

**WARHAMMER**  
**FANTASY**  
**ROLE-PLAY**

# УБЕРШРЕЙКСКАЯ ПЯТЕРКА

МИЛОЕ И ПРИЯТНОЕ ОПИСАНИЕ ПЯТЕРКИ РЕБЯТ,  
ЛЮБЯЩИХ КРЫСОРЕЗ В ДВУХ ЧАСТЯХ



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

# УБЕРШРЕЙКСКАЯ ПЯТЁРКА

*Примечание: следующие страницы содержат спойлеры к различным частям кампании «Враг Внутренний». Если вы намереваетесь принять в ней участие в качестве игрока, то ОСТАНОВИТЕСЬ, НЕ ЧИТАЙТЕ ДАЛЬШЕ!*

Популярные видеоигры студии Fatshark из серии Vermintide повествуют о противостоянии пятерых героев Убершрейка со зловещими скавенами и другими противниками в 2523 году по имперскому календарю. Но где же они были десятилетием раньше, когда события кампании **Враг Внутренний** потрясли Империю до самого основания? Один из авторов WFRP Грэм Дэвис и нарративный директор Fatshark Мартен Стормдал знакомят нас с этими пятью персонажами в указанный период их жизни, а также дают некоторые советы о том, где, когда и как с ними можно столкнуться.

Хотя вы можете использовать этих персонажей по своему усмотрению, их не рекомендуется брать в качестве персонажей игроков или постоянных компаньонов. Их известное будущее в играх серии Vermintide может затмить их текущие действия — не говоря уже о риске затмить самих персонажей игроков, которые должны оставаться действительными героями приключений. К тому же, драматический эффект от мимолётной встречи с ними теряется при длительном взаимодействии. Идеальный сценарий подразумевает, что игроки узнают персонажа, ненадолго вступают с ним во взаимодействие, и с лёгкой грустью проводят его в свой собственный путь.

## ВИКТОР ЗАЛЫТЦПАЙР - ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

Виктор Залытцпайр родился в семье кузнеца и с юных лет помогал отцу. Его судьба переменилась, когда капитан охотников на ведьм из ордена Серебряного Молота, оценив дарования юноши, выпросил у его отца разрешение взять Виктора в ученики.

Всего лишь несколько лет минуло с той поры, как Виктор преследовал прислужницу вампира — дочь местного бургомистра. Он отыскал свою цель в глубине шахт её отца, у жилища варп-камня, и в тот миг, когда он собрался поразить её, из тьмы возник отряд скавенов.

После долгой и изматывающей борьбы Виктор выбрался из шахты, тяжело раненный и едва живой. Там, он потерял глаз, но растерял дух. Всё время, пока заживали раны, он упорно упражнялся в стрельбе, пока не смог стрелять почти так же метко, как и прежде. Вскоре он узнал, что бургомистр сознательно скрывал наличие варп-камня и тайно продавал его и скавенам, и вампиру, обратившему его дочь. Рано или поздно одному из покупателей пришла бы мысль устранить конкурента.

После казни бургомистра и тех торговцев, кого он счёл соучастниками предательства, Виктор ушёл изменившимся человеком. Отныне он не мог более считать скавенов вымыслом и принялся бороздить земли Империи, в поисках сведений о них, отслеживая малейшие следы их существования.





## ВИКТОР ЗАЛЬТЦПАЙР

ОХОТНИК НА ВЕДЬМ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 37 | 33 | 35 | 40 | 37 | 34 | 29 | 30  | 40 | 31 | 15 |

**Черты:** предубеждение (не сигмариты)

**Навыки:** обращение с животными 36, обаяние 36, хладнокровие 48, уклонение 40, стойкость 45, оценка 33, сплетничество 34, запугивание 40, интуиция 42, лидерство 36, знание (ересь) 33, знание (пытки) 43, знание (ведьмы) 33, рукопашный бой (основное) 42, рукопашный бой (кулачное) 42, наблюдательность 42, стрельба (пистолеты) 38, верховая езда (лошади) 39, ремесло (кузнец) 34

**Таланты:** амбидекстр, аура величия, самообладание, двойная атака, меткость, грозный вид, грамотность, целеустремлённость, смекалка, бывалый путешественник, тень, силач

**Имущество:** кожаная жилетка, серебрянный многозарядный пистолет с порохом и пулями, рабочие инструменты (дознаватель), шляпа, верёвка, верховая лошадь с седлом и сбруей

## ВСТРЕЧИ С ВИКТОРОМ

Виктора можно встретить охотящимся на скавенов в различных точках кампании. Ниже перечислены примеры, но вы вольны представить его в любой подходящий для сюжета момент. Пусть он ещё и не достиг вершин своего будущего мастерства, проявленного в Vermintide, но и в нынешнем состоянии он — грозный боец, чья помощь может оказаться решающей в схватке с полчищем крысолюдей.

**Смерть на Рейке:** В то время как скавены преследуют Персонажей по Бесплодным холмам, Виктор может преследовать самих скавенов. Виктор может прийти на подмогу в трудную минуту, однако он непременно потребует объяснений, зачем герои ищут варп-камень в этом гиблом месте. Его также можно встретить в замке Витгенштейн, возможно, заключённым в темнице.

**Власть за троном:** Виктор может появиться в трактире во время события «Хаос наносит удар ночью» (Власть за троном, страница 89). Если так, то он шёл по следу Сниккита и его клана через Подземельный Мидденхайм. Если силы окажутся неравны, Виктора может сопровождать отряд чистильщиков или другие последователи.

**Рогатая Крыса:** Поскольку это приключение целиком посвящено скавенам, Виктора можно встретить практически в любой момент. Он может преследовать скавенов и появиться как раз вовремя, чтобы уравнивать шансы в смертоносной схватке, или же он может быть заключён где-то, чтобы Персонажи могли его спасти. Этот опыт может стать переломным моментом в его карьере, положив начало одержимости скавенами, которой суждено длиться всю оставшуюся жизнь.

**Империя в руинах:** Виктора можно встретить практически где угодно и когда угодно. Охотники на ведьм и другие сходятся в Альтдорфе по мере нарастания напряжённости и усиления угрозы Империи. Повсюду действуют армии и охотники на ведьм, пытающиеся искоренить ересь. Любая встреча с охотником на ведьм или подобная встреча в «Империи в руинах» может быть встречей с Виктором.



## КЕРИЛЛИАН

ПРИЗРАЧНЫЙ СКИТАЛЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 45 | 50 | 34 | 32 | 51 | 45 | 39 | 47  | 46 | 26 | 13 |

**Навыки:** Атлетика 53, обращение с животными 49, лазание 42, стойкость 35, язык (эльтарин) родной, язык (рейкшпиль) 52, рукопашное (фехтовальное) 53, выживание 52, наблюдательность 56, стрельба (луки) 60, тайные знаки (охотники) 52, обращение с ловушками 42, скрытность (дикая природа) 50, плавание 39, выслеживание 56, ремесло (лучник) 44

**Таланты:** точный выстрел, обострённое восприятие (зрение), сродство с животными, быстрый выстрел, быстрые ноги, здоровья, сумеречное зрение, чувство направления, грамотность, скиталец, цепкость, ходок (леса)

**Имущество:** кожаная жилетка, плащ с капюшоном, рюкзак, меч, лук и стрелы, рабочие инструменты (лучник)

## КЕРИЛЛИАН – СТРАЖ ПУТЕЙ

Кериллиан родилась в королевстве лесных эльфов Атель Лорен. С самых ранних лет в ней проявились исключительный талант в стрельбе из лука и страсть к блужданиям по лесу. Не ограничиваясь охраной рубежей, она ради забавы следила и за другими эльфами, проверяя, сможет ли остаться незамеченной даже ими. Свои проступки она объясняла желанием достичь мастерства, и именно это служило ей оправданием в упреках от сородичей. Однако, в большей степени ею двигало ненасытное любопытство ко всем и ко всему, и эта одержимость нередко затмевала доводы осторожности.

Решение о её посвящении в призрачного скитальца казалось естественным признанием её способностей, однако истинные причины заключались в ином. Её природная скрытность в сочетании с неуёмным любопытством многих смущали, а иных и вовсе раздражали. Потому, для многих обитателей Атель Лорен назначение Кериллиан на дальние рубежи стало желанным избавлением от её докучливого любопытства. Кериллиан это устраивало не меньше, чем остальных, и в конце концов она не устояла перед искушением выйти за пределы леса и ступить в миры людей, гномов и полуросликов.

## ВСТРЕЧИ С КЕРИЛЛИАН

Кериллиан можно встретить практически где угодно, особенно в лесистой местности. Возможно, она даже сочтёт Персонажей интересными и решит какое-то время понаблюдать за ними. Пусть она и не прочь поддержать попавших в беду героев, выпустив по их врагам несколько стрел из засады, но она определённо не питает ни малейшего интереса к знакомству с ними — разве что герои покажутся ей необычайно занимательными — и будет всячески избегать общения.

**Враг в тени:** Кериллиан можно повстречать на пути в Богенхафен, блуждающей в окрестностях леса и охотящейся на мутантов и иных тварей ради забавы. Если героям понадобится помощь во время событий Ошибочное опознание, то несколько метких стрел, выпущенных ею из засады, помогут уровнять шансы в неравном противостоянии. Однако на беседу она не останется, и героям разве что удастся заметить как её образ растает в лесной чаще. В случае если герои попытаются последовать за ней, их навязчивость обернётся против них самих.

**Смерть на Рейке:** Бесплодные холмы предоставляют собой хорошие охотничьи угодья с парой загадок, способных разжечь её любопытство, так что Кериллиан может оказаться и там. Если и там же окажется Виктор Зальтцпайр, герои могут даже стать свидетелями их первой, едва ли дружеской, но наверняка не скучной встречи.

**Власть за троном:** В Мидденхайме мало что может заинтересовать Кериллиан, но она может решить принять участие в состязании лучников на Карнавале и составить серьёзную конкуренцию Аллавандрелу Фанмарису.

**Рогатая Крыса и Империя в руинах:** Оба приключения сопряжены с долгими путешествиями по просторам Империи, Кериллиан может встретиться им где угодно. Как обычно, она едва ли проявит интерес к знакомству с героями, по крайней мере, поначалу.



## МАРКУС КРУБЕР – СОЛДАТ

Скучная жизнь на семейной ферме под Убершрейком побудила молодого Маркуса Крубера вступить в ополчение Грюнбурга, где он быстро пошёл вверх по службе, пока стычка с одним бездарным офицером не обернулась для него переводом в далёкий Остланд, что, однако, пошло ему только на пользу.

Достигнув чина командира 8-го отряда остландских мечников, Маркус вымуштровал своих солдат до блеска. Его решительность внушала им веру и преданность, а само подразделение не раз отличалось в боях: прорывало ряды зеленокожих, отбрасывало орды звероловов и рубило в куски нордландских берсерков.

## ВСТРЕЧИ С МАРКУСОМ

На момент событий кампании Маркус всё ещё командует 8-м отрядом остландских мечников. Он предан своим людям и своему долгу, но также не будет враждебен и к героям, если только они не решат перейти ему дорогу.

**Рогатая Крыса:** Пока герои находятся на мидденландской стороне Заставы, туда с инспекционной поездкой прибывает высокопоставленный военачальник из Остланда. В его свите могут находиться Маркус и его солдаты.

**Империя в руинах:** Войска перемещаются по всей Империи по мере нарастания напряжённости и различных фракций, борющихся за власть. Герои могут встретить Маркуса в столице, куда он прибыл во главе почетного остландского контингента, или в сельской местности, куда он направлен со своим отрядом на выполнение боевой задачи.

### МАРКУС КРУБЕР

СЕРЖАНТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 41 | 32 | 39 | 46 | 35 | 37 | 38 | 31  | 41 | 38 | 15 |

**Навыки:** обращение с животными 34, атлетика 45, обаяние 41, лазание 40, кутёж 51, хладнокровие 46, уклонение 40, стойкость 54, сплетничество 46, лечение 34, интуиция 40, язык (боевое арго) 36, лидерство 38, знание (рейкланд) 34, рукопашное (основное) 51, рукопашное (древковое) 46, рукопашное (двуручное) 46, наблюдательность 40, стрельба (пороховое) 37, выживание 34

**Таланты:** батман, бдительность 2, самообладание, строевая подготовка, тесный контакт, этикет (солдаты), быстрая перезарядка, могучий удар, сильные ноги, твёрдость духа, ошеломляющий удар, учтивость, стреляный боец, командир, прирождённый воин

**Имущество:** латная кираса, открытый шлем, меч, двуручный меч, алебарда, подчинённые (отряд солдат)



## БАРДИН ГОРРЕКСОН

### ЕГЕРЬ КАРАКА (СЕРЕБРЯНЫЙ I)

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 3  | 52 | 37 | 41 | 49 | 32 | 26 | 45 | 33  | 50 | 26 | 17 |

**Навыки:** лазание 46, хладнокровие 55, уклонение 29, стойкость 57, оценка 36, азартные игры 37, язык (кхазалид) 28, язык (рейкшпиль) 36, знание (геология) 36, рукопашный бой (основное) 62, выживание 38, наблюдательность 37, тайные знаки (разведчики, охотники) 38, отслеживание 37, ремесло (картограф) 39

**Таланты:** устойчивость к магии, сумеречное зрение, чутьё на неприятности, чувство направления, грамотность, целеустремлённость, цепкость, скиталец, ходо (горы), могучий удар, сильная спина, бугай

**Имущество:** кожаный жилет, топор, рюкзак, лазательный крюк и верёвка

## БАРДИН ГОРРЕКСОН

Бардин несёт службу егеря карака в Серых горах, и обязан оберегать подступы карака Цифлин и карака Норн от нападений. Случилось так, что во время очередного обхода его внимание привлёк вход в заброшенную шахту. Несмотря на множество явных следов работы гномов, и десятилетия странствий Бардина в Серых горах, об этой выработке он ничего ранее не слышал. Вероятно, вход прежде был скрыт, а недавний камнепад его обнажил.

Не раздумывая ни мгновения, Горрексон вошёл внутрь. Его предчувствие оказалось верным, и залежи руды в этой шахте были давно исчерпаны. Продвинувшись дальше вглубь, егеря наткнулся на тревожное зрелище: четыре бездыханных гнома, облачённых в лохмотья некогда прочной походной одежды, лежали рядом с грудой крысиных тел и — без всяких сомнений — трупом крысолюда. В его когтистых, иссохших лапах гном обнаружил небольшой клочок пергамента с явными рунами гномов.

Другой фрагмент того же пергамента оказался в рюкзаке одного из мёртвых гномов. Сложив оба фрагмента, Бардин с изумлением обнаружил, что держит в руках карту, ведущую к караку Зорн — легендарной крепости, затерянной в недрах Краесветных гор. Правда, прочитать карту полностью ему не удалось, ибо она оказалась зашифрована посредством древнего шифра, который Бардину был не по зубам. Тем не менее, Бардин твёрдо решил найти утраченную крепость и вписать своё имя в историю.

## ВСТРЕЧИ С БАРДИНОМ

Пока герои сражаются с Пурпурной Дланью и её союзниками, Бардин бродит по горам в поисках новых зацепок о местонахождении карака Зорн.

**Власть за троном:** Бардина можно заставить в Мидденхайме, куда он прибудет, чтобы посоветоваться с хранителями знаний местных гномов. Заодно он не упустит шанс окунуться в суматоху Карнавала.

**Рогатая Крыса:** Направляясь по указанию от хранителей знаний гномов Мидденхайма, Бардин может отправиться в Срединные горы в то же время, что и герои, чтобы исследовать руины карака Зорн. Герои могут наткнуться на него в горах, либо в качестве пленника скавенов.

**Империя в руинах:** В ходе этого приключения герои держат путь в Краесветные горы, где могут повстречать Бардина. Они могут заставить его в караке Ангажар, отдыхающим или разыскивающим сведения, а могут столкнуться с ним и в более отдалённых ущельях. И пусть героям предстоит пройти через многие испытания без посторонней помощи, гном может неожиданно появиться у святилища Сигмара как раз в тот момент, когда демоны вот-вот прорвутся, и подоспеть к ним на помощь.



## СИЕННА ФУЭГОНАСА

Сиенна родилась под солнцем Эсталии, но её детство было омрачено тенью внезапно раскрывшегося магического дара. Когда по округе пошли разговоры об одержимости ребёнка колдовством, родители в спешке отослали дочь в Империю, чтобы уберечь её от самосуда. Присоединившись к попутному торговому каравану, она направилась в Альтдорф, где находились прославленные коллегии магического искусства.

В стенах колледжа Огненного Ордена она быстро освоила Школу магии Огня. Однако её непокорная натура быстро восстала против сухих академических догм. Истинным её призванием стало не изучение магии, но опьяняющее ощущение энергии Акши, наполнявшей её тело. Осознанно отвергнув все предостережения, Сиенна полностью отдалась во власть этой разрушительной страсти, и этот роковой шаг определил всю её дальнейшую судьбу.

Её безрассудная отвага и пламенный нрав вызывали тревогу у собратьев по Ордену, в то время как сама она рвалась бросить вызов величайшим опасностям. Она постоянно стремилась возвести самые высокие стены огня, создать самые раскалённые сферы пламени и призвать самые сокрушительные огненные смерчи. В конечном счёте она стала представлять собой слишком большую угрозу — хотя сама утверждала, что Колледж мог предложить ей лишь рутинные и скучные премудрости — и покинула его, чтобы испытать свою силу в схватках с реальными опасностями большого мира.

## ВСТРЕЧИ С СИЕННОЙ

Сиенну можно встретить в Альтдорфе в любое время, возможно, в последние дни её пребывания в Огненном колледже, или практически где угодно, поскольку она путешествует по Империи, испытывая свои силы во внешнем мире. Учитывая её нрав и нетерпеливость, Персонажам, возможно, придётся спасать какого-нибудь незадачливого персонажа ведущего от её гнева или иметь дело с пожаром, который она устроила от скуки, шалости или ярости.

**Враг в тени и Смерть на Рейке:** Персонажи по крайней мере однажды проезжают через Альтдорф в ходе этих приключений, что даёт им шанс встретить Сиенну в самом начале её пути. Они также могут столкнуться с ней на большой дороге или на реке в любой момент: либо как с неожиданной союзницей в безнадежной битве, либо как с виновницей пожара, охватившего лодку, карету или здание после того, как кто-то сумел вывести её из себя.

**Власть за троном:** Сиенна может отправиться в Мидденхайм, чтобы выяснить, окажутся ли суровые ульриканцы севера менее напыщенными, чем её наставники в Альтдорфе. Не ведая о том, что её визит совпал с ежегодным Карнавалом и введением налога на магов, её терпение окажется на пределе, и конфликта с властями будет не избежать.

### СИЕННА ФУЭГОНАСА

#### МАГ ШКОЛЫ ОГНЯ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 41 | 36 | 31 | 35 | 32 | 42 | 36 | 46  | 43 | 32 | 13 |

**Навыки:** концентрация (акши) 48, обаяние 40, хладнокровие 55, уклонение 47, стойкость 38, сплетничество 40, торговля 45, интуиция 44, язык (эсталийский) родной, язык (магический) 54, язык (рейкшпиль) 51, знание (магия) 51, рукопашный бой (основное) 49, рукопашный бой (древковое) 46, наблюдательность 37

**Таланты:** эфирный унисон, школа магии (огонь), спорщик, самообладание, распознавание артефакта, быстрые руки, безупречная дикая, молниеносная реакция, грозный вид, простейшая магия, грамотность, устойчивость (огонь), смекалка, бывалый путешественник, второе зрение, шестое чувство

**Имущество:** книга (гримуар), посох, лицензия гильдии (школа огня)

**Рогатая Крыса:** В поисках приключений или боевого опыта Сиенна может оказаться в Срединных горах. Боевые заклинатели всегда нужны на Заставе, тем более что из-за долгого затишья у Латунной крепости командование сократило там гарнизоны. Альтернативно, её странствия могут привести к судьбоносной первой встрече со скавенами, что навсегда определит её дальнейший путь...

**Империя в руинах:** Воинство, маги и прочий люд стекаются в Альтдорф на фоне растущей политической и религиозной смуты, и Сиенна легко может оказаться в их числе. Быть может, она временно примкнула к одной из фракций, а возможно, следует собственным путём, привлечённая зовом грядущих битв. Порой её можно встретить одиноко бродящей в горных долинах, выслеживающей зеленокожих и прочую нечисть — то ли ради забавы, то ли в поисках достойного противника.

## А ЧТО НАСЧЁТ УБЕРШРЕЙКА?

Поскольку именно в Убершрейке в 2523 году собирается группа героев для событий игры Warhammer: End Times — Vermintide, вы можете включить этих персонажей в более молодом возрасте в приключения из **Стартового набора WFRP** или серии **«Приключения в Убершрейке»**. Ниже мы предлагаем несколько вариантов для таких сценариев, хотя вы наверняка сможете придумать и собственные идеи. Помните, однако, что в 2512 году эти персонажи ещё не знакомы друг с другом.

*Ещё раз предупреждаем: дальнейший текст содержит спойлеры к различным приключениям. Не продолжайте чтение, если планируете принять в них участие.*

### Виктор

**Стартовый набор WFRP:** Виктор может оказаться в Убершрейке одновременно с персонажами игроков — либо чтобы передать пленника, либо для того, чтобы вывести Стражу из себя. Он может присутствовать на судебном заседании в приключении «Уличный патруль», выступая обвинителем по делу, которое разбирают до слушания персонажей. Также можно адаптировать пятую часть, «Заклечённый и стражница», чтобы Виктор охотился на мутанта или культиста низшего ранга.

**Приключения в Убершрейке:** Виктор может оказаться одним из незнакомцев, преследующих Корделию в приключении «Приманка и ведьмак». Он может действовать в одиночку или в сопровождении охотника за головами либо младшего охотника на ведьм.

### Кериллиан

**Приключения в Убершрейке:** В ходе событий «Виновной стороны» Кериллиан может остановиться в «Доме на мосту», либо же герои могут повстречать её в ином месте по ходу приключения. Её мало волнуют людские распри, однако обстоятельства могут втянуть её в самый центр конфликта, где ей придётся сделать выбор: поддержать героев, оказаться их противником или же пойти своим собственным путём, так или иначе повлияв на ход событий.

**Приключения в Убершрейке II:** Разбойные нападения в приключении «Возвращение Рыбодёра» происходят на уединённой дороге, выходящей сквозь лесную чащу — в таких местах Кериллиан чувствует себя как дома. Вполне вероятно, что она может случайно натолкнуться на ограбление в самом разгаре или же, движимая любопытством, последовать за персонажами, пытающимися разрешить ситуацию. Если её присутствие будет обнаружено, оно может послужить отвлекающим фактором, повышающим сложность приключения.

### Маркус

**Стартовый набор WFRP:** В рамках короткого приключения «Сожжение «Красного полумесяца»» персонажи могут повстречать Маркуса, который находится в отпуске и навещает старого товарища. Если это так, то до присоединения к Хранителям Обета Лонер служил в Восьмом остландском легионе «Клинки».

### Бардин

**Стартовый набор WFRP:** Бардин может оказаться вовлечён в короткое приключение «Загадка серебра», возможно, выясняя все детали в заставе мигдал Агрил в надежде отыскать новые сведения о карак Зорн. Если персонажи направляются в Давихафен в ходе другого приключения, Бардин может оказаться там в поисках совета у учёного гнома хранителя знаний, возможно, отрабатывая свой долг временной службой телохранителем или выполнением нескольких поручений.

### Сиенна

**Стартовый набор WFRP:** Сиенна вполне может оказаться вовлечённой в беспорядки в начале приключения «Уличный патруль». Впрочем, она вряд ли примет принудительную службу в Страже, поэтому может сбежать и покинуть город либо быть отправленной для заключения под стражу или иного наказания. Также событие «Пожар!» (страница 19) может быть вызвано одной из вспышек гнева Сиенны — либо же она может использовать свои способности владения огнём и устойчивость к огню для спасения тех, кто оказался в ловушке горящего здания.

**Приключения в Убершрейке:** Сиенна может проживать в Доме на мосту во время событий приключения «Виновная сторона». Хотя она будет стараться не пытаться вмешиваться, её нетерпеливость и вспыльчивый нрав могут взять верх.