, скажется на Имперском Доме, который полагался на его помощь, а Лорд Фредерик получает еще большее влияние. Он также получает довольно много уверенности в себе, пережив по-настоящему опасную встречу с силами Хаоса. У персонажей игроков теперь есть серьезный союзник в лице Лорда Фредерика, и он предлагает им погостить у него в имении всякий раз, когда они окажутся в Альтдорфе. Он сможет помочь персонажам позже в вашей кампании. Тем не менее, он действительно хочет остаться в столице, и он не будет присоединяться к персонажам игроков в их приключениях по Старому Свету.

Лорд Фредерик рассказывает об этой битве своим знакомым, и он очень щедр в отношении вклада персонажей игроков (не в его характере перетягивать на себя одеяло). В результате персонажи получают 2 балла со всеми контактами, указанными в разделе Поиск Артефакта (начиная со страницы 53). Если из-за этого те могут что-то рассказать персонажам игроков, они сами выйдут с теми на связь и сообщат им данную информацию. Однако эта слава не нейтрализует Готтри Хаммерфиста. Если они хотят получить артефакт простым способом, они все равно должны с ним разобратся.

Богохульное содержание храма бережно опекается агентами Империи, а комнаты Вольфганга в Колледже тщательно обыскиваются. Стражники врываются в склад Вольфганга, закрывают его и арестовывают всех за ересь. Если персонажи посетили литейный завод, где был сделан колокол, туда также отправляется существенный отряд Стражи. Тем не менее, они обнаруживают, что это место опустело и заброшено.



♦ ГЛАВА V: ПЛОХАЯ КРОВЬ ♦



ДЕМОНИЧЕСКОЕ ПИСЬМО

В этой главе описываются попытки Карлотты Сельзберг убить героев, а также шаги, которые они могут предпринять, чтобы выследить ее. Этот сюжет, в некотором смысле, отвлекает от основного дела этого приключения, поскольку Карлотта совершенно не связана с кинжалом. Тем не менее, он служит для напоминания персонажам о том, что борьба с темными культами — опасное дело, и вы никогда не можете быть уверены, что полностью преуспели. А если рассматривать сюжет более приземленно — он предоставляет возможности для борьбы и скрытного проникновения, поскольку они мало представлены в основном сюжете.

Впрочем, использовать эту часть или нет, Мастер решает сам. Если игроки с интересом участвуют в переговорах, необходимых для основного сюжета, и, похоже, не хотят отвлекаться, возможно, у Карлотты есть проблемы с поиском их персонажей на некоторое время, так что сюжет не появится в приключении. С другой стороны, если некоторые игроки, похоже, устали от разговоров и желают намять кому-либо бока, смело пускайте в ход данную главу. В результате атаки не будут привязаны к какому-то конкретному времени или событию. Они также могут использоваться в любом порядке, хотя Демоническое Письмо должно использоваться достаточно рано, потому что оно служит частью описания Альтдорфа.

Каждая атака также дает зацепку, которую можно использовать, чтобы отследить Карлотту. Так как она стала хорошим противником, который может вернуться в последующем, у нее есть Очки Судьбы, которые она может использовать, чтобы избежать смерти или захвата. Это также дает ей Очки Удачи, которые она должна использовать аналогичным образом. Хотя самой Карлотте весьма повезет, если она сможет одолеть персонажей, гораздо важнее сохранить ей жизнь.

Поддужины атак, описанных здесь, должно быть достаточно, помимо всего прочего, чтобы продемонстрировать намерение Карлотты уничтожить персонажей. Как отмечалось выше, они не имеют особого порядка, за исключением того, что Демоническое Письмо следует использовать как можно раньше.

Персонажи игроков сидят в общей комнате в гостинице или таверне, в идеале — в том месте, где они остановились. Они могут есть, пить или просто разговаривать. Комната заполнена посетителями, возможно, половина посетителей — местные жители Альтдорфа, а другая половина — гости и путешественники. Люди Альтдорфа обычно носят более вычурную одежду, чем путешественники. Обратите внимание, что вовсе не обязательно, что она окажется лучше. Богатые путешественники могут обладать простой одеждой очень высокого качества. Так что это просто означает, что уроженцы города имеют больше украшений на их нарядах, чем у жители остальной страны.

Молодой мальчик-почтальон подходит к столу, почтительно касается кепки и передает запечатанное письмо. Он останавливается, чтобы посмотреть, склонен ли кто-нибудь из персонажей заплатить ему за это, но если нет, он поворачивается, чтобы уйти. Ему неплохо заплатили за доставку и предупредили, что персонажи — опасные авантюристы. Мальчика зовут Бертольд, и все, что он знает, это то, что крупная женщина, не высокая или толстая, просто очень сильная, заплатила ему хорошую цену, чтобы доставить это письмо персонажам. Доставка писем и посылок — это его работа, и он никогда не спрашивает о содержании. Он также никогда не останавливается по дороге, чтобы открыть посылку или конверт, потому что многое из того, что он доставляет, является незаконным. Тем не менее, обычно его посылки не взрываются, так что, хотя он намеренно повернется спиной, если персонажи начнут открывать письмо, он не убежит.

ИЗУЧЕНИЕ ПИСЬМА

На воске, запечатывающем письмо, отпечатана золотая корона, детализация отпечатка позволяет легко увидеть, открывал ли кто-то письмо, но не дает никакой информации об отправителе. Само письмо выглядит обычным листом бумаги, сложенным до шестой части. Он достаточно толстый, и через него не видно никаких надписей. На внешней стороне нет адреса, а сам Бертольд неграмотен.

В любом случае, когда персонажи открывают письмо, в том числе поджигают его, заклинание, наложенное на него, вступает в силу. Зеленое пламя спрыгивает с письма и превращается в маленького демона, сидящего на столе. Демон с визгом атакует ближайшего персонажа.

Этот маленький демон около трех футов в высоту, но его ноги длинной всего шесть дюймов в длину и заканчиваются щупальцами, покрытыми присосками, наподобие осьминожких. Его тело ярко-красное, и его три глаза светятся оранжевым светом, а из спины растут маленькие желтые крылья. Трехдюймовые черные когти на каждом пальце выглядят маслянистыми

Демон — малый слуга Кхорна, и в царствах Хаоса большую часть времени он проводит, обслуживая демоническое оружие, используемое более крупными слугами Кровавого Бога. Карлотта смогла заручиться его помощью, пообещав ему предоставить шанс кого-то убить.

Обратите внимание, что демон вынуждает увидевших его проходить проверку Страха. Персонаж, на которого нападет демон — ближайший к нему персонаж игрока, который прошел проверку страха, и, таким образом, способен к самообороне. Если ни один из персонажей игрока не проходит проверку в первом раунде, Демон тратит раунд, пытаясь обрести ориентацию в пространстве после своего появления, и будет атаковать персонажа, который сможет действовать в следующем раунде.

Бой должен быть довольно простым: демон слабее персонажей игроков и они значительно превосходят численностью. Если персонажи проигрывают, трактирщик собирается с силами, чтобы атаковать существо топором, который он прячет под стойкой, нанося достаточно урона, чтобы довести здоровье демона до нуля и позволяя игрокам того добить.

Вы должны описать реакцию посетителей таверны во время боя. Поначалу большинство из них страшно напуганы появлением демона. Те, кто может действовать, разделяются на две группы. Около половины бегут к выходу, некоторые кричат от ужаса. Другая половина хватается за свои пожитки/тарелки/кружки и прячется за столы и скамейки. Когда люди оправляются от страха, они попадают в одну из этих двух групп.

Когда Пыль Осела...

Когда битва закончена, люди, которые прятались за мебелью, быстро вылазят из укрытий, снова устанавливают мебель и садятся, чтобы продолжить свои разговоры и выпивать. Персонажи отмечают, что это граждане Альтдорфа, и они, похоже, считают, что атаки магически вызванных демонов — довольно нормальное явление. Успешная проверка Восприятия показывает, что многие из них держат свои кружки крепче, чем это необходимо. Они не были в курсе об атаке, просто они пытаются выглядеть привычными к подобному.

Хотя трактирщик, как правило, крайне неодобрительно относится к людям, которые достают в его заведении оружие, он готов сделать исключение для тех, кто сражается с демонами Хаоса. Действительно, он быстро уберет стол, который, вероятно, был поврежден в бою и предлагает купить оружие, которое использовали персонажи в бою, за довольно хорошую цену (при условии, что оно не является волшебным). Если они согласятся, стол и оружие будут выставлены в углу гостиницы, распространяя рассказ о битве с демоном. Если персонажи вернутся в те же самое место через

месяцы или годы, то они смогут услышать рассказ о том, как группа смелых авантюристов отбила вторжение орды демонов, выбегающих из демонического разлома в царство Хаоса.

Если персонажи осмотрят письмо, они обнаружат, что на бумаге изображен лишь человеческий череп, нарисованный красновато-коричневым веществом — человеческой кровью. Персонажи должны сразу признать череп в качестве знака Багрового Черепа, культа, который они недавно победили в Мидденхейме.

Бумага — это материал, который можно купить почти в любом месте в Альтдорфе, поэтому единственной зацепкой, которая может привести к отправителю письма — мальчик Бертольд, который его доставил. Как упоминалось ранее, он не очень много знает, но он может рассказать персонажам, где он получил деньги за доставку: В таверне Три Бороды возле городских стен, в бедном районе города.

Удар в Ночи

Эта атака очень проста: Карлотта нанимает группу головорезов, чтобы заманить в засаду и убить персонажей. Когда персонажи путешествуют через Альтдорф ночью, где-то рядом с местом, где они останавливаются, головорезы выпрыгивают из засады и атакуют. Персонажи могут сделать проверку (-10%) Восприятия, чтобы их не застали врасплох.

Головорезов на одного больше, чем игроков. С другой стороны, персонажи игроков должны, быть более сильными и более смелыми, чем головорезы. Бандиты, которые теряют 6 ран или более от одного удара, попытаются сбежать, как и любые головорезы, у которых становится 4 ран или меньше. Они были наняты, чтобы убить нескольких людей, а не рисковать собственной жизнью.

У головорезов нет особой верности Карлотте, и если их поймают, они вполне готовы рассказать персонажам все, что они знают, в обмен на освобождение или, по крайней мере, если их не убьют на месте. Он и его друзья являются завсегдатаями в таверне Три Бороды, а женщина, не сказать чтобы сильно высокая, но выглядящая довольно крепкой, подошла к ним и предложила им деньги, за убийство персонажей. Они были заплачены заранее (и плата была хороша), и им бы заплатили вдвое, если бы они принесли головы персонажей.

Эти люди не являются культистами и ничего не знают про культ. Если персонажи передают заключенных страже, их осудят и приговаривают к порке или увечьям, в зависимости от того, что именно говорят персонажи. Выпущенные позже головорезы не будут в будущем беспокоить персонажей и никому не расскажут, что проиграли.

СНАЙПЕР

В какой-то момент, когда персонажи находятся под открытым небом, на них нападает снайпер Адельберт Грефт. Он вооружен арбалетом и скрыт на чердаке на некотором расстоянии от персонажей. У них нет

никаких шансов обнаружить его до того, как он атакует, если по какой-то причине они не объявят, что они специально ищут снайперов. В этом случае персонаж может сделать очень тяжелый (-30%) тест на Восприятие, против которого следует тест Скрытности Адельберта, чтобы обнаружить его.



Адельберт использует круглый прицел, и он стреляет, пока персонажи находятся в радиусе 30 ярдов от его позиции, давая ему наилучший шанс попасть. (Не забывайте, что его талант Sharpshooter означает, что он получает бонус + 20% от прицеливания, а не + 10%, как обычно) Он выбирает наименее бронированного, наиболее уязвимого персонажа в качестве своей цели.

Помните, что арбалеты стреляют довольно тихо. Только люди рядом с персонажами сразу смогут заметить болт, после чего они тут-же ринутся к укрытию. Если Адельберт продолжает стрелять, больше людей замечают атаку и бегут за зданием.

После того, как Адельберт выстрелит, для его обнаружения требуется только проверка (+ 0%) Восприятия, и он не будет скрываться, так как считает что у него есть время сделать еще один выстрел. Если персонажи не начинают бежать или прятаться за укрытием, он снова пытается прицеливаться. Он остается там, где он есть, пытаясь отследить их, пока не поймет, что его заметили. В этот момент он сбежит.

Адельберт – наемный снайпер. Раньше он был преступником, и, учитывая времена, он надеется стать убийцей. Он не ценит жизнь, как человека, так и любого другого существа, но он несколько негативно относится к Хаосу, чем большинство людей, потому что зверюрод убил его отца, когда он был молод. Он довольно высокий худой, у него однодневная щетина. Он носит обычную одежду в нейтральных тонах и большой капюшон. Он накидывает его во время стрельбы, чтобы избавиться от периферийного зрения, что помогает ему сосредоточиться.

Персонажи должны преследовать Адельберта по улицам Альтдорфа (см. стр. 19 для получения информации по правилам преследования). Адельберт начинает в здании, расположенном в 25 ярдах. Ему требуется один раунд, чтобы выбраться на улицу, и к тому времени персонажи могут быть неподалеку. За каждый болт, выпущенный Адельбертом до начала погони, персонажи игроков получают бонус + 10% к своей первой проверке Ловкости (это отображает людей, разбегающихся в панике от места стрельбы).

Если персонажи сумеют захватить Адельберта в живых, они могут расспрашивать его. Он не хочет умирать, чтобы защитить секреты своего работодателя, но в равной степени он хочет как можно меньше рассказать персонажам. Однако, если персонажи могут дать ему базовое описание Карлотты и сказать ему, что она является последователем Разрушительных Сил, Адельберт будет более склонен к сотрудничеству. Он рассказывает им все, что знает, а затем он намеревается убить саму Карлотту. Некоторые аспекты ее поведения

внезапно приобретают для него больше смысла, и он сразу же начинает верить персонажам.

Адельберт отвечает на вопросы как можно немногословнее, концентрируясь на важной информации. Он преисполнен решимости изобразить из себя простого наемника, которого персонажи могут также нанять. Он встретил Карлотту в Трех Бородах, и он может дать подробное её описание. Она дала ему описание персонажей и предложила ему 10 золотых за каждую смерть, с предоплатой в 2 золотых за каждого. Единственное ее требование заключалось в том, чтобы смерть легко доказывалась либо путем принесения головы персонажа, либо путем убийства их в общественном месте. Адельберт выбрал убийство в общественном месте. Он может сказать им, когда он должен встретиться с ней, чтобы забрать свою плату – послезавтрашний вечер. Если они сказали ему, что Карлотта — культист, он предупреждает их, что, поскольку они не убиты, она, вероятнее всего не придет на встречу.

Персонажи могут иметь дело с Адельбертом по своему усмотрению после допроса. Если они повернут его к страже, его приговорят к повешению. Если они убьют его, никто не будет мстить. Если они просто отпустят его, он пытается найти и убить Карлотту, поскольку он не работает на темные силы. По умолчанию Адельберту не повезет найти Карлотту. Однако, если персонажи игроков найдут ее и окажутся в серьезной беде в финальной битве, он, наконец, выследит её и выстрелит в нее во время боя, что может весьма помочь.

УЖАСЫ В ДОМЕ

Карлотта убеждает темного волшебника помочь ей, в результате чего персонажей атакуют в их кроватях Зеркальным Вампиром (см. вставку на стр. 84 для получения информации об этих ужасных существах).

Темный волшебник использует волшебный взор, чтобы увидеть, когда персонажи пойдут спать, чтобы атаковать, когда они уже заснут. Если они достаточно параноидальны, и кто-то стоит на страже даже в гостинице, он ждет, пока заснут остальные. Затем он сотворяет заклинание и сразу-же уходит, исключая возможность его выследить после того, как они разберутся с Демоном.

Зеркальный Вампир абсолютно бесшумный и невидимый, поэтому персонажи не имеют возможности заметить его до того, как он атакует, даже если они бодрствуют. Демон решает сначала атаковать спящих персонажей, которые окажутся более легкими мишенями, и он пытается атаковать двух персонажей в первом же раунде. Любого персонажа, которого успешно атакует демон, автоматически просыпается и может наделать много шума, чтобы разбудить всех остальных. Единственным видимым признаком атаки является небольшой, блестящий красный круг на обнаженной коже персонажа.

БОРЬБА С ВАМПИРОМ

Персонажи в комнате должны делать (+ 0%) тест Восприятия каждый раунд, чтобы увидеть отражение демона в зеркале комнаты. Те, кто делает тест, должен немедленно сделать тест Страх. Поскольку демон невидим в реальном мире, вполне вероятно, что

ЗЕРКАЛЬНЫЙ ВАМПИР

Зеркальные вампиры — это своего рода демоны, а не нежить, что приводит неопытных охотников за вампирами в замешательство. Когда их призывают, они попадают в мир через зеркала, жажда крови живых существ. Они не слишком хотят возвращаться в Царство Хаоса, но большинство заклинаний, используемых для их вызова, позволяют им быть в реальном мире не очень долго, обычно это вопрос нескольких минут.

Кровосос: основная атака зеркального вампира — попытка погрузить ложноножку в персонажа. Атака наносит урон от SB, и если атака приводит к потере Ран, ложноножка закрепляется. С этого момента атакуемый персонаж получает одну рану за каждый раунд, независимо от бонуса Стойкости или доспехов. Подобная кровопотеря истощает персонажа, накладывая штраф -10% на все проверки. Таким образом существо может атаковать одного и того же персонажа несколько раз. Количество ран, нанесенных в каждом раунде, равно количеству успешных атак, но штраф к проверкам остается неизменным (-10%).

Жуткое отражение: Зеркальный Вампир невидим в реальном мире. Однако у него есть отражение. Отражение выглядит подобно парящему облаку из бледных лиц, кричащих в агонии, постоянно сменяющихся и умирающих. Эти лица — это лица жертв монстра. Любой, кто может видеть отражение, становится жертвой таланта Пугающий.

Зеркальная Привязка: Попытка просто атаковать пространство, занимаемое Зеркальным Вампиром в реальном мире, бесполезна и не наносит ущерба. Однако, если атакующий и Зеркальный Вампир отражаются в одном зеркале, а атакующий стремится смотреть в зеркало, все атаки наносят обычный урон.

персонаж будет думать о том, чтобы нанести удары, глядя в зеркало. В этом случае это не наносит никакого штрафа, так как это единственный способ поразить существо. Ручные зеркала также можно использовать таким образом, если любой из персонажей имеет нечто подобное.

Волшебник Карлотты заполучил этого зеркального вампира, используя заклинание, которое даст ему один день существования в реальном мире за каждого персонажа, которого тот убьет. Если ему не удастся убить кого-либо из них, у зеркального вампира всего 10 минут, прежде чем он исчезнет обратно, откуда он был вызван.

ЯРОСТНЫЕ ПОКУПАТЕЛИ

Персонажи проходят через один из многих рынков Альтдорфа, когда покупатель внезапно использует ногу барана как импровизированное оружие и метает его в качестве необузданной атаки. Персонажи будут удивлены, так как это происходит довольно неожиданно. В каждом последующем раунде другой обычный гражданин присоединяется к убийственному безумию. Хотя теоретически персонажи игроков могут быть забиты массой, на практике они почти наверняка

вытесняют нападавших почти так же быстро, как те будут появляться.

Покупатели не имеют боевых навыков или талантов и не носят доспехи. Они под Безумием, что уже включено в их характеристики, приведенные выше, и они атакуют импровизированным оружием, наносящим урон SB-4.

В самом деле, главная проблема здесь не в самозащите. У бешеных домохозяек и слуг мало шансов нанести ущерб закаленным авантюристам. Главная проблема заключается в том, что эти люди — обычные обыватели, и их убийство — не самый героический поступок (это же не зеленокожие, в самом деле).

Хотя персонажи могут предположить, что первый нападавший просто сорвал свою ярость, убедитесь, что в следующем раунде они увидят молодого человека, который уже начал атаку с ужасными завываниями и смертельной яростью в глазах. Персонажи, которые совершают (+ 0%) тесты Восприятия в последующих раундах, снова увидят то же самое, и снова, и снова. Персонажи должны понять, что что-то заставляет честных граждан Альтдорфа впадать в кровавое безумие.

Бешенство автоматически прекращается, если здоровье атакующего опускается до 1 или 0 ран. Разум внезапно возвращается, и, если он все еще может двигаться, он пытается убежать в ужасе. Персонажи также могут заметить это.

Хитрые персонажи начнут искать источник проблем. Для этого требуются два теста (10%) Восприятия. Если они получили оба успеха, персонажи видят ребенка, размером с 10-летнего, около двух граждан, только-только вставших в безумие. Ребенок носит невзрачную одежду, но глубокий капюшон скрывает его лицо.

Ребенок не понимает, что его заметили до тех пор, пока персонажи не пойдут в его сторону. Если они смогут его поймать, они могут увидеть причину, по которой он носит капюшон: у ребенка черви вместо волос.



Любой персонаж, прикоснувшийся к ребенку, пока тот в сознании и не предпринимает никаких других действий, является целью его безумной силы (см. врезку). Ребенок выбирает одного из персонажей другого игрока в качестве первой цели, заставляя персонажа отпустить ребенка и атаковать союзника.

Вызов Безумия (Мутация): Если ребенок прикасается к кому-либо и использует Полудействие, касающийся его персонаж должен сделать проверку (-20%) Силы Воли или впасть в Безумие. Ребенок может выбрать цель, которую персонаж атакует первым, до тех пор, пока цель находится в пределах 4 ярдов, но у него нет никакого дополнительного контроля над Безумием. Бешенство заканчивается, когда здоровье цели падает до 1 или 0 ран.

Ребенок не отвечает на вопросы, даже если персонажи смогут говорить с ним. Если он в сознании, его интересует только побег и он использует свои силы в полной мере, пытаясь убежать. Это включает в себя толкание людей на улице, что погружает их в Безумие, чтобы отвлечь преследующих персонажей игроков. Если персонажи захватывают его и оглушают, у них есть бессознательный ребенок-мутант. Даже приют Шаллии не возьмет этого мутанта, а его способности могут весьма помочь мутантам в лесах. Персонажи, вероятно, не будут иметь иного выбора, кроме как убить ребенка.

Эта атака не дает прямых указаний относительно ее заказчика: хотя участие культистов сейчас сложно отрицать. Персонажи, скорее всего, догадаются, что Карлотта несет ответственность за вспышку безумия, хотя они также могут подозревать и Вольфганга.

Мутанты-Убийцы

В качестве последней атаки Карлотта собирает пять мутантов и убеждает их атаковать персонажей игроков. Это, безусловно, самая опасная из атак, а также она наводит все зацепки на Карлотту. Если персонажи до этого игнорировали нападения, эта атака должна быть серьезной демонстрацией, что в дальнейшем игнорировать нападения нельзя.

Группа послала Беатрикс, чтобы шпионить за персонажами игроков и получить представление об их сильных и слабых сторонах. Они наблюдают по крайней мере за двумя атаками, которые организовала Карлотта, поэтому они кое-что знают про персонажей. У персонажей очень мало шансов обнаружить Беатрикс, потому что она пытается спрятаться и оставаться достаточно далеко, чтобы у персонажей было мало оснований предполагать, что она может за ними наблюдать. Кроме того, ее мутация мешает её хоть как-то обнаружить. До атаки мутантов персонажи не смогут обнаружить Беатрикс случайно. Если они конкретно скажут, что они пытаются увидеть, наблюдает ли кто-нибудь за ними, они могут совершить встречную проверку против скрытности Беатрикс.

Если персонажи игроков довольно заурядны, мутанты будут действовать по следующему плану: Беатрикс стреляет в них из лука с безопасного расстояния (около 40 ярдов), пока они не заметят ее и не будут преследовать по улицам. Она может как попасть, так

и промахнуться (скорее всего нет, учитывая штраф за дальность), но персонажи могут сделать очень трудные (-30%) тесты восприятия, чтобы увидеть ее, один раз в раунд. Другие люди на улице автоматически терпят неудачу и просто спешат за укрытие. Когда персонажи замечают ее, она будет стоять прямо посреди улицы, нацеливая на них лук.

Когда они станут её преследовать, она будет убегать, стараясь, чтобы они не сильно отставали. У нее не должно быть проблем с тем, чтобы оставаться впереди, так как она, фактически, имеет 94% шанса на успех к своим проверкам Ловкости. Персонажи забегают на безлюдный рынок крупного рогатого скота, а другие мутанты атакуют стрелковым оружием и заклинаниями, укрывшись за торговыми лотками. С этого момента битва развивается естественным образом.

Если персонажи проявили особые таланты или тактику в предыдущих боях, мутанты придумали что-то, чтобы нейтрализовать их. Фремлихт умный, и несмотря на отталкивающий вид, другие мутанты знают об этом, чтобы выслушать его планы.

С точки зрения способностей, сами по себе персонажи игроков сильнее, но у мутантов есть преимущество в выборе поля битвы. В качестве балансировки сцены, Беатрикс, будучи отличным шпионом, не особенно эффективна в бою, и она это знает. Она выйдет из боя как можно раньше. Однако, если игроков три или меньше, вы должны исключить из сцены одного или нескольких мутантов: Гретхен, Ханну или Ильзу. Нападающие не должны превосходить численностью персонажей игроков.

МЕСТЬ ФРЕМЛИХТА

Несмотря на то, что эта битва сбалансирована, она все-равно может вырваться из-под контроля. Поскольку это не часть центрального сюжета, персонажи игроков не должны здесь умирать. Если будет похоже, что игроки не справляются, Фремлихта внезапно поражает Проклятие Тзинча. При этом он начнет вопить от боли, а его плоть слезет с его костей, образуя два новых существа: скелета и железного монстра. Они тут-же в приступе Бешенства будут атаковать ближайших персонажей (даже мутантов), и будут менее эффективны, нежели волшебник. Другие мутанты также так же восприимчивы к страху, вызванному этими существами, наравне с персонажами игроков.

Если персонажи игроков все-таки проиграют, те, кто сжег Очки Судьбы, просыпаются (им довольно скверно) и лежат на полу в задней части комнаты. Выжившие мутанты выпивают и разговаривают о своих планах на будущее. Этот разговор раскрывает всю информацию, указанную ниже. Персонажи могут легко избавиться от пут, и хотя у каждого из них только 2 раны. Впрочем, раны мутантов тоже не затянулись, и каждый из них провалил три проверки на опьянение. Оружие персонажей лежит на полу, довольно близко к ним, поэтому победа в этом бою должна быть немного легче.

Если персонажи выигрывают, обыграйте всё так, будто хотя-бы один из мутантов выжил (или не умер сразу). Если персонажи решают отказаться от допроса и просто убить оставшихся в живых, это их дело. Однако допрос – это путь к решению их проблемы. Выжившие



мутанты не имеют большой верности Карлотте и готовы торговать любой информацией за свою жизнь.

Они не встречались с ней у таверны Три Бороды, но они знают, что она часто туда заходит. Они встретили ее, судя по всему, на ее нынешней базе — в переделанном складском помещении в подвале. Они могут описать алтарь Кровавому Богу, установленный в комнате, и персонажи распознают символы Багрового Черепа. Склад находится на одном из островов, и мутанты описывают подробный маршрут. Описание склада см. в разделе Логово Карлотты на стр. 90.

Поиск Карлотты

Большинство персонажей захотят найти кого-то, кто пытается их убить. Однако вы не должны подталкивать их к решению проблемы. Карлотта будет пытаться убить персонажей, пока не добьется успеха, или пока они не заполучат информацию о ней и не предпримут попытку её найти. Шесть попыток покушений, описанных здесь, должны быть достаточными для того, чтобы навести на её след большинство групп, и некоторые из них могут начать поиск сразу после получения Демонического Письма.

Наиболее ранние зацепки указывают на таверну Три Бороды, а мутанты могут отправить их прямо в логово Карлотты.

Три Бороды

Три Бороды находится в чрезвычайно опасной зоне Альтдорфа. Если персонажи игроков выглядят уязвимыми, бандиты попытаются ограбить их по пути туда. Однако большинство групп персонажей игроков выглядят достаточно проблемными, чтобы с ними связываться. Сама таверна находится на переоборудованном складе, и сквозь прикрытые тряпками окна выливается гул из криков, пения и драк.

В дверной раме нет двери, и над ней качается грубо раскрашенный знак с изображением орка с тремя бородами, свисающими с пояса.

Когда персонажи входят, многие посетители быстро оглядываются, чтобы посмотреть на них, и столь же большое число игнорирует их и продолжает свою драку. Если они не выглядят как стражники, все вскоре перестают обращать на них внимание и возвращаются к выпивке, распутству и борьбе.

В грубом интерьере расположены три круглых бара, колонна в центре, и четыре круглых очага, обеспечивающих теплоту и освещение. Очаги огромны, и жар огня создает свободную от людей область в непосредственной близости. Области вокруг очагов и баров относительно спокойны (там много пьют, поют, орут и спорят, но не дерутся). Такое положение дел обеспечивается вышибалами таверны, группой почти двух десятков крупных бородатых людей и dwarфов. Если кто-то начинает бой слишком близко к огню или выпивке, их вытесняют подальше, где они смогут продолжить своё действие.

Тем не менее, в более темных углах таверны ведутся почти постоянные драки. Они иногда приводят к летальным последствиям, а персонал выносит тела в середине ночи. Это облегчается тем фактом, что таверна построена в канале между двумя островами, и по нему течет сильный поток Рейка. Тела и любой другой мусор просто сбрасываются через люки в полу.

Задняя треть здания имеет верхний этаж, который разделен на многочисленные небольшие комнаты, арендуемые по часам для тех, кто хочет немного уединения. В каждом номере есть песочные часы снаружи, и клиент получает песочные часы после оплаты. Когда время выйдет, дверь откроется, готовы ли те, кто внутри, к этому, или нет. Хотя стены между этими комнатами тонкие, шум в таверне означает, что ничего подслушать не удастся, особенно если вы



выбрали комнату между двумя занятыми комнатами и вышли до того, как любой из ваших соседей закончил.

Напитки, подаваемые здесь, почти всегда ужасны, но они дешевы, что и привлекает посетителей. Так как большая часть спиртного украдена, а персонал обладает таким же скучным вкусом, как и посетители, иногда людям подают одни из лучших алкогольных напитков, которые можно найти в Империи. Большинство этого даже не замечает. Пища также обычно имеет ожидаемое качество (в частности, колбаса приводит к болезням, и пока вы едите, вы не захотите слышать слухи о том, из чего она сделана и что стало с теми, кто её ел). Исключением является хлеб и масло. Оба имеют исключительное качество, так как один из сотрудников привлек к готовке свою любимую престарелую маму. Она превосходный пекарь и знает, где взять лучшее масло. Но за свои услуги она дерет втридорога, поэтому хлеб и масло здесь дороги. Тем не менее, если вы желаете перекусить, это то, что нужно.

ПОИСК КАРЛОТТЫ

Персонажи могут попытаться спрашивать про Карлотту, но им никто ничего полезного не расскажет. Посетители Трех Бород не склонны разговаривать с незнакомцами, особенно с незнакомыми людьми, которые ищут кого-то. Местные считают что расспрашивать о ком-либо – дурной тон, да и Карлотта еще не завела здесь врагов. С другой стороны, она не завела и друзей, поэтому никто не будет её предупреждать, что её искали.

Ставка на таверну и ожидание прибытия Карлотты – эффективное решение. Если они забудут, напомните игрокам, что Карлотта знает, как выглядят персонажи и, возможно, их ищет. Имеет смысл замаскироваться или спрятаться.

Карлотта приходит в таверну на вторую ночь дежурства персонажей. Если персонажи следят за входом в таверну, каждый персонаж делает тест (-10%) Восприятия, чтобы обнаружить Карлотту, когда она входит и имеет аналогичную единственную возможность, когда она

уходит. (Тест — это вызов, потому что персонажи еще не видели Карлотту раньше, у них есть только описание). Карлотта также получает шанс совершить (-10%) тест Восприятия, против скрытности или маскировки персонажей. Если персонажи и замаскированы, и скрыты, Карлотта должна побить оба результата. Если она раскроет маскировку, но не скрытность, она их все-равно не узнает – она же их не видит. Если она прокинет обнаружение по скрытности, но не раскроет маскировку, она видит их, но думает, что они ищут кого-то другого, это не редкость для Трех Бород. Карлотта совершает проверку против каждого персонажа отдельно. Если персонажи прячутся в одном и том же месте, она замечает всех, если она увидит хоть одного, но если они расположены в разных местах, она увидит только тех, кого она превзошла в проверке.

Если персонажи находятся внутри таверны, они могут сделать проверку Восприятия (-10%), когда она войдет, и еще одну (-20%) каждый час, пока они не обнаружат ее, или она уйдет. Когда она уходит, они получают еще один шанс её обнаружить (-10%). Карлотта, с другой стороны, получает одну проверку (-20%) Восприятия, когда заходит, и по одной каждый час. Когда она уходит, она не совершает проверку. Как и в случае тестов снаружи, проверкам Карлотты противопоставляются маскировка и скрытность персонажей.

На вторую ночь, если персонажи ничего не сделают, Карлотта проводит три часа в таверне. Она снова приходит на третью ночь, проводит там четыре часа, а затем уходит. На четвертую ночь она вообще не приходит, и на пятой она проводит там шесть часов. Если персонажам все еще не удалось обнаружить ее, игрокам стоит подумать над покупкой новых кубиков, но вы должны сами решить, что делать дальше.

Если Карлотта обнаруживает персонажей, она немедленно покидает таверну. Персонажи, которых она заметила, могут совершить (+10%) тесты Восприятия, чтобы заметить ее реакцию и понять, кто она. Карлотта возвращается в таверну, так как это отличное место для поиска контактов, но с этого момента она знает, что герои ищут ее, и она переодевается. Ее Тесты восприятия становятся средними (+ 0%), потому что она ищет персонажей. Обратите внимание, что у Карлотты нет навыков маскировки или восприятия, поэтому что она не очень хороша в этом.

Если персонажи обнаруживают Карлотту, они сами решают, как реагировать. Любой персонаж, который ее увидит, будет в будущем совершать проверки на её обнаружение на средней (+ 0%) сложности, так как теперь он точно знает, кого ищет. Другие персонажи могут заметить ее автоматически, если на неё укажут, но если они должны полагаться на описание от персонажа, который видел ее, их тесты остаются сложными (-10%), если она одна и тяжелыми (-20%), если она в толпе.

Хотя игроки склонны придумывать всевозможные странные планы, есть две основные реакции на её обнаружение: персонажи могут попытаться противостоять ей в таверне, или они могут следовать за ней и противостоять ей в другом месте.

Есть также два основных способа противостоять ей в таверне: тихий и громкий. Тихий способ подразумевает, что персонажи пробиваются сквозь толпу к ней, не

поднимая суеты. Если они это сделают, Карлотта замечает, что они приближаются и выходит из таверны. Если есть персонажи, наблюдающие за дверью, и они попытаются её остановить, их самих останавливают вышибалы, которые считают, что авантюристы похожи на тех, кто доставляет неприятности. Пока те разбираются между собой, Карлотта получает достаточно времени, чтобы выйти на улицу.

Громкий способ включает в себя что-то вроде крика «Эй, ты, остановись!», размахивание оружием и беготня через толпу с улюлюканьем. Карлотта замечает это, как и все остальные в таверне. Пока Карлотта направляется к выходу, около половины вышибал подходят к персонажам, чтобы схватить их и бесцеремонно выбросить на улицу. Посетители также не проявляют какого-либо особого энтузиазма в попытке убраться с пути персонажей, а некоторые достают собственное оружие, собираясь остановить героев, осмелившихся тревожить их трапезу. Это не должно перерасти в драку, большинство посетителей не намерено сражаться с закаленными авантюристами. Тем не менее, всё это сводится к тому, что персонажи и Карлотта покидают таверну, и им придется участвовать в погоне по улицам.

Если персонажи решают следовать за ней и противостоять ей в другом месте, они просто должны покинуть таверну после нее, а затем проследить за ней.

МНОГОКВАРТИРНИКИ

Улицы вокруг Трех Бород посреди ночи, не переполнены, но и не пусты. Это делает отход Карлотты относительно лёгким, но это также означает, что, если персонажи начинают бежать за ней, она это заметит. Если она знает, что за ней следят, она бежит и опережает героев. Через некоторое время она пробирается через по доске, перекинутой через канал между двумя островами и исчезает в узкой аллее между двумя многоквартирными домами. Если она не понимает, что за ней следуют, она также идет по доске, но более расслабленно.

Когда персонажи следуют за ней, ее нигде не видно. Мост ведет к настоящему лабиринту узких темных переулков, проложенных между многоквартирными домами, складами, а также складами, превращенными в многоквартирные дома, и многоквартирными домами, превращенными в склады. Это один из самых бедных районов Альтдорфа, и зловоние достаточно сильное, чтобы опорожнить даже желудок дварфа. Попросите всех игроков провести тесты на Стойкость для своих персонажей: те, кто терпят неудачу, безудержно блюют, утрачивая контроль над своими внутренностями.

Значительная часть людей, живущих здесь, — это преступники, а те, кто предпочитает законопослушный образ жизни, в равной мере предпочитает ограничивать вторжение незнакомцев в свою жизнь. Спрашивать вокруг бесполезно, а предлагая взятки, персонажи привлекут к себе внимание местной преступной фауны (у них есть деньги!) (Используйте характеристики разбойников в WFRP, стр. 234 и атакуйте двумя разбойниками. Грабители убегут после того, как им нанесли более 4 ран, (они же не самоубийцы)). Единственный вариант — осмотреть окрестности, надеясь снова найти след Карлотты.

Если Карлотта не знала, что за ней следят, это, очевидно, будет разумной стратегией. Если она убежит от персонажей, некоторые могут решить, что она вернулась в своё логово. Она так и поступает, но персонажам не обязательно об этом знать. Если вернуться в Три Бороды и снова за ней проследить (не вызывая своего обнаружения), персонажи убедятся, что она идет по тому же маршруту. Это поможет им понять, что её логово и в самом деле где-то здесь.

Если персонажи не пытаются скрыться во время разведки в этой области, они наткнутся на громкие посылы местных совать свои любопытные носы в другое место. В случае рецидива, толпа местных жителей значительно увеличится, и игроки должны понять, что этот способ не поможет обнаружить Карлотту. Если персонажи будут скрываться, большинство местных их не заметит, а те немногие, кто их замечает, решают не лезть в их дела.

Исследование этого района показывает, что просто невозможно составить его карту, которой смогли бы пользоваться персонажи (так что карты района нет, персонажи его увидеть не смогут, потому что игрокам он ни к чему). Однако в целом это место можно детализировать: вся область занимает три небольших острова в Рейке, и с каждого острова ведет один мост. Один «мост» (доску) они уже видели — по ней прошла Карлотта. Похожий мост ведет в один из основных районов доков. Более существенный мост пересекает гораздо более широкий канал и связывает область непосредственно с левым берегом реки. Внутри этого района есть открытое пространство вокруг поврежденной статуи того, что, вероятно, первоначально было императором, к которой персонажи многократно возвращались. Шесть зданий окружают её, в том числе два склада, три многоквартирных дома и заброшенный остов дома, слишком опасный для проживания даже для местных. Если персонажи могут смотреть каждую из этих трех областей, у них есть отличная возможность обнаружить Карлотту.

За каждый час, который персонаж проводит в наблюдении за этим местом, ему следует провести проверку скрытности. Если персонаж движется, сделайте также тест Бесшумного перемещения. Вы можете предоставлять бонусы и штрафы за эти броски, в зависимости от того, как игрок описывает попытки действовать незаметно. Если какой-либо из этих тестов терпит неудачу, местный замечает персонажа и начинает на него бузить. Эта конфронтация вряд ли приведет к драке, но исключать такой расклад нельзя. Карлотта использует мост возле таверны, чтобы войти и покинуть этот район, поэтому наблюдать за двумя другими бесполезно. За каждый час, который персонаж наблюдает за одной из других областей, бросьте один кубик. На 1 или 10 Карлотта появляется там.

После того, как Карлотта будет замечена, персонаж должен следовать за ней. Сделайте встречные проверки скрытности и бесшумного передвижения против Восприятия Карлотты. У большинства персонажей есть хорошие шансы пройти эти тесты, учитывая, как плохо у Карлотты с этой характеристикой. Карлотта идет на склад (см. Логово Карлотты) и заходит внутрь.

ЛОГОВО КАРЛОТТЫ

Пока Карлотта была в Альтдорфе, она превратила своё логово в ловушку против тех, кто стал бы её искать. В конце концов, она принесла с собой много денег и имеет достаточно опыта в работе с преступным подпольем. В результате попытка грубо вломиться на склад для поиска Карлотты — чрезвычайно опасное занятие. Разведка и скрытность — лучшие помощники игроков в этом деле.

Склад представляет собой простое помещение, довольно старое, но все еще достаточно прочное. Карлотта смогла купить его у предыдущего владельца, который в любом случае не хотел владеть складом в этой части города. Её логово находится в подвале, вниз по лестнице в центре (см. карту). Главный вход — через большие двойные двери, которые теперь ведут в смертоносную комнату. Здесь расположена хитрая конструкция, благодаря которой при помощи рычага можно захлопнуть дверь за каждым входящим, и потребуется проверка (-20%) Силы, чтобы её открыть. Подобные двери закрывают и дальний конец отмеченного прохода. Шесть головорезов, вооруженных луками и стрелами, ждут на верхнем этаже, чтобы стрелять через бойницы в полу. Они — ведут уверенную стрельбу — ведь у них есть достаточно времени, чтобы стрелять по целям, которые не смогут эффективно отстреливаться. После того, как персонажи полягут, головорезы открывают двери и входят в коридор, чтобы тех добить. Используйте характеристики для бандитов на стр. 233 WFRP.

Лучшая стратегия заключается в том, чтобы притворяться, что персонажи почти убиты, а затем сразиться с головорезами, когда они спустятся, чтобы добить гостей. В противном случае, персонажи оказываются в довольно опасной ситуации.

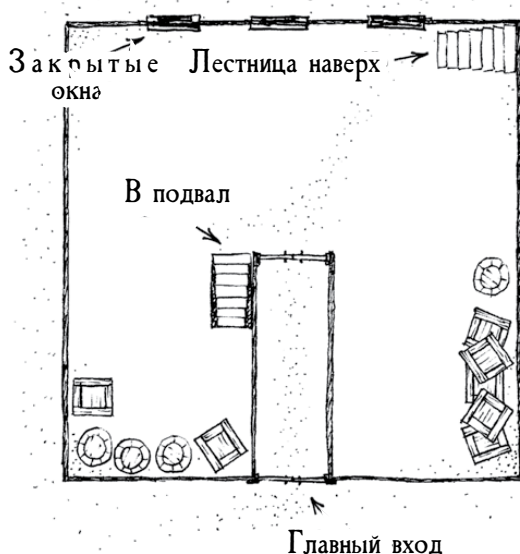
Однако немного разведки — и персонажи могут выявить опасность. Головорезы не очень тихо себя ведут, ожидая гостей, и проверка Восприятия со средней (+0%) сложностью, находясь около входа, поможет их заметить. Если персонажи слегка приоткрывают



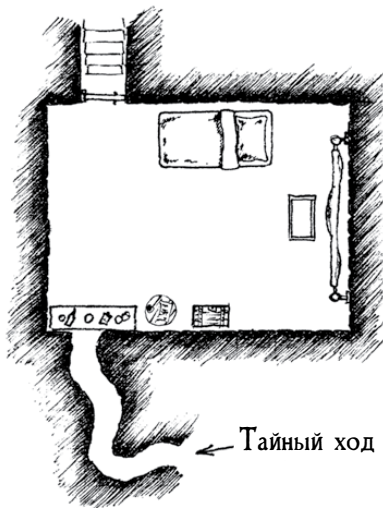
двери, успех в сложной (-20%) проверке Восприятия покажет, что на дверях установлен странный механизм. Успешный тест (+20%) Бесшумного перемещения поможет персонажам избежать внимания головорезов в процессе исследования двери. Даже если проверка провалена, головорезы не имеют инструкций преследовать гостей, впрочем, они станут бдительнее в течение следующих полутора часов или около того, накладывая штраф -10% на все попытки остаться незамеченными от их внимания.

Внутри склада нет хорошего освещения, но там и не темно. Появление там любого источника света автоматически предупреждает головорезов. Для перемещения по складу требуется проверка Бесшумного перемещения за каждое «общее» действие. Одним из «общих» действий будет изучение помещения, поиск

ЛОГОВО КАРЛОТТЫ



ПОДВАЛ



здесь какой-либо хаоситской символики и иже с ним. Лестницу, ведущую вниз, найдет любой, кто осмотрит весь склад, или конкретно ту область. Свет проникает в склад именно оттуда.

Если головорезы заметят внутри противников, они спускаются со своих позиций, чтобы атаковать персонажей. Бой предупредит Карлотту о вторжении, которая поднимется, чтобы оценить ситуацию. Если персонажи выигрывают бой, она поспешит сбежать (что у неё скорее всего и получится). Если, с другой стороны, похоже, что её люди побеждают, она с удовольствием к ним присоединится.

Если головорезы не заметят вторженцев, персонажи могут спуститься в комнату Карлотты и заставить ее врасплох. Дверь в нижней части лестницы заперта на засов, но он не слишком надежный и выбивается одним ударом. Карлотта лежит на своей кровати, глядя в потолок. На самом деле, она придумывает свой следующий план убийства персонажей и не ожидает увидеть их лично. Напротив двери находится стеллаж, нагруженный пустыми бочками и бутылками, которые, судя по всему, валяются там в беспорядке. Эти полки фактически скрывают путь для побега Карлотты. В дальнем конце комнаты находится грубый алтарь с отрубленной человеческой головой, лежащей на нем. На стене за алтарем кровью изображен череп, окруженный грубыми рунами Бога Крови.

МАЛЕНЬКИЙ ГРЯЗНЫЙ СЕКРЕТ

Хотя персонажи не сразу это осознают, у Карлотты есть проблема. Головорезы не знают, что она слуга Разрушительных Сил, и она (по праву) убеждена, что они отвернутся от неё, если об этом узнают. Таким образом, она не может обратиться за помощью, пока не скроет свой алтарь. В этом конце комнаты есть занавес, который она использует, если кто-либо из головорезов спускается к ней. Если персонажи имели дело с мутантами, Карлотта послала головорезов на задание в отдалении, прежде чем иметь дело со столь очевидными слугами Хаоса. Она думала о найме воинов-мутантов, чтобы заменить головорезов, если все пойдет хорошо. Первой целью Карлотты является перемещение к занавесу и попытка закрыть им алтарь.

Головорезы узнают о бое внизу и прибывают за пять раундов. Если Карлотте удалось закрыть занавес, они сражаются с игроками. Если она этого не сделала, они присоединяются к персонажам игроков в борьбе с Карлоттой. В этом случае Карлотту превосходят числом, так что почти наверняка её нужно будет потратить Очки Судьбы, чтобы выжить в этой сцене. Если она так поступает, очередной удар отбрасывает её на стеллаж, и её полностью заваливают полки и их содержимое. Если персонажи собираются вытащить оттуда тело, чтобы быть уверенными, что она погибла, они обнаруживают черный выход, а сама Карлотта уже давно сбежала.

Если Карлотта сбежит, когда придут персонажи, занавес будет закрыт, и головорезы будут сражаться с персонажами, так как их работодатель будет явно не в восторге от гостей, когда вернется. Если занавес окажется открыт, они теряют свою агрессивность и становятся весьма испуганными, заявляя, что ничего не знали про алтарь.

Как только Карлотта будет вынуждена сбежать, она больше не побеспокоит героев в этом приключении, но она может вернуться в будущем.

ПОСЛЕДСТВИЯ

К концу приключения персонажи каким-то образом уничтожили осколок души демона, заточенный в кинжале. Однако остается еще один осколок. Из предыдущих исследований они знают, что артефакт, с которым связан осколок, называется Чашей Гнева. Пока что у них нет информации о том, как выглядит Чаша или где она может быть найдена. Завершает Путь Проклятых последняя часть кампании — Кузня Нульна, где и решается конечная судьба Ксатрадокса.

Вам не нужно торопить своих игроков переходить прямо в третьей части. Некоторые из игроков могут быть готовы изменить карьеру, а Альтдорф — хорошее место для поиска учителей. Есть много возможностей для приключений в районе Альтдорфа. Пара коротких приключений поможет игрокам изменить темп игры, а также заработать дополнительный опыт, который пригодится в кульминационном приключении Пути Проклятых. The Haunting Horror из Plundered Vaults — хороший выбор, поскольку его можно легко адаптировать к Альтдорфу. Из-за природы дома с привидениями игроки могут получить полноценное приключение, на которое уйдет много реального времени. Как только они вернутся в Альтдорф, вы сможете перейти прямо к последней части Пути Проклятых: Кузня Нульна.

НАГРАДЫ ОПЫТОМ

Опыт, который получают персонажи за это приключение, частично зависит от действий игроков, а частично — от результатов их действий. Тем не менее, персонажи смогут научиться и на своих ошибках, получая немного опыта в качестве компенсации за неудачу.

Персонажи, которые добиваются полного успеха, находят Габриель, достают кинжал по простому пути, уничтожают Вольфганга Шеунахта и отслеживают Карлотту Сельзберга, получают 1200 Опыта.

Каждый персонаж получает Очко Судьбы, если они разоблачают и уничтожают Вольфганга Шеунахта. Они не получают дополнительные очки за уничтожение осколка души демона в кинжале, потому что они еще не устранили саму угрозу.

Артефакт

- Уничтожить второй артефакт: 200 Опыта
- Использовать Преображение Сияющей Славы: 100 Опыта
- Использовать Бесплотное Обретает Плоть: 100 Опыта
- Найти Габриель Марснер и уговорить её помочь: 200 Опыта
- Получить кинжал «легким путем»: 200 Опыта
- Получить кинжал «сложным путем»: 100 Опыта

Тень Пламени

- Разоблачить Вольфганга Шеунахта до ритуала: 200 Опыта
- Убить Вольфганга Шеунахта: 100 Опыта

Плохая Кровь

- Отбиться от атак Карлотты: 50 Опыта за атаку
- Отследить Карлотту Сельзберга: 200 Опыта

