

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

ВЛАСТЬ ЗА ТРОНОМ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

НЕЗАМЕНИМЫЙ СПУТНИК ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ КАМПАНИИ В МИДДЕНХАЙМЕ



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

Предисловие: Немного истории

Вступление

Графский приём в саду

Королевские сады.....	7
События	9
Заключение	20

Камео-приключения

Вино безумия.....	21
Смотрите на пташку.....	25
Милый мишка.....	26
Среди мертвецов	28
Пожирая мир.....	30
Голтхог, наёмник-огр.....	31

Нефритовый скипетр: Руководство для ведущего

Слаанеш, Тёмный Князь	32
Структура	33
Методы.....	33
Враг моего врага.....	34
Культисты Скипетра	34
Школа Слаанеша.....	36

Церковь Ульрика

Малые храмы.....	44
Другие священные места	45
Ар-Ульрик.....	45
Последователи Ульрика.....	45
Сигмаритская ересь	48
Знамена и предзнаменования.....	49
Чудеса Ульрика.....	50

Несколько значимых лиц

Саша Ротберт - посредник.....	53
Хаусмейстер Брегал - камергер	56
«Настасья» - шпион	60
Альфрик «Полуносый» - шантажист	63
Тогнар - служащий.....	66
Верховная жрица Эдель Мюллер	68
Верховный матриарх Изольда Бегегнен.....	71
Брунгильда Клаглих - Правая рука Васмайера.....	74

Знакомые лица

Леди Изольда фон Штрудельдорф.....	78
------------------------------------	----

Перевёртыш

Ритуал

Предыстория	86
След когтей	87
Вверх и вниз.....	87
В канализацию.....	90
В плену!	95
Заключение	95
Персонажи ведущего и монстры.....	96

Летающие черепа смерти

Сюжет	98
Проведение приключения.....	99
Катастрофа	99
Грубентрайх	100
Деревня Прицшток.....	102
Охота на черепа.....	104
Летающие черепа смерти	107
Ответ Повелителя Могил.....	108
Маг в лесу	110
Завершение приключения	113
Персонажи ведущего и монстры.....	114

• ПРЕДИСЛОВИЕ: НЕМНОГО ИСТОРИИ •

Рады приветствовать вас в «Власть за троном: Дополнительные материалы», связанной с серией «Враг внутренний: Режиссёрская версия». Данная книга служит дополнением к третьей части кампании «Власть за троном». Вот краткое описание того, что вы найдёте на этих страницах:

Комментарии гостей: Деррик Нортон, создатель «Власти за троном» и её сопутствующего приключения «Гроздь гнева», делится своими мыслями о вкладе в это популярное приключение.

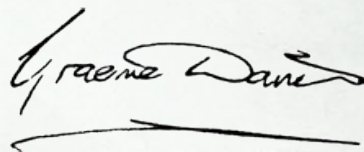
Удалённые сцены: «Графский приём в саду» — это значимая, хотя и недоработанная сцена в оригинале, которая здесь раскрыта в деталях и предоставляет персонажам множество шансов встретиться с ключевыми персонажами ведущего, происходящими из высшего общества Мидденхайма. Эпизодические приключения, разворачивающиеся в Мидденхайме, из различных источников «WFRP первой редакции» предлагают игрокам ряд увлекательных побочных квестов и разнообразных отвлечений.

Голтхог Огр — персонаж ведущего, который не попал во «Власть за троном: Режиссёрская версия». Он представлен в версии для четвёртой редакции, которая соответствует правилам для создания огров, которая будет опубликована в «Архивах империи: Том II».

За кулисами: подробно рассматриваются культ Слаанеш, Нефритовый Скипетр и базирующаяся в Мидденхайме Церковь Ульрика.

Вспомогательный состав: представлены несколько необязательных ключевых персонажей ведущего, таких как дворецкий Брегал, которые могут значительно усложнить жизнь персонажам. Также во «Власти за троном» могут появиться знакомые лица из предыдущих приключений, чтобы оказать помощь, вызвать раздражение или пробудить интерес у персонажей.

Бонусные короткометражки: два приключения из «White Dwarf» были адаптированы для «WFRP: Четвёртой редакции», одно из них серьёзно переработано и теперь является частью актуальной второстепенной сюжетной линии «Повелителя Могил», впервые представленной в «Смерти на Рейке: Дополнительные материалы».



Двенадцать месяцев

Автор: Деррик Нортон

Имя Деррика Нортон может быть незнакомо многим, однако он, как автор «Власти за троном», существенно повлиял на формирование этого приключения. Он делится воспоминаниями о процессе создания, а также обсуждает часто переиздаваемое приключение «Гроздь гнева», которое в этом издании представлено под своим оригинальным названием, но с другим антагонистом.

Мой первый проект с Games Workshop – приключение «Гроздь гнева», которое изначально называлось «Летающие черепа смерти». Работа над «Властью за троном» оказалась значительно более сложной из-за объёма и сложности первоначального черновика. Я начал углубляться в понимание тематики приключения, касающейся ролевых игр, влияния и высшей политики. Создать нечто подобное, в таких масштабах, в те времена, когда WFRP была гораздо ближе к консервативному Старому Свету, чем к концепции открытого мира – это настоящий триумф Карла Сарджента!

В первоначальной версии черновика приключение заканчивалось в момент, когда игроки собирали достаточное количество «пунктов влияния», чтобы получить аудиенцию у графа и отменить налоги, порождающие все проблемы. Однако я не считал, что кульминацией должно стать что-то вроде: «Ура! Налоги отменены – город спасён!» Хотя реформирование налогового законодательства может показаться мрачным, оно не вызывает опасности. Я был уверен, что финал должен быть более напряжённым, поэтому добавил сцену «Предатель разоблачён» и изменил концовку приключения на её нынешний вариант.



Дано памяти Карлу Свэджену, 1952-2018

Автор: Грэм Дэвис

Карл, бывший ученый Кембриджского университета, специализировавшийся на психологии и парапсихологии, активно писал для **WFRP** и других игр в конце 1980-х и начале 1990-х годов, после чего неожиданно пропал с радаров. Это вызвало множество спекуляций среди игрового сообщества.

После 1996 года Карл изменил направление своей карьеры. Он продолжал писать, но уже для рынков, не связанных с игровой индустрией.

Новость о его смерти вызвала волну скорби, которую можно увидеть в многочисленных откликах в интернете. Все они отмечают **«Власть за троном»** как его величайшее творение и кульминацию его обширного творческого наследия. Карла не хватает всем, кто имел счастье его знать, и я искренне надеюсь, что эта новая версия **«Власти за троном»** достойно воплотит его оригинальную задумку.



♦ ВСТУПЛЕНИЕ ♦

«Власть за троном» впервые вышла в 1988 году и вскоре стала знаковым и впечатляющим достижением в сфере ролевых игр. С тех пор это приключение переиздавалось с каждой новой редакцией «Warhammer Fantasy Roleplay».

То, что спустя тридцать три года после своего появления новые игроки по-прежнему получают удовольствие от множества радостей и интриг мидденхаймского Карнавала, подтверждает его неизменную привлекательность благодаря свободной, песчаной структуре приключения. Вклад Карла Сарджента, Дерек Нортон и других авторов продолжает радовать как опытных игроков, так и новичков.



ЗАЦЕПКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В этих полях отмечены семена приключений, которые вы могли бы использовать в своей кампании или которые могли бы стать основой для отдельных приключений.



ВРЕЗКИ ГРОНЬЯРА

Гроньяр. Это слово происходит от французского *grognaard*, что переводится как «ворчун». Изначально оно обозначало старого солдата или ветерана, в частности, члена старой гвардии армии Наполеона I, который благодаря своей длительной и преданной службе имел право высказывать претензии даже перед самим императором. В современном контексте термином гроньяр называют опытного игрока в варгеймы или ролевые игры, как правило, обладающего собственным мнением.

За последние 30 лет или около того в кампанию «**Внутреннего врага**» играло очень много людей. Эта новая версия включает в себя некоторые изменения, и в ключевых моментах истории такие блоки, как этот, предлагают новые идеи и различные события, чтобы сделать кампанию такой же свежей и сложной для опытных поклонников WFRP, какой она была, когда она впервые появилась в 1987 году. Игроки, которые думают, что их предыдущий опыт даст им преимущество, могут найти силы в тенях и за ширмой более грозными и коварными, чем раньше.

Некоторый материал в этом томе также был перепечатан из более ранних источников, и, где это уместно, предоставляются врезки гроньяра с той же целью. Конечно, если альтернативные варианты выглядят лучше, смело используйте их вместо оригиналов!



• ГРАФСКИЙ ПРИЁМ В САДУ •

Во «Власти за троном» графский приём в саду представлен только в общих чертах. Он проходит в королевских садах с 14:00 до 20:00 в Марктаг и предоставляет персонажам замечательную возможность встретиться со множеством ключевых фигур двора, которые могут сыграть важную роль в развитии их приключения.

КОРОЛЕВСКИЕ САДЫ

Королевские Сады, часто ошибочно принимаемые за Кенигсгартен, на самом деле расположены на территории дворцового комплекса. Это обширный внутренний двор, где можно увидеть зелёные лужайки, аккуратно оформленные кустарники, сад с обрезанными деревьями и зелёный лабиринт в форме волчьей головы. Вся территория украшена сверкающими дорожками из мраморной крошки и множеством статуй.

КАК ПОПАСТЬ

Получить доступ на приём в саду без письменного приглашения практически невозможно. Эти приглашения представляют собой небольшие свитки, запечатанные личной печатью графа и адресованные конкретному владельцу. Существует несколько способов законно или незаконно заполучить такое приглашение. Кроме того, имеются различные схемы, которые могут помочь проникнуть внутрь. Ниже перечислены наиболее очевидные методы; если персонажи попытаются использовать другие подходы, будьте готовы к импровизации.

Связи

Персонажи находятся в Мидденхайме уже несколько дней, и Карнавал продолжается вторые сутки. У них была возможность встретиться с рядом значимых персонажей ведущего и произвести на них достаточно положительное впечатление, чтобы получить приглашение. Большинство из них представлены в «Главе 5: Сильные мира сего» из «Власти за троном».

Убедительная подделка

Если персонажи сумеют получить оригинальное приглашение (например, украдут его у персонажа ведущего), они смогут заказать достаточно правдоподобные копии с собственными именами, если найдут опытного фальсификатора или обладают нужными навыками. Для этого потребуется встречная проверка между навыком фальсификатора и наблюдательностью обычного дворцового охранника (*наблюдательность 52*).

Вы знаете, кто я?

Прохождение с использованием блефа требует немалой смелости и навыков, но это вполне осуществимо. Персонажи могут попытаться пройти, представляясь важными гостями из другого города, со своей свитой, используя блеф и настойчивость, даже если их имена (или имена их вымышленных личностей) отсутствуют в «списке». Этот приём сработает только в том случае, если хотя бы один из персонажей сумеет убедительно выдать себя за человека с золотым статусом.



Сколько это стоит?

Подкуп, вероятно, является самым неэффективным методом. Дворцовая охрана и персонал получают хорошее жалование поэтому не испытывают необходимости в дополнительных финансах и рискуют многим, если будут уволены. Не стоит забывать о возможных обвинениях в государственной измене, если их халатность приведёт к реальной или потенциальной угрозе для графа или его семьи. Любые попытки подкупа можно считать по меньшей мере **безумными** (-30).

Тс-с-с!

Скрытность также несёт в себе определённые риски: любого, кто будет пойман при попытке проникновения во дворец, будь то во время садового приёма или в любое другое время, могут посчитать потенциальным убийцей и отреагировать соответственно. Охранники обучены выявлять возможные угрозы, проводя **заурядную** (+20) **проверку наблюдательности** для обнаружения злоумышленников во время дежурства. Кроме того, в распоряжении охраны есть собаки и маги, готовые противостоять магически невидимым нарушителям.

Развлечение

Персонажи, обладающие нужными навыками, могут попытаться попасть на приём в саду в роли нанятых артистов. Возможно, их заметили во время уличных выступлений на Карнавале («Власть за троном», стр. 59), или же у них была другая возможность произвести впечатление на кого-то, кто затем рекомендовал их Брегалу или другому организатору мероприятия. Персонаж получает приглашение на прослушивание, которое проходит в одном из внешних залов дворца. Это будет самое сложное прослушивание в их жизни: все проверки становятся **безумными** (-30), поскольку публика обладает высоким уровнем притязательности.

Поставки

Приём в саду в основном организовывается дворцовыми кухнями, однако существует несколько сторонних поставщиков, которые в этот день привозят еду, напитки, цветы и другие необходимые предметы. Если персонажи проявят смекалку и воспользуются своими связями, им удастся проникнуть на мероприятие, выдав себя за этих поставщиков. Тем не менее, они столкнутся с тем, что все поставки должны быть доставлены и размещены за полчаса до начала приёма, а все поставщики и их работники обязаны покинуть сад сразу после выполнения своих задач. Найти способ остаться на мероприятии или найти укромное место для переодевания и смены облика станет настоящим испытанием для изобретательности персонажей.

ДЛАНЬ СУДЬБЫ

Если персонажи сталкиваются с препятствиями на каждом шагу и не могут найти способ получить приглашение на приём, возможно, судьба сама предоставит им такой шанс. Неожиданно кто-то отправляет несколько приглашений в то место, где находятся персонажи. Кто же этот загадочный благодетель? Это сам Лорд Закона Карл-Хайнц Васмайер, который желает лично увидеть печально известного Кастора Либерунга и его спутников. В этом случае Васмайер планирует ненадолго заглянуть на вечеринку с 18:00 до 18:30, стараясь оставаться в тени.

ПРИСУТСТВУЮЩИЕ

На садовом приёме присутствует множество персонажей ведущего, хотя не все из них остаются на мероприятии до самого конца.

Граф

По причинам, описанным во «Власти за троном», Граф Борис испытывает душевные муки и уже некоторое время чувствует себя неважно. Он располагается на деревянном троне в небольшом открытом павильоне, рассеянно кивая прибывающим гостям, которые, согласно обычаю, преклоняют колено, но его мысли, похоже, погружены в мрачные раздумья. Брегал, камергер (стр. 56), стоит справа от него, готовый выполнить любой приказ или поторопить тех, кто раздражает, утомляет или надоедает графу. Павильон охраняет отряд из шести Рыцарей Пантеры, а ливрейные слуги постоянно суетятся, принося еду, напитки и другие предметы, которые граф игнорирует.

Другие гости

В зале собралось множество гостей, которые наслаждаются главным светским событием года в Мидденхайме и стремятся продемонстрировать себя в лучшем свете. Эти люди в основном становятся источниками подслушанных сплетен и мешают персонажу, перебивая его, чтобы завести пустые светские разговоры с важными особами. Особенно это раздражает, когда персонаж надеется на заведение влиятельных знакомств, и вдруг кто-то пьяненький врывается в него, обвиняя в нападении или краже и тому подобном.

Почётные гости: в городе располагается посольство из Кислева, стремящееся обсудить с графом ряд вопросов, касающихся их северных границ, а также напомнить ему о соглашении, позволяющем Кислеву при необходимости запросить отряд Рыцарей Пантеры. Кроме того, здесь присутствуют делегаты из других городов Империи и несколько представителей из зарубежных стран.

Влиятельные мидденхаймцы: помимо упомянутых выше ключевых персонажей ведущего, на приёме также присутствуют председатели комиссий, гильдмейстеры, жрецы различных божеств и другие представители высших слоёв общества города.

Бродячие артисты: музыканты и другие исполнители были приглашены для развлечения гостей. Менестрели, жонглёры и другие артисты перемещаются по территории, а напротив павильона графа расположена небольшая сцена с занавесом, где проходят короткие выступления самых высокомерных артистов, выступающих в королевском музыкальном колледже и королевских садах в период карнавальная недели.

Слуги и лакеи: слуги в дворцовой ливрее постоянно перемещаются из одного места в другое: некоторые из них носят подносы с угощениями и напитками для гостей, в то время как другие собирают пустые бокалы и тарелки. Некоторые слуги патрулируют территорию, следя за чистотой и порядком. В то же время личные лакеи нескольких гостей пробиваются сквозь толпу, передавая сообщения от своего господина или госпожи союзникам, или возлюбленным, а также занимают позиции, откуда могут подслушать разговоры соперников своих господ.

СОБЫТИЯ

В основном, приём в саду не отличается особым увлечением. Люди ведут беседы и делятся вежливыми сплетнями, это скорее повод продемонстрировать своё присутствие, чем возможность для ярких развлечений. Никто не позволит себе действия, которые могли бы навредить его репутации. Даже те, кто немного увлёкся напитками, стараются сохранить признаки приличия.

Тем не менее, происходят события, которые могут вызвать особый интерес у персонажей, так как они предоставляют шанс получить признание от значимого персонажа ведущего.

Эти события изложены в том виде, в каком они произойдут при отсутствии вмешательства персонажей. Они могут изменяться в зависимости от их местоположения и действий в определённый момент времени. Ведущий имеет право корректировать ход событий по своему усмотрению.

Если персонажи не желают в них активно участвовать, они могут просто слиться с толпой или попытаться выбраться из зелёного лабиринта.

ПОЧЁТНЫЕ ГОСТИ - ВРЕМЯ ПРИБЫТИЯ И ОТБЫТИЯ

На садовом приёме присутствуют различные значимые представители мидденхаймского двора, и большинство из них остаётся до самого конца мероприятия.

Ниже представлена краткая сводка о том, когда они прибыли и покинули приём, а также о том, чем занимались в ходе мероприятия.

Кто	Время прибытия	Что делает?	Время убытия
Хаусмейстер Брегал	Полдень	Организует подготовку с полудня. Сопровождает Графа Бориса (14:00). Конфликтует с Луиджи (16:15). Предупреждает Альбрехта Хельсехера (18:30). Руководит уборкой (20:00).	-
Граф Борис	14:00	Занимает место в павильоне и приветствует прибывающих и отбывающих гостей. Воодушевляется при виде Катерины и Эмманюэль (18:15). Приветствует окончание мероприятия и исчезает во дворце с Катериной, Хильдегардой и Эмманюэль (20:00).	20:00
Председатель Ярнад Маградил	14:00	Прибывает, выглядит ворчливым. Может перебивать Раллана (16:15). Пристаёт к Валленштайну (17:20). Уходит домой (20:00).	20:00
Бетти Гринхилл	14:10	Прибывает. Начинает раскладывать еду. Предоставляет клетку с кроликами для игр детей (15:30). Входит в зелёный лабиринт в поисках потерянных кроликов (18:20). Встречает Ульрике и Берту Юнг в живом лабиринте (между 18:45 и 19:00). Помогает с уборкой (20:00).	-
Раллан Лафарель	16:00	Прибывает. Краткое выступление (16:05 - 16:15), затем общается. Проходит зелёный лабиринт с Луиджи (17:00 - 17:20). Присоединяется к Аллавандрелю за напитками (17:30). К ним присоединяются Дитер, Кирстен, Ульрике и Берта (18:40). Уходит смотреть «Варвара из Вессилия» (18:45).	18:45
Зигфрид Прункволль	16:00	Прибывает. Общается с гостями. Пытается перехватить фон Геншера (17:00). Проходит живой лабиринт с Баронессой Марленой Клохманн (18:10 - 18:30). Пытается привлечь внимание Катерины (18:30). Снова пытается перехватить фон Геншера (18:45). Уходит (19:00).	19:00
Петра Либкозен	16:00	Прибывает с Тийсом ван Залийвэйре из мариенбургской товарной биржи. Они проходят зелёный лабиринт (16:30 - 16:50). Проходит зелёный лабиринт с Жанной (19:00 - 19:20). Уходит в «Смеющегося осла» (20:00).	20:00
Луиджи Паваротти	16:15	Прибывает с парой барменш и получает выговор. Оскорбляет Брегала. Проходит зелёный лабиринт с Ралланом (17:00 - 17:20). Подмешивает что-то в пунш (17:30). Уходит позже всех, обыскав всё в поисках остатков еды (20:10).	20:10
Баронесса Марлена Клохманн	16:15	Прибывает. Общается с гостями. Проходит зелёный лабиринт с Зигфридом Прункволлем (18:10 - 18:30). Рано отбывает (19:00).	19:00
Вернер Штольц	16:30	Прибывает с делегацией сигмаритов. Встречает несколько холодный приём. Неприятная случайная встреча с Ар-Ульриком (19:30). Уходит (20:00).	20:00
Изольда Бегенен	16:30	Прибывает. Общается с гостями. Благодарит Готхарда (18:20). Видит Ар-Ульрика, печалится и уходит (19:10).	19:10
Маршал фон Геншер	17:00	Общается с гостями, но избегает Зигфрида Прункволля. Вступает в разговор с Сергеем Бухариным (18:45). Уходит смотреть «Варвара из Вессилия» (19:00).	19:00

ЗНАМЕНИТЫЕ ГОСТИ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Кто	Время прибытия	Что делает?	Время убытия
Альбрехт Хельсехер	17:10	Прибывает с Жанной и Эриной. Общается. Пытается пожаловаться графу на налог на свитки, получает предупреждение от Брегала, покидает приём (18:30).	18:30
Жанна Эберхауэр	17:10	Прибывает с Альбрехтом и Эриной. Общается. Рада видеть Аллавандреля (17:30). Проходит зелёный лабиринт с Петрой (19:00 - 19:20). Уходит в «Смеющегося осла» (20:00).	20:00
Эрина Эберхауэр	17:10	Прибывает с Жанной и Альбрехтом. Общается. Уходит в «Смеющегося осла» (20:00).	20:00
Наташа Зиннлих	17:15	Прибывает с Сергеем Бухариным. Общается. Проходит зелёный лабиринт с Сергеем (17:30 - 18:00). Уходит в «Урожайного гуся» (20:00).	20:00
Сергей Бухарин	17:15	Прибывает с Наташей. Общается. Проходит зелёный лабиринт с Наташей (17:30 - 18:00). Уходит в «Урожайного гуся» (20:00).	20:00
Готхард Валленштайн	17:20	Прибывает и сразу же окружён делегацией гномов. Получает благодарность от Изольды (18:20). Получает пощечину от Берты Юнг (19:30). Уходит с развратными друзьями (19:45).	19:45
Аллавандрель Фанмарис	17:30	Прибывает и присоединяется к Раллану за выпивкой. К ним присоединяются Дитер, Кирстен, Ульрике и Берта (18:40). Уходит на фестиваль изысканных сортов эля (19:45).	19:45
Дитер Шмайдехаммер	18:10	Прибывает с Кирстен, Ульрике и Бертой. Общается. Присоединяется к Раллану и Аллавандрелю (18:40). Уходит на фестиваль изысканных сортов эля (19:45).	19:45
Кирстен Юнг	18:10	Прибывает с Дитером, Ульрике и Бертой. Общается. Присоединяется к Раллану и Аллавандрелю (18:40). Уходит смотреть «Варвара из Вессия» (19:00).	19:00
Ульрике Юнг	18:10	Прибывает с Дитером, Кирстен и Бертой. Общается. Присоединяется к Раллану и Аллавандрелю (18:40). Проходит зелёный лабиринт с Бертой Юнг (18:45 - 19:00). Уходит в «Смеющегося осла» (20:00).	20:00
Берта Юнг	18:10	Прибывает с Дитером, Кирстен и Ульрике. Общается. Присоединяется к Раллану и Аллавандрелю (18:40). Проходит зелёный лабиринт с Ульрикой Юнг (18:45 - 19:00). Даёт пощечину Готхарду Валленштайну (19:30). Уходит в «Смеющегося осла» (20:00).	20:00
«Княжна» Катерина	18:15	Прибывает с Хильдегардой и Эмманюэль. Отбивается от толпы жаждущих внимания поклонников. Игнорирует Зигфрида Прункволля (18:30). Возвращается во дворец (20:00).	20:00
Хильдегарда Цимперлих	18:15	Прибывает с Катериной и Эмманюэль. Отбивается от толпы жаждущих внимания поклонников. Возвращается во дворец (20:00).	20:00
Эмманюэль Шлаген	18:15	Прибывает с Катериной и Хильдегардой. Общается. Обменивается многозначительным взглядом с Ар-Ульриком перед возвращением во дворец (20:00).	20:00
Ар-Ульрик	19:00	Прибывает. Холодная встреча с графом. Общается. Неловкая случайная встреча с Вернером Штольцем (19:30). Обменивается многозначительным взглядом с Эмманюэль перед уходом с приёма (20:00).	20:00

ГИБКОСТЬ - КЛЮЧ К УСПЕХУ

Одним из самых увлекательных моментов в игре «Власть за троном» является возможность познакомиться с различными персонажами ведущего, исследовать их характеры и связи, а также устанавливать с ними отношения. Приём в саду предоставляет отличную возможность для этого, и, хотя может показаться, что ничего не происходит, важно учитывать, как ваши игроки реагируют на происходящее. Если им нравится блуждать по зелёному лабиринту, выпивать с Луиджи или обсуждать сплетни с Петрой, дайте событиям развиваться естественно. Если же они выглядят растерянными, будьте готовы ускорить сюжет. Намекайте на важные интриги, такие как беспокойство графа, интрижку Ар-Ульрика или странную привычку Дитера постоянно говорить о налогах, и двигайтесь дальше.

Этот совет стоит иметь в виду на протяжении всего Карнавала. «Власть за троном» задумывалась с учётом того, что не все группы персонажей смогут увидеть всё и раскрыть каждую деталь сюжета. Существует множество способов повлиять на графа, и каждая группа должна найти свой уникальный путь к основным событиям. Если ваши игроки не проявляют интереса к какому-либо событию, дайте им возможность ознакомиться с календарём Карнавала. Безусловно, они найдут что-то, что привлечёт их внимание, и появятся новые возможности для развития сюжета.



Смешаться с толпой

Большинство приглашённых на приём в саду пришли для общения. На протяжении всего события гости бродят по саду, кратко и вежливо приветствуя друг друга. Обычно считается вежливым отдать представителям аристократии право решать, продолжать ли разговор после короткого приветствия. В результате бюргеры, ремесленники, артисты и им подобные часто быстро перемещаются, мельком общаясь с теми, кого встречают, в то время как аристократы, если им это интересно, погружаются в более содержательные беседы. Персонажам следует помнить, что жалобы на снобизм — это надёжный способ быстро покинуть мероприятие.

Персонажи, вовлечённые в беседу, могут случайно стать свидетелями интересных сплетен, даже если они не исходят от ключевых персонажей ведущего. Тот, кто решит уделить полчаса общению, должен пройти **сложную (-20) проверку сплетничества**. Однако, если у персонажа есть **ТАЛАНТ этикет (дворяне)**, проверка становится **лёгкой (+40)**. Когда несколько персонажей общаются одновременно, они могут получить различные фрагменты информации, а не просто одну и ту же сплетню. Дополнительные слухи можно найти на странице 14 (**Власть за троном**).

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ СМЕШИВАНИЯ С ТОЛПОЙ

УУ	Результат	Последствия
+6 и выше	Невероятный успех	Персонаж становится свидетелем беседы между Эммелин Хельштейн, местной аристократкой, и Абу Таубом, дипломатическим эмиссаром из пряного порта Кофера. В ходе разговора Абу Тауб называет Визиря Бахра колдуном и беглецом от султанского правосудия. <i>«Вы утверждаете, что след ведёт в Мидденхайм? У нас нет ведьмаков, и мы обязательно проинформируем вас, если что-то заподозрим. Не стоит беспокоить графа по этому поводу. Он болен и, смею заметить, в последнее время принимает довольно странные решения. Почему я так считаю? Посмотрите на эти налоги. Только Верена знает, что произошло с канцлером и лордами закона, и почему они начали разрабатывать такое провокационное законодательство — для меня это настоящая загадка. Это совершенно не в их духе. Похоже, никто не может вразумить Бориса».</i>
От +4 до +5	Впечатляющий успех	Персонаж подслушивает беседу двух пожилых местных аристократов — Рудольфа Хельштейна и Хенрикуса фон Карзбурдгера, в которой они обсуждают, кто обладает влиянием на графа, а кто нет. <i>«Если ты хочешь быть услышанным в Мидденпалаце, лучший способ — завести дружбу с тем тилейским парнем, Паваротти. Граф считает, что он творит чудеса со Стефаном и высоко его ценит. Конечно, Борис без ума от своей дочери и доверяет её инстинктам, даже если она не является настоящим гением. Что касается маршалов, он, безусловно, доверяет их стратегическим взглядам, но в политике они не разбираются».</i>
От +2 до +3	Успех	Персонаж подслушивает несколько сплетен, которыми обмениваются гости. Эти сплетни можно взять из более правдивых слухов, представленных на странице 14 (Власть за троном), однако они не должны носить негативный характер в отношении Мидденхайма или графа.
От +0 до +1	Условный успех	Персонаж слышит обрывок сплетен, которым делятся между собой гости. Его можно взять со страницы 14 (Власть за троном), однако он не должен носить негативный характер в отношении Мидденхайма или графа.
От -0 до -1	Условный провал	Персонаж слышит разговор Ганса Фершвендера, секретаря Гильдии Купцов, и Хорста Хутмахера, приезжего купца из Хохланда. <i>«Как тебе Валлеништайн? Пашет, как вол, и гуляет на широкую ногу. Он был хорошим другом покойной жены графа, Аники-Элизы. Если хочешь завоевать расположение графа, нужно произвести впечатление на него».</i>
От -2 до -3	Провал	Персонаж не слышит ничего интересного.
От -4 до -5	Серьёзный провал	Если двойник Кастора Либерунга всё ещё находится в группе, персонаж становится свидетелем разговора между Гансом, служкой, и Гретой, служанкой: <i>«Клык Ульрика, где-то я уже видел этого парня... Ты не знаешь, кто это?»</i> На самом деле, Ганс просто принял двойника за кого-то другого. Если двойник находится в другом месте, персонаж не услышит ничего интересного.
-6 и ниже	Ужасающий провал	Неумелые попытки персонажа влиться в высшее общество заканчиваются тем, что важные личности оказываются глубоко оскорблены. Мало того, что персонаж не получает никакой полезной информации, его с позором вышвыривают с приёма Рыцари Пантеры, отправляя прямоком на улицу. Более того, он получит модификатор -20 к любым проверкам харизмы , связанным с другими участниками мероприятия, если они встретятся вновь.

Зелёный лабиринт

Зелёный лабиринт, как и всё в Мидденхайме, отличается меньшими размерами и компактностью по сравнению с аналогичными объектами в других частях Империи. Тем не менее, он обладает значительной сложностью. Каждому, кто решит испытать свои навыки в его прохождении, необходимо пройти **серьёзную (+0) проверку ориентирования**.

Персонажи, задерживающиеся в лабиринте дольше, чем им хотелось бы, могут обратиться за помощью. Однако это считается постыдным проявлением слабости, в результате чего они получают **штраф -10 к проверкам, связанным с харизмой**, и -30 к проверкам лидерства для остальной части группы.

В ходе мероприятия разнообразные персонажи ведущего проводят некоторое время в лабиринте. В этом месте обычно обмениваются слухами и флиртуют, укрываясь от других гостей. Если персонаж решит исследовать лабиринт, он может стать свидетелем чего-то любопытного.

Нефритовые маги из Великой Гильдии Магов Мидденхайма постоянно меняют маршрут зелёного лабиринта, что делает его новым испытанием даже для тех придворных, кто проходил его уже много раз.

Чтобы выяснить, что ключевые персонажи ведущего обсуждают в уединении лабиринта, другие персонажи должны находиться в лабиринте одновременно с ними и успешно пройти **встречную проверку скрытности** (СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ *города* или *дикая природа*, будут полезны в этом случае), против **сложной (-20) проверки наблюдательности**, используя показатель навыка персонажа ведущего, указанный в таблице результатов шпионажа в зелёном лабиринте. Если персонаж не справится с проверкой, персонаж ведущего заподозрит, что его подслушивают, и прекратит разговор.

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ШПИОНАЖА В ЗЕЛЁНОМ ЛАБИРИНТЕ

Время	Персонажи ведущего	Информация
С 16:30 до 17:00	Петра Либкозен и Тийс ван Залийвэйре	Проверка против наблюдательности Петры 64. В случае прохождения проверки слышен следующий разговор: Тийс: «Таким образом, эта сделка, которую мы стремимся заключить с вашим замечательным городом, заслуживает того, чтобы её представить графу, не так ли?» Петра: «Он не будет вас слушать. Вам следует привлечь внимание другого человека, который сможет представить эту идею от вашего имени». Тийс: «Этот человек, Валлеништайн, представляет интересы купцов?» Петра: «Да, но не тратьте время, его мало кто любит». Тийс: «Тогда Каницлер Спарсам?» Петра: «Хмм... он мог бы помочь». Тийс: «Он сегодня будет присутствовать здесь?» Петра: «Сомневаюсь, он не любитель толпы, но я слышала, что он купил билеты на завтрашнюю оперу».
С 17:00 до 17:20	Луиджи Паваротти и Раллан Лафарель	Проверка против наблюдательности Раллана 75. В случае прохождения проверки слышен следующий разговор: Луиджи: «Итак, я давно хотел с тобой познакомиться. Ты избегал Луиджи, да?» Раллан: «Вовсе нет, вовсе нет. Мои обязанности не оставляли мне времени». Луиджи: «Занят тем, что выдумывал этот гномий налог? Нет, баста, баста! Шутка, шутка!» Раллан: «Ах. Я не в настроении. Я никогда не предлагал такой налог». Луиджи: «Но ты не сожалеешь о том, что его ввели? Нет! Не воспринимай меня слишком серьёзно. Мы теперь друзья, ты и я, вскоре убедись в этом». Раллан: «Сын графа, похоже, стал более тихим с тех пор, как вы появились». Луиджи: «Стефан - замечательный ребёнок. Я настаиваю на том, чтобы он отдыхал ради его собственного блага». Раллан: «Вы не даёте ему успокоительное?» Луиджи: «Музыкой можно успокоить измученную душу. То же самое и с моим искусством».
С 17:30 до 18:00	Наташа Зинних и Сергей Бухарин	Проверка против наблюдательности Наташи 67. В случае прохождения проверки, слышен следующий разговор: Наташа: «Почему утверждают, что молодая царица повелевает погодой?» Сергей: «Один из её талантов, среди множества других». Наташа: «Как она научилась этому?» Сергей: «Это в крови господарей, дорогая моя». Наташа: «А, да? Много ли вы успели увидеть на Карнавале до приёма?» Сергей: «Я был на стрельбе из лука. И там же повстречал герр Шмайдехаммера». Наташа: «Не повезло же вам, Сергей. Он был очень нудным?» Сергей: «Ха! Вообще-то... он был надоедливым. Я спросил его мнение о налоге на гномов, а он твердил одно и то же. Наверное, он был пьян». Наташа: «Неужели?»

Время	Персонажи ведущего	Информация
С 18:10 до 18:30	Зигфрид Прунkvолль и Баронесса Марлена Клохманн	Проверка против наблюдательности Марлены 88. В случае провала, персонаж все равно может услышать разговор, но Марлена поймёт, что её подслушивают (Зигфрид слишком поглощён собой, чтобы беспокоиться о подслушивании). Слышен следующий разговор: Зигфрид: <i>«Я знаю все тайны этого лабиринта, каждый его уголок».</i> Марлена: <i>«Как хорошо, что именно вы меня сопровождаете, я бы непременно заблудилась».</i> Зигфрид: <i>«Разумеется, ведь рядом вечный рыцарь. Кажется, я видел вас во дворце? Или ошибаюсь?»</i> Марлена: <i>«Возможно, я пыталась донести свою позицию до лордов закона касательно этих налогов».</i> Зигфрид: <i>«Не моё дело. Не подобает вечному рыцарю Мидденхайма оспаривать решения графа».</i> Марлена: <i>«Лорд Закона Эрлих... Я надеялась, что он образумится. Он здесь?»</i> Зигфрид: <i>«Не видел его уже несколько недель. А сейчас - снова налево».</i> Марлена: <i>«Мне кажется, прямо. Не видели несколько недель?»</i> Зигфрид: <i>«Нет. Вечному рыцарю Мидденхайма не к лицу брататься с писарями».</i>
С 18:45 до 19:00	Бетти Гринхилл, Ульрике Юнг и Берта Юнг	Проверка против наблюдательности Бетти 61. В случае прохождения проверки, слышен следующий разговор: Бетти: <i>«Э, гляди, куда свои лапти ставишь, тут, ваще-то, делом заняты!»</i> Ульрике: <i>«Ой, простите. А что вы там делаете?»</i> Бетти: <i>«За заблудившимися кроликами охочусь, а чё ещё? И я не про твою фройляйн Шлаген, и не про её «серого волчка», который совсем не пинька, ха!»</i> Ульрике: <i>«Простите, мы не очень хорошо знакомы с городом. О ком вы говорите?»</i> Бетти: <i>«Чтоб мне провалиться на этом месте! Забудь, деточка, я иногда сначала лягну, потом думаю».</i> Ульрике: <i>«Ладно... как скажете».</i>
С 19:00 до 19:20	Петра Либкозен и Жанна Эберхауэр	Проверка против наблюдательности Жанны 67. В случае прохождения проверки, слышен следующий разговор: Жанна: <i>«Так ты говоришь, с тобой приключилась такая же история?»</i> Петра: <i>«Я не могла поверить, я думала, этот человек помешан на деньгах и только на деньгах, но тут он сделал мне предложение, которого я ожидала бы скорее от Готхарда Валлеништайна».</i> Жанна: <i>«Кто это вообще?»</i> Петра: <i>«Ой, тебе лучше не знать. Какой-то важный купец. Любимчик Аники-Элизы, который всё ещё ошивается здесь, как дурной запах».</i> Жанна: <i>«И что, будешь жаловаться?»</i> Петра: <i>«На что?»</i> Жанна: <i>«На канцлера».</i> Петра: <i>«Ох, Жанна, он просто позорище, но он не без влияния, знаешь ли».</i>

ТАБЛИЦА РЕЗУЛЬТАТОВ ОРИЕНТИРОВАНИЯ В ЗЕЛЁНОМ ЛАБИРИНТЕ

УУ	Результат	Последствия
+6 и выше	Невероятный успех	Персонаж проходит лабиринт за минуту. Это просто здорово, и остальные члены группы получают модификатор +5 к проверкам харизмы.
От +2 до +5	Успех или впечатляющий успех	Персонаж проходит лабиринт за 7 минут.
От +0 до +1	Условный успех	Персонаж проходит лабиринт за 15 минут.
От -0 до -1	Условный провал	Персонаж проходит лабиринт за 20 минут.
От -5 до -2	Провал или серьёзный провал	Персонаж проходит лабиринт за 35 минут.
-6 и ниже	Ужасающий провал	Персонаж тратит около часа на прохождение лабиринта. Это просто позор, и остальные члены группы получают модификатор -5 к проверкам харизмы.



ПРЕДЪЯВИТЕЛЬ СЕГО ЛЮБЕЗНО ПРИГЛАШАЕТСЯ НА ЛУЧШИЙ
В МИДДЕНХАЙМЕ ВЕЛИКОСВЕТСКИЙ

ПРИЁМ В САДУ

ОРГАНИЗОВАНО ПО РАСПОРЯЖЕНИЮ И БЛАГОДАРИЯ ЛЮБЕЗНОСТИ
ГРАФА БОРИСА ТОДБРИНГЕРА
КЛЮЧЕВОЕ СВЕТСКОЕ СОБЫТИЕ КАРНАВАЛА
СОСТОИТСЯ В КОРОЛЕВСКИХ САДАХ В МАРКТАГ,
С ЧЕТЫРЁХ ДО ВОСЬМИ УДАРОВ КОЛОКОЛА

Учитывая печальные события прошлого карнавала, блюда из гуся подаваться не будут.
Обязателен строгий дресс-код. Все дуэли и вызовы, возникшие в ходе карнавала, приостанавливаются до его завершения.

С 06:00 до 14:00

Сад заполнен слугами и садовниками, которые занимаются подготовкой к приёму. Сначала они стригут траву, подрезают кусты и приводят в порядок саму территорию. Затем возводят павильон графа, сцену и другие сооружения. Организуют зоны для еды и напитков, выносят стулья и другую мебель, а в завершение поступают цветы, скоропортящиеся продукты и другие необходимые предметы.

В полдень Брегал, камергер, покидает дворец и внимательно осматривает приготовления, удостоверившись в их безупречности. Рыцари Пантеры занимают свои посты, а слуги, садовники и прочий персонал стремительно разбегаются.

В 13:30 артисты получают разрешение войти в сад, им показывают разрешённые и запрещённые зоны, а также предоставляют время для настройки инструментов или подготовки к выступлению.

Гости начинают стекаться во дворец с 10:00 утра, стремясь первыми увидеть правителя города. После проверки приглашений их размещают во внешнем дворе, где выступают музыканты, а слуги в ливреях предлагают напитки и угощения. К 14:00 двор наполняется шумной толпой.

С 14:00 до 16:00

В 14:00 звучит трубный фанфар, объявляя об открытии приёма в саду. Граф Борис, сопровождаемый дюжиной Рыцарей Пантер, направляется из дворца к своему павильону. Когда он входит в павильон, поднимают его курфюрстский флаг, обозначая его присутствие. Брегал занимает своё место справа от графа и кивком приглашает гостей войти.

На протяжении следующих двух часов гости проходят мимо павильона графа, делая поклоны или реверансы и получая взамен рассеянный кивок. Тех немногих, кто решается заговорить с графом, Брегал сразу же отстраняет.

Среди первых, кто прибыл, оказались несколько заметных представителей гномьей общины города. Они с привычной для себя пунктуальностью воспринимают указанное в приглашениях время начала мероприятия и никогда не позволят себе опоздать. Они сдержанно кланяются графу, однако при прохождении **серьёзной (+0) проверки наблюдательности** любой персонаж может заметить, что за их невозмутимыми лицами и внушительными бородами скрывается значительное недовольство. Гному не требуется дополнительная проверка, чтобы это понять. Особенно выделяется старый гном с роскошной длинной белой бородой и ужасным косоглазием. Это Ярнад Маградил, председатель и управляющий гномьим отделением комиссии по защите интересов эльфов, гномов и полуросликов.

Бетти Гринхилл, энергичный и трудолюбивый полурослик, управляющая кухнями графа, начинает накрывать столы с угощениями возле зелёного лабиринта. Примерно в 15:30 она приносит клетку с кроликами и размещает её рядом с лабиринтом, чтобы развеселить маленьких гостей на приёме.

С 16:00 до 17:00

Когда первые гости начинают покидать мероприятие, на сцену выходят самые заметные представители мидденхаймского двора.

Весёлая группа во главе с Ралланом Лафарелем прибывает с строевой площади, где только что завершился турнир лучников. Если персонажи успели подружиться с придворным менестрелем, они могут присоединиться к нему в качестве гостей. Зигфрид Прункволль с энтузиазмом делится своими впечатлениями о турнире с каждым, кто обращает на него внимание. В то время как Раллан и его друзья приветствуют графа, он выходит на сцену, чтобы провести импровизированное выступление на лютне. Вокруг него собирается толпа, желающая насладиться музыкой, в то время как гномья делегация стоит в стороне, с недовольством наблюдая за эльфом, которого многие обвиняют во введении гномьего налога. Ярнад Маградил комментирует перед второй мелодией Раллана: *«Конечно, это мило для птичьих трелей, но, если бы канцлер обложил каждую ноту налогом, он бы наполнил свои сундуки, не отвлекая тех, кто занят настоящей работой».*

В воздухе повисает неловкое молчание, и, если персонаж сумеет найти слова, чтобы облегчить атмосферу, он, безусловно, получит признательность от всех присутствующих. В противном случае, если он только ухудшит ситуацию, это вызовет всеобщее недовольство. Раллан выступает около пятнадцати минут, прежде чем оставить сцену, чтобы пройтись по приёму, пообщаться с друзьями, встретиться с другими артистами и время от времени снова сыграть.

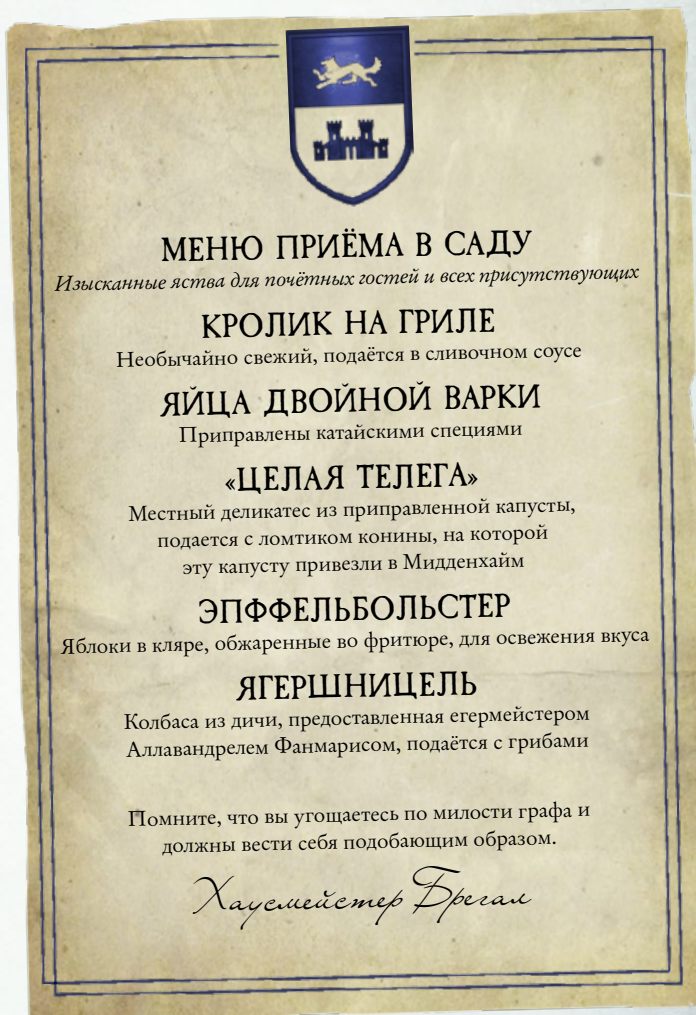
Петра Либкозен покидает дворец в компании пухлого мужчины приблизительно пятидесяти лет. Её спутник, щедро одетый в мариенбургском стиле, кажется одновременно очарован её присутствием и полон решимости утомить её своими разговорами. Она вежливо улыбается и вставляет своё слово или фразу, когда позволяет ситуация, однако её нарастающее раздражение заметно любому, кто пройдёт **простую (+40) проверку интуиции**. Знакомые ей персонажи могут попытаться спасти её от скучного собеседника, получив её благодарность, если им удастся сделать это без инцидентов. Мужчину зовут Тийс ван Залийвэйре, он занимает высокую должность в мариенбургской товарной бирже, и его добрая воля обеспечивает купцам Мидденхайма выгодные условия торговли в великом портовом городе.

Луиджи Паваротти появляется спустя несколько минут, весело смеясь и слегка покачиваясь, опираясь на двух хихикающих девушек, которые явно не подходят для вечернего приёма в саду. **Заурядная (+20) проверка наблюдательности** подсказывает персонажу, что это барменши с фестиваля изысканных сортов эля в Великом Парке. Брегал останавливает группу, когда они направляются к графу, задерживая Паваротти ладонью на груди и произнося несколько тихих слов.

Лицо тилейца на мгновение становится мрачным, но затем он снова улыбается, беззаботно пожимает плечами и провожает своих двух спутниц обратно во дворец, целуя каждую на прощание. Они с радостью возвращаются к своим обязанностям в Великом Парке, обсуждая впечатления от увиденного во дворце. Тем временем Паваротти неуверенно возвращается на приём, делает глубокий поклон графу, а затем, выпрямляясь, кусает большой палец в сторону Брегала (персонажи, знакомые с тилейской культурой, распознают в этом крайне дерзкий жест).

Прибывает Баронесса Марлена Клохманн из Хохланда. Эта выдающаяся дама с ограниченной подвижностью выглядит старше своего возраста: у неё бледная кожа, седые волосы и ярко-зелёные глаза.

На самом деле это Брунгильда Клаглих, действующая под псевдонимом. Она общается, не раскрывая своих намерений. Она проводит время подслушивая разговоры окружающих и оценивая, насколько эффективно реализуются её замыслы. Если персонажи проявят неосторожность в своих расследованиях, есть вероятность, что она сможет их подслушать.



Верховный Жрец Вернер Штольц из храма Сигмара прибывает в сопровождении нескольких диаконов. Группа купцов из Альддорфа направляется к нему, обсуждая актуальные религиозные разногласия и интересуясь недавними слухами о зверствах против последователей Сигмара в Мидденхайме и по всему Мидденланду. Он старается отвечать на их вопросы, но выглядит несколько неловко. По мере того, как разговор продолжается, окружающие гости начинают тихо отступать, оставляя сигмаритов в одиночестве и явно изолированными от остальных. Этот жест, хоть и незаметный, но чёткий, не остаётся без внимания: персонажи могут заметить, что ни жрецы, ни купцы не проявляют интереса к другим гостям приёма вплоть до его завершения. Персонажи могут присоединиться к беседе, если захотят; персонажей из Рейкланда будут рады видеть в группе, но это обернётся для них растущим избеганием со стороны мидденхаймцев. Сигмариты также могут поделиться любимыми слухами или сведениями о религиозной ситуации и нарастающем разделении между севером и югом.

Прибывает Изольда Бегегнен, Верховный Матриарх Церкви Шаллии Мидденхайма. Она, кажется, обеспокоена обликом графа, и некоторое время ведёт с ним тихий разговор, прежде чем Брегал подталкивает её уйти. После этого она начинает общаться с другими приглашёнными.

В это время Петра Либкозен и Тийс ван Залийвэйре прогуливаются по зелёному лабиринту.

С 17:00 до 18:00

Прибывает маршал фон Геншер, кланяется графу и отдаёт честь Рыцарям Пантеры, которые стоят на страже его павильона; они отвечают, выпрямившись в стойке смирно. Фон Геншер на мгновение задерживается, осматривая толпу, словно кого-то ищет, а затем разворачивается и спешит в её центр. Спустя несколько секунд Зигфрид Прунковоль пробивается сквозь толпу, пытаясь догнать его, но вскоре сдаётся, пройдя всего несколько десятков шагов.

Луиджи и Раллан, стремясь лучше узнать друг друга, прогуливаются по зелёному лабиринту.

Верховный маг Альбрехт Хельсехер прибывает в сопровождении своей заместительницы Жанны Эберхауэр и её сестры Эрины. Все трое облачены в официальные наряды своих орденов. Хельсехер сдержанно кланяется графу, который почти не обращает на него внимания. Он делает шаг вперёд и открывает рот, чтобы заговорить, но Брегал останавливает его одним лишь взглядом. В это время Жанна осматривает толпу и замечает Петру, выходящую из лабиринта, и дружелюбно машет ей рукой. Хельсехер уходит, оставив их, в то время как Жанна указывает своей сестре на ключевых персонажей ведущего. Если персонажи уже познакомились с Эриной в «Оружие храмовников», это их возможность познакомиться с Жанной. Её реакция на них будет зависеть от того, какое впечатление они произвели на её сестру.

Прибывает Наташа Зиннлих в сопровождении Сергея Бухарина, посланца в Империи от Царя Радия Бокхи из Кислева. Его волосы и усы собраны в длинные косы, украшенные керамическими бусинами, и он излучает мощь.

Несмотря на величие окружения, его взгляд неотрывно прикован к Наташе, которая навевает ему воспоминания о старой возлюбленной. Она улыбается и отвечает с кажущейся теплотой, но **сложная (-20) проверка интуиции** позволяет любому персонажу заметить, что её чувства неискренни.

Те, кто стоят рядом, могут услышать, что они только что вернулись с боёв с минотаврами на стадионе Бернабау. Кроме того, персонажи также могут узнать, что Сергей является членом кислевитской дипломатической миссии, прибывшей незадолго до начала карнавальной недели.

Прибывает Готхард Валленштайн и кланяется графу, одаривая его приторной и угодливой улыбкой. Граф лишь кивает, не обращая на него внимания, и Готхард подавляя гримасу, поворачивается на каблуках, подхватывает напиток с проходящего подноса и исчезает в толпе.



Председатель Ярнад Маградил замечает Готхарда и с решимостью пробирается к нему сквозь толпу. Гном пытается прижать Готхарда к стене из-за новых налогов. Будучи председателем комиссии по коммерции, торговле и налогообложению, Готхард с не слишком убедительными, но правдивыми аргументами утверждает, что ни одна из предложенных идей не является его, и пытается убедить Ярнада передать это дело на рассмотрение лордам закона. Если персонажи хотят встретиться с Готхардом (независимо от того, знают ли они, что он на самом деле Готхард фон Витгенштейн), это отличный момент для вмешательства и смягчения конфликта.

Тем не менее, это непростая задача, поскольку Ярнад испытывает гнев и обиду, понимая, что его община ждёт от него определённых действий.

У входа в сад раздаётся радостный шум, когда появляется Аллавандрель Фанмарис, торжественно поднимая трофей лучника. Если же ему не удалось продлить свою победную серию, он несёт на плечах победителя. Если один из персонажей становится чемпионом турнира, вся группа собирается вместе с егермейстером в качестве его почётных гостей. Любой, кто окажется рядом с Жанной Эберхауэр и пройдёт сложную (-20) проверку наблюдательности, заметит, как она с восхищением смотрит в сторону источника ликования, как и большинство остальных гостей, а затем быстро отворачивается, слегка покраснев. В это время Аллавандрель и Раллан приветствуют друг друга дружеским жестом и криком на эльтарине, указывая на стол с напитками неподалёку, где они и их спутники встречаются с громкими возгласами и дружескими похлопываниями по спине.

Наташа Зиннлих и Сергей Бухарин также начинают свой путь через зелёный лабиринт.

Луиджи не является злодеем в привычном понимании, но от скуки ему нравится немного подшутить. Обнаружив, что пунш слишком безвкусный, он решает добавить в него экстракт чудного корня. Каждый, кто выпьет бокал после этого, должен пройти **заурядную (+20) проверку выносливости** чтобы не подвергнуться эффектам чудного корня (WFRP: Книга правил, стр. 306). Персонажи, которые пройдут **безумную (-30) проверку наблюдательности**, увидят, как Луиджи достаёт маленький флакон и собирается вылить его содержимое в чашу с пуншем. Они могут намекнуть ему, что следят за его действиями, и в этом случае их деликатность обеспечит им его дружбу. В качестве другого варианта они могут сообщить об этом властям, что завершит карьеру Луиджи в Мидденхайме, но принесёт персонажам высокое уважение со стороны дуэньи Цимперлих. Если они уведомят Бетти Гринхилл, она предоставит новую чашу с пуншем и сможет сделать Луиджи выговор, не лишая его положения при дворе.

С 18:00 до 19:00

Дитер Шмайдехаммер и Кирстен Юнг прибывают вместе с двумя её сёстрами, Ульрике и Бертой. Сёстры могли путешествовать с персонажами в одном дилижансе из Альтдорфа и участвовать в первой части приключения «**Летающие черепа смерти**» (стр. 98-119). Это предоставляет возможность возобновить знакомство и, возможно, представить их Кирстен и Дитеру как галантных попутчиков. В зависимости от обстоятельств путешествия персонажи могут получить **модификатор к проверкам харизмы** при взаимодействии с Дитером и Кирстен до +30. Те, кто не произвёл хорошее впечатление на сестёр, не будут представлены: их дальнейшее общение с Дитером или Кирстен осложнится **модификатором** до -20. Если они продолжат беспокоить группу, Дитер может их прогнать.

Между детьми у кроличьей клетки возникает потасовка, и в результате пара кроликов вырывается на свободу, прыгая в зелёный лабиринт.

Довольно немощная Баронесса Марлена Клохманн настоятельно просит Зигфрида Прункволя помочь ей сориентироваться в лабиринте. Зигфрид решает помочь ей. Каждый, кто пройдёт **сложную (-20) проверку наблюдательности**, заметит, что он гораздо больше рад её приглашению, чем она его согласию, ведь никто другой не проявлял к нему интереса.

Звучат громкие фанфары, озаменовывающие прибытие «Княжны» Катерины, которая покидает дворец в компании своей дуэньи Хильдегарды Цимперлих и придворной дамы Эмманюэль Шлаген. Небольшая группа делает реверанс перед графом, который поднимает взгляд и слабо улыбается. Пройдя **серьёзную (+0) проверку интуиции**, персонаж сможет уловить гордость в его глазах, когда он смотрит на свою дочь, и почувствовать намёк на что-то большее... словно он старается собрать свои мысли, когда приветствует Эмманюэль.

ВИНО БЕЗУМИЯ

Если вы собираетесь использовать короткое приключение «**Вино безумия**» с страницы 23, имеет смысл заранее подготовить почву для него. Готхард захватил с собой немного эсталийской Моски, чтобы попробовать на празднике в саду или, возможно для того, чтобы отравить напитки или еду, которые там будут предложены. Персонажи, которые прошли **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, заметят, как Валленштайн уронит маленькую стеклянную бутылочку из-под жилета около 17:45, а затем быстро поднимет её и оглянется, чтобы удостовериться, что никто его не заметил. Присутствующих слишком много, чтобы он мог заметить персонажей, если только те сами не привлекут к себе внимание. Те, кто прошёл **проверку наблюдательности** с результатом не ниже +2 УУ, заметят, что Луиджи Паваротти, только что ощутивший меньший эффект от улучшенного пунша, с любопытством следит за тем, что уронил Готхард, и выглядит довольно развесёлым...

Как только «Княжна» отворачивается от своего отца, её окружает целая группа статных молодых кавалеров. Хильдегарда и Эмманюэль стремятся оставаться рядом с Катериной, стараясь отогнать как можно больше поклонников, однако сама Катерина, похоже, почти не обращает на них внимания. Она вежливо отвечает на лавину комплиментов и попыток привлечь её внимание.

Бетти Гринхилл заходит в зелёный лабиринт, чтобы найти пропавших кроликов.

Проведя обход мероприятия, верховный маг Альбрехт Хельсехер возвращается в павильон графа. Персонаж прошедший **сложную (-20) проверку наблюдательности**, заметит, как он начинает что-то говорить, прежде чем Брегал выступает вперёд и поднимает предостерегающую руку. Бросив презрительный взгляд в сторону Брегала, он кланяется и уходит. Альбрехт пытался обсудить с графом вопрос налогов, но камергер не хотел, чтобы беспокоили его господина.

Изольда Бегеген собирается с мыслями, чтобы поговорить с Готтхардом Валленштайном. Любой, кто преодолевает **сложную (-20) проверку наблюдательности**, заметит, что она некоторое время внимательно следит за ним. Её настораживает его необузданный образ жизни. Вскоре она подходит к нему, и он мгновенно успокаивается, принимая почтительную позу. Затем она искренне благодарит его за щедрые пожертвования, сделанные им учреждениям Шалии в Мидденхайме. Он отвечает ей лстивой улыбкой, утверждая, что это было его скромнейшим удовольствием.



Зигфрид Прункволль покидает зелёный лабиринт. Увидев «Княжну», он довольно грубо оставляет Баронессу Марлену и присоединяется к группе молодых кавалеров, окруживших Катерину. Его игнорируют, и спустя какое-то время он решает уйти, чтобы пообщаться с другими гостями. Он замечает фон Геншера, наслаждающегося пирожным неподалёку, и с надеждой направляется к нему; однако маршал, заметив Зигфрида краем глаза, быстро отворачивается и начинает беседу с Сергеем Бухариным о логистике снабжения полевой армии в холодных северных лесах Страны Троллей. Любог, кто пройдёт **простую (+20) проверку наблюдательности**, увидит, как Зигфрид делает гримасу и сжимается от разочарования. Уныло направившись к павильону, он кланяется графу и уходит.

Проведя некоторое время в беседе, Дитер, Кирстен, Ульрике и Берта садятся за стол с Ралланом и Аллавандрелем и выпивают по бокалу. После обмена любезностями Берта и Ульрике направляются в зелёный лабиринт, где встречают Бетти Гринхилл, которая всё ещё занимается поисками кроликов.

Незадолго до 19:00 гости начинают покидать мероприятие, направляясь в королевский музыкальный колледж на оперу «Варвар из Вессия». В их числе Раллан Лафарель, окружённый весёлой компанией друзей, и маршал фон Геншер, который идёт уверенно, но в одиночестве. В этот же момент исчезает Баронесса Марлена Клохманн, обладающая умением знать, когда следует уйти.

С 19:00 до 20:00

Ар-Ульрик появляется в сопровождении небольшой группы из трёх жрецов и двух рыцарей Белого Волка. Он кланяется графу, но в ответ получает лишь скупой кивок, что вызывает недовольство у Белых Волков. Коротко переговорив со своими спутниками, Ар-Ульрик указывает жрецам направиться к ближайшему столику с напитками, однако рыцари лишь качают головами. Выдержав их невозмутимые взгляды несколько секунд, Ар-Ульрик с досадой фыркает и уходит в толпу, а его два рыцаря следуют за ним в ногу.

Персонажи, находящиеся рядом с Эмманюэль Шлаген, могут пройти **серьёзную (+0) проверку интуиции**, чтобы заметить, как она и Ар-Ульрик обмениваются взглядами. Этот обмен взглядами явно имеет значение, однако трудно определить, какое именно: впечатляющий или невероятный успех даст возможность заключить, что они находятся в романтических отношениях и надеялись встретиться на приёме, но телохранители верховного жреца нарушили их планы.

Петра Либкозен и Жанна Эберхауэр прогуливаются по зелёному лабиринту.

Бетти Гринхилл выходит из лабиринта, поймав сбежавших кроликов.

Изольда Бегегнен заметила Ар-Ульрика. Каждый, кто пройдёт **сложную (-20) проверку наблюдательности**, увидит, как она пытается уловить его взгляд, но безуспешно – на её лице появляется грусть и разочарование, после чего она покидает мероприятие.

Алавандрель выражает желание посетить фестиваль изысканных сортов эля. К нему присоединяется Дитер, который прощается с Кирстен и её сёстрами, желая им «спокойной ночи», и оставляя их в компании сестёр Эберхауэр.

Готхард замечает, что Дитер ушёл. Он садится рядом с Бертой Юнг, театрально зеваёт и пытается положить руку ей на плечо. Однако она внезапно отстраняется и даёт ему пощёчину.

Движение толпы сталкивает Ар-Ульрика и его двух рыцарей Белого Волка с Верховным Жрецом Вернером Штольцем из храма Сигмара и его двумя диаконами. Наступает неловкая пауза, пока жрецы не обмениваются кивками в знак приветствия. Послушники и рыцари смотрят друг на друга с явным недовольством, и любой, кто пройдёт **серьёзную (+0) проверку наблюдательности** заметит, как белеют костяшки пальцев рыцарей, сжимающих рукояти своих огромных молотов. Вскоре жрецы отворачиваются друг от друга, и группы расходятся в разные стороны.

Готхард Валленштайн покидает мероприятие в компании трёх или четырёх молодых купцов. Эта группа направляется из дворцового комплекса в один из менее престижных районов города, стремясь найти менее изысканную компанию.

20:00

Ровно в 20:00 фанфары труб возвещают о завершении мероприятия. Граф встаёт со своего трона, принимая поклоны и реверансы толпы с небрежным жестом руки, и направляется в свои личные покои во дворец. Его сопровождают «Княжна» Катерина, её дузняя Хильдегарда и придворная дама Эмманюэль. Персонаж, который пройдёт **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, заметит, как граф бросает нежный взгляд на Эмманюэль, и она отвечает ему взаимностью; однако, при впечатляющем или невероятном успехе, её реакция может показаться немного натянутой. Перед тем как покинуть сад, Эмманюэль оглядывается и на мгновение встречается взглядом с Ар-Ульриком, прежде чем группа входит во дворец. Любой персонаж, находящийся рядом с Ар-Ульриком может пройти **серьёзную (+0) проверку интуиции**, чтобы заметить, как на его лице возникает выражение смешанной нежности и боли. Он тяжело вздыхает и тихо направляется к выходу в сопровождении рыцарей Белого Волка.

Ярнад Маградил покидает мероприятие точно в 20:00, как и было указано в его приглашении.

По сигналу Брегала дворцовые слуги приступают к уборке мебели и еды, в то время как музыканты и другие артисты собирают свои принадлежности и готовятся к уходу. Бетти Гринхилл координирует действия персонала, который возвращает посуду и столовые приборы на кухню.



Компания гостей покидает мероприятие, среди них Кирстен и её две сестры, а также Жанна Эберхауэр и её сестра Эрина. Если персонаж ранее в этот день одержал победу в турнире лучников или завёл дружбу с Дитером или любой из сестёр Юнг, ему может поступить приглашение присоединиться к группе, направляющейся в одну из самых роскошных гостиниц города — «Смеющийся осёл» — чтобы там провести оставшуюся часть вечера.

Петра и Наташа прощаются с подопечными и направляются в свои апартаменты во дворце для переодевания. Затем Петра присоединяется к компании в «Смеющемся осле», а Наташа отправляется в «Урожайный гусь», где на роскошном ужине снова встречается с кислевитским послом. Он очарован ею, в то время как она воспринимает его как ценного союзника для расширения своего влияния за пределами Мидденхайма.

Луиджи Паваротти покидает мероприятие одним из последних, стремительно обходя сад и опустошая оставшиеся бокалы и бутылки. Убедившись, что Брегала не видно поблизости, он прячет наполовину пустую бутылку вина в подмышке и отправляется в Великий Парк, где всё ещё продолжается фестиваль изысканных сортов эля.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Конкретных сюжетных линий, требующих завершения, нет, поэтому, когда заканчивается приём в саду, она просто заканчивается. У персонажей была возможность понаблюдать за многими ключевыми фигурами двора графа и познакомиться с некоторыми из них; возможно, они узнали что-то полезное для себя или вдохновились идеями о том, что делать дальше. Что произойдет теперь, зависит от игроков и ведущего.

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хороший ролевой отыгрыш и яркие идеи, Вы можете наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 20–30 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что произвели благоприятное впечатление на важного персонажа ведущего.
- 10–30 ПУНКТОВ ОПЫТА за проявление харизмы на мероприятии, например: смягчение резких высказываний Ярнада Маградила о Раллане, помощь Петре, чтобы она не слишком скучала с Тийсом, обеспечение компании делегации сигмаритов, отвлечение Зигфрида на какое-то время, помощь в знакомстве Жанны и Аллавандреля, пресечение попытки Луиджи подмешать что-то в пунш, указание Готхарду оставить людей в покое.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за подслушанный разговор в зелёном лабиринте.
- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждый услышанный слух или полученную информацию посредством ПРОВЕРОК *интуиции* или *наблюдательности* и другими способами.

♦ КАМЕО-ПРИКЛЮЧЕНИЯ ♦

В данной главе представлен ряд коротких приключений и сцен, которые можно применять разнообразными способами. Их можно интегрировать в «Власть за троном» в качестве отвлекающих манёвров, замедляющих продвижение персонажей, если оно протекает слишком стремительно. Кроме того, их можно использовать в качестве самостоятельных приключений и сцен в Мидденхайме. С минимальной адаптацией большинство из них подойдёт для любого крупного города или поселения Империи.

ВИНО БЕЗУМИЯ

Это короткое приключение можно интегрировать в концовку Карнавала во «Власти за троном», чтобы добавить дополнительный уровень сложности и усилить значимость Готхарда Валленштайна. Если игроки уже перегружены событиями, его можно исключить или перенести на другое время и в другой город. Перед запуском данного приключения стоит ознакомиться с «Нефритовым скипетром: Руководство для ведущих» (стр. 32) из этой книги.

НЕФРИТОВЫЙ СКИПЕТР В МИДДЕНХАЙМЕ

У последователей Слаанеш в Мидденхайме были и более благоприятные времена: как и другие культы Хаоса в этом городе, они понесли ущерб от подъёма Пурпурной Руки. Однако культ Нефритового Скипетра продолжает активно действовать, и интриги одного из его участников могут стать для персонажей источником увлекательных размышлений.

Наиболее активная ячейка вращается вокруг небольшой группы богатых молодых повес, которые называют себя «Извращенцами и декадентами». Этот внутренний круг обладает значительным политическим влиянием, если решит его задействовать, хотя и не таким, как у Пурпурной Руки. Тем не менее, Нефритовый Скипетр может стать мощной силой в городе, если его участники отвлекутся от своих чрезмерных увлечений и разработают чёткий план. На данный момент этого не произошло, но недавно в их ряды влился более амбициозный член.

Готхард фон Витгенштейн

Готхард фон Витгенштейн является последним представителем древнего, но малоизвестного рода из Рейкланда. Семья фон Витгенштейн достигла высоких позиций на службе у Императрицы Магритты в 1980 К.И., однако с тех пор их имя вновь затерялось в анналах истории. По различным причинам, в основном из-за нарастающих мутаций у каждого нового поколения, никто из членов семьи не покидал своё баронство более семидесяти лет.

Готхарду стало скучно в разрушающемся семейном замке. Его утомили однообразные лица (и клювы, и щупальца): сестра постоянно сутулилась над расчленёнными телами, брат погружался в мир таксидермии, мать была совершенно безумна, а отец с каждым днем всё больше напоминал гигантского таракана. В конце концов, он не мог это больше терпеть.



Хотя это может показаться удивительным, охотники на ведьм ещё не посетили фон Витгенштейнов, но они уже приобрели довольно плохую репутацию среди речников, проходивших мимо их величественного замка. В этих водах мутанты казались более распространёнными, не говоря уже о трупах. Готхард начал переписку с другом из Мидденхайма, который намекнул на мрачные удовольствия, которые, по его словам, он должен был бы испытать.

Готхард фон Витгенштейн приехал в город несколько месяцев назад и, благодаря поддержке влиятельных членов культа, а также своей неумной энергии и амбициям, довольно быстро достиг высоких позиций. Под псевдонимом Готхард Валленштайн он стал не только главой Гильдии Купцов, но и председателем комиссии по коммерции, торговле и налогообложению, что предоставило ему значительные полномочия в управлении экономикой города. На данный момент он использовал эту власть преимущественно для обогащения себя и своих знакомых, но на последнюю ночь Карнавала у него запланировано нечто особенное.

Фестиваль Изысканных Сортов Вина



Веллентаг, Аубентаг и Марктаг

с
Полудня до 11 ударов колокола

или позже, если городская стража будет расслаблена
проводится в

Великом Парке

Пивовары из каждого района Мидденхайма и за его
пределами представляют лучшие образцы своего ремесла.

Только с этим флаером купите два напитка по цене
трёх и получите третий напиток **БЕСПЛАТНО**

План Готхарда

Читатели узнают из «Власти за троном», что неделя Карнавала — это время, когда суровые жители Мидденхайма забывают о своих повседневных заботах и погружаются в атмосферу веселья. Люди со всех концов Империи собираются, стремясь насладиться праздником, который наполнен шумными пиршествами и головокружительными похмельями. В этом году Гильдия Купцов решила произвести фурор: в последнюю ночь карнавала они намерены наполнить все городские фонтаны вином вместо привычной воды. Готхард, уверенный, что эта идея пришла ему в голову, на самом деле стал жертвой хитрой манипуляции Лорда Закона, Карла-Хайнца Васмайера (лидера Пурпурной Руки). Он увидел в этом отличную возможность отвлечь народ от недовольства новыми налогами, переключив их внимание с лордов закона на богатых купцов. Васмайер рассчитывает, что такая демонстрация роскоши, подкреплённая ловко разгулявшимися слухами, убедит горожан в том, что именно купцы стоят за новыми поборами, или, по крайней мере, получают от них значительную выгоду.

Васмайер не догадывался, что у Готхарда, который абсолютно не осведомлён о планах лорда закона и его связи с Пурпурной Рукой, имеется собственный коварный замысел. Он сумел заполучить значительное количество эсталийской Моски, мощного наркотика, который, по слухам, разжигает самые безумные оргии, и намерен добавить его в бесплатное вино. В финальную ночь Карнавала и на протяжении следующего дня Мидденхайм станет одним большим гуляньем, данью уважения, которая, безусловно, привлечёт внимание Слаанеш и может привести к падению города.

Подготовка

Благодаря своим связям в культе Мариенбурга, Готхард сумел заполучить три бочки Моски — это невероятное количество, эквивалентное десяткам тысяч доз. Спрятав их среди множества бочек, предназначенных для Фестиваля изысканных сортов эля в Великом Парке (Власть за троном, стр. 65), Готхард проверяет груз в Веллентаг около часа дня. После того как он выбрал нужные бочки, он поручает одной из своих самых доверенных помощниц, распутной девушке по имени Аддик, «приобрести» необходимый «эль» и доставить его в таверну «Падшие храмовники» в районе Ноймаркт-Осттор, выдав это за пополнение запасов заведения. В этом месте культисты переливают наркотик в пустые винные бутылки, которые затем партиями по двенадцать штук «поставляются» на склады с вином, закупленным гильдией. Процесс отравления всего вина занимает несколько дней, но к вечеру Фестага, когда намечено заполнение фонтанов, всё будет готово.

САМЫЕ ЛУЧШИЕ ПЛАНЫ

Несмотря на то, что план выглядит довольно простым, множество факторов может его разрушить, внушив персонажам подозрения и побудив их к расследованию. Вот один пример.

Незначительная оплошность

Если персонажи окажутся на Фестивале Изысканных Сортów Эля в промежутке между полуднем и часом дня, они непременно станут свидетелями яркого инцидента в пивном шатре с вывеской «Дж. Тикксон, Мариенбург». В ходе расследования они увидят, как несколько работников и случайных прохожих стараются успокоить пьяного участника Карнавала, который изрыгает неразборчивые ругательства. Его сквернословие так чрезмерно, что даже самый закалённый солдат покраснел бы от стыда. Выйдя из шатра, пьяница обрушивает свой гнев на изумлённых знакомых, а затем на столб шатра и бочку с водой — на всё, что попадает в его поле зрения.

ЭСТАЛИЙСКАЯ МОСКА

Цена: 15/-

Вес: 0

Доступность: раритет

Эсталийская Моска — это прозрачная маслянистая жидкость, которую обычно употребляют с едой или напитками. Каждая доза увеличивает выносливость и проворство на +10, а интеллект и силу воли снижает на -10. Кроме того, все состояния *усталости снимаются*, и их невозможно получить, пока действие дозы не прекратится. Эффект длится количество часов, равное РЕЙТИНГУ ВЫНОСЛИВОСТИ выпившего.

Если персонаж пройдёт серьёзную (+0) проверку **наблюдательности** (с модификатором +10 для врачей, шпионов и других специалистов по ядам и наркотикам), он заметит странный стеклянный блеск в глазах пьяницы, неестественный румянец и обильный пот, который не соответствует погоде. Остальные персонажи могут пройти лёгкую (+40) проверку **интеллекта**, чтобы осознать, что для кого-то, даже для опытного любителя алкоголя, ещё слишком рано выглядеть настолько пьяным, как этот человек. В этот момент его глаза почти вылезают из орбит, всё его тело трясётся от сильного спазма, и он падает замертво, в то время как из его глаз, ушей и рта начинает течь кровь.

Допросив персонал и свидетелей, выяснилось, что мужчина зашёл в палатку вместе со своей невестой и рядом друзей и родственников с обеих сторон. Он заказал пиво, сделал глоток и, недовольный вкусом, выплюнул его с проклятием, заявив, что это не пиво. Смущённый обслуживающий персонал убрал бочку и начал подключение новой, когда пьяница, по-видимому, впал в безумие.

Если персонажи решат отыскать бочку, им укажут на ту, что находится рядом с палаткой. На первый взгляд, она будет пустой и совершенно обычной. Тем не менее, внимательный наблюдатель может вспомнить, что пьянице наливали из бочки с простой и неприметной этикеткой. Однако на этой пустой бочке красуется фирменный знак пивоварни, как и на всех остальных бочках, расположенных в палатке.



Несчастному выпивохе случайно налили полную кружку Моски кем-то из персонала, не осведомлённого о заговоре, и одного глотка оказалось достаточно для смертельной передозировки. Один из работников палатки, посредник Нефритового Скипетра, поспешил убрать бочку в зашторенную зону хранения на заднем плане, чтобы скрыть её до прихода персонажей. Там она и должна была находиться. Три бочки Моски были замаскированы среди почти сотни других, аккуратно сложенных в задней части палатки для обслуживания посетителей в течение дня. Персонажам не разрешается вмешиваться в запасы: если они продолжат исследование инвентаря, сотрудники вызовут городскую стражу.

Несмотря на все усилия персонажей, им не удастся обнаружить какие-либо улики, подтверждающие, что с пивом в шатре что-то не в порядке. Попытки заявить, что пиво отравлено, приведут лишь к тому, что их вышвырнут за пределы палатки. Жалобы, адресованные стражникам, будут встречены с вежливым сомнением и обещанием «разобраться позже». Очевидно, что это обещание так и не будет исполнено.

Если персонажи останутся у шатра до часа дня, они станут свидетелями прибытия Готхарда, хотя они могут и не знать, кто он такой. На первый взгляд он ничем не выделяется среди других состоятельных гуляк, пока, держа в руке кружку, не подзовёт одного из сотрудников в уединённое место. Если персонаж пройдёт сложную (-20) проверку знания (Хаос) или трудную (-10) проверку знания (Слаанеш), он сможет распознать в их жестах тайный знак культа Нефритового Скипетра. После короткого шепчущего разговора Готхард ненадолго уходит в подсобку, а через полминуты возвращается, допивает своё пиво и продолжает путь. По дороге персонажи могут заметить, как он кивает сомнительно выглядящей женщине по имени Аддик.



Если персонажи проявят терпение и продолжат наблюдение за палаткой, то примерно через час появится Аддик с тележкой, запряжённой ослом, и тремя наёмными охранниками. Они погрузят три бочки и направятся к «Падшим храмовникам». В этот момент у персонажей будет возможность перехватить тележку, однако городская стража не одобрит никаких действий, которые могут выглядеть как попытка ограбления, особенно если охранники — разумная мера предосторожности для перевозки напитков по городу в карнавальную неделю — будут ранены.

Находясь в «Падших храмовниках», бочки будут защищены от угроз, меньших, чем полномасштабное нападение. В подвале, под надежной охраной, происходит переливание Моски. Если персонажи по-прежнему будут наблюдать за этим местом на следующий день в полдень, они увидят, как несколько ящиков с бутылочным вином загружаются на телегу для доставки в Гильдию Купцов. Однако они не заметят, что какие-либо бочки покидают заведение, и не смогут распознать, что с «вином» что-то не так.

Если персонажам удастся незаметно или силой проникнуть в подвал «Падших храмовников» до завершения процесса, они столкнутся с множеством культистов Нефритового Скипетра, которые сразу же накинутся на любого незваного гостя. Их численность в три раза превышает число персонажей, и они готовы на всё, чтобы сохранить свою деятельность в тайне. При попадании в подвал после полудня Аубентага, персонажи обнаружат три помеченные бочки, все из которых окажутся пустыми. Чтобы определить быстро высыхающий остаток внутри бочек как эсталийскую Моску, потребуется сложная (-20) продолжительная проверка ремесла (аптекарь) или ремесла (отравитель) с 8 УУ, причём каждый бросок будет занимать около пяти минут на обследование.

Что теперь?

Даже если персонажи осознали, что происходит, и проследили путь от «Падших храмовников» до Гильдии Купцов, они не смогут просто ворваться и раскрыть заговор. Гильдия и Готхард, который является её главой и председателем комиссии по коммерции, торговле и налогообложению, обладает слишком значительным влиянием, чтобы необоснованные обвинения группы авантюристов из другого города могли быть восприняты всерьёз.

Если они примут решение действовать самостоятельно, им необходимо будет отследить всё отравленное вино до того, как оно попадёт в фонтаны по всему городу, и либо изъять его, либо уничтожить. Ни один из предложенных вариантов, скорее всего, не привлечёт симпатию тысяч жителей, жаждущих бесплатного вина, и последствия могут колебаться от нападения толпы до полного бунта.

Вот это ночька!

Остальная часть этого приключения зависит от решений ведущего, принимая во внимание действия персонажей, их связи в городе и способы, которыми они выберут решать возникшую проблему. В зависимости от решений ведущего, город может столкнуться с ночью неистового хаоса, если персонажи потерпят неудачу, возможно, с появлением демонеток (WFRP: Книга правил, стр. 335) в различных местах.

Демонический напиток

В качестве альтернативы, в ситуацию может вмешаться другая сила, чтобы спасти город. Например, группа активных борцов за трезвость, возможно, во главе с несколькими флагеллантами, может начать осаду «Падших храмовников», объявив это место рассадником порока и лишив тем самым возможности доставить отравленное вино в Гильдию Купцов. Они могут собраться у здания гильдии, блокируя вывоз вина, или атаковать сами фонтаны.

Безусловно, появление флагеллантов Сигмара может стать причиной бунта. Существует высокая вероятность, что за протестами стоит жрец Ульрика — возможно, волчий родич (Мидденхайм: **Город Белого Волка**, стр. 154), который получил видение, предсказывающее угрозу для города от отравленного вина.

Тем не менее, протест перерастает в цепь уличных беспорядков: местные жители и гости города обмениваются резкими замечаниями, разлетаются самодельные снаряды, вспыхивают стычки. Обстановка быстро выходит из-под контроля, и вскоре городской страже придётся применить силу, что может отвлечь её от выполнения других важных задач.

Чтобы еще больше усугубить ситуацию, в ряды протестующих могут влиться последователи Кхорна из местного культа (например, **Алый Череп**, подробно описанный в Мидденхайм: **Город Белого Волка**). В конечном итоге, Бог Крови и Князь Удовольствий являются заклятыми врагами. Эти два культа с готовностью вступят в смертельную битву, прикрываясь шумом уличных волнений.

Паразиты в вине

Чтобы добавить дополнительной сложности в ситуацию, скавены могут похитить отравленное вино, что поможет им в атаке на город, запланированной на финал событий «**Рогатой Крысы**». Бутылки и ящики с вином тайно размещаются на кухнях Collegium Theologica, Гильдии Магов и Алхимиков, а также в других избранных местах, чтобы ослабить защиту и облегчить выполнение различных, иногда противоречивых, планов скавенов.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение завершается либо провалом заговора, либо моментом, когда отравленное вино начинает течь из фонтанов города. Персонажи, возможно, получили новые сведения о культе Нефритового Скипетра и о Готхарде фон Витгенштейне, а также выяснили, что он является последним представителем своего рода, скрывающимся под чужим именем. Они могли заручиться поддержкой значительной фигуры в городе, что станет весьма полезным для дальнейших событий «**Власти за троном**». Хотя влияние Готхарда и незначительно, любая поддержка будет весьма кстати!

Если всё пошло наперекосяк, персонажи не только не смогли предотвратить отравление города, но и бездарно упустили драгоценное время. Им предстоит приложить немало усилий, чтобы нагнать события и сорвать более коварные планы Карла-Хайнца Васмайера и Пурпурной Руки.

За полный успех в данном приключении — когда заговор раскрыт, а Готхард разоблачён или будет использован в качестве инструмента персонажами — каждому персонажу следует начислить 100 ПУНКТОВ ОПЫТА, с обычными бонусами за креативные идеи и хороший ролевой отыгрыш. За частичный успех или неудачу уменьшите награду пропорционально достижениям партии.

СМОТРИТЕ НА ПТАШКУ...

Этот инцидент может быть реализован практически в любом уголке города, но особенно эффективным он оказывается в районе рынка или в местах, где ожидается большое скопление людей со средним уровнем дохода. Событие происходит в светлое время суток.

На расстоянии около 30 ярдов от них внезапно раздается движение. Слышны крики и паника, и птица стремительно улетает, в то время как люди начинают бросать в неё камни и другие подручные вещи. Любой персонаж с нужным навыком способен опознать птицу как сороку. Какие будут следующие действия у персонажей?

СПЕШИМ НА ПОМОЩЬ

Когда персонажи спешат к месту происшествия, они натываются на расстроенную женщину средних лет, у которой только что птица украла драгоценную заколку для волос, или на разъярённого владельца лавки, лишившегося какой-то мелкой, но ценной вещицы, или на другую жертву, у которой птица утащила что-то маленькое, блестящее и ценное. К моменту их прибытия птица успевает давно улететь. Если персонажи не успели встретиться с важным персонажем ведущего, это может быть хорошей возможностью для знакомства — вышеупомянутая женщина, например, может оказаться одной из придворных дам.

СТРЕЛЬБА

Персонажи подвергаются обычному модификатору **-20** при стрельбе по маленькой цели. С момента, когда они впервые замечают птицу, до её исчезновения за деревом или крышей у них есть один раунд чтобы сделать один выстрел. Птица движется быстро и летит низко, что может поставить под угрозу случайных прохожих и вызвать панику. В таком случае городская стража прибывает на место происшествия через 2d10 раундов, и персонажи могут быть обвинены в нарушении общественного порядка. Если им удастся сбить птицу, они смогут объяснить свои действия стражам порядка и, возможно, отделаться предупреждением или небольшим штрафом в одну-две кроны. В противном случае, чтобы избежать более серьёзного наказания, персонажам потребуется пройти **серьёзную (+0) проверку харизмы**, подкупа или других методов: штраф в 2d10 КР и конфискация дистанционного оружия.

Если птица была сбита, а украденный предмет найден, жертва готова покрыть любые штрафы, которые могли понести персонажи, и предлагает им 5 КР в качестве благодарности.



Погоня

Если персонажи решат последовать за птицей, им стоит обратиться к правилам погони, описанным на странице 166 (**WFRP: Книга правил**). Однако, если они не обладают способностью к полёту, поймать птицу не удастся, и им придётся лишь стараться не отстать. Птица имеет проворство 33 и скорость 8. Некоторые ТАЛАНТЫ, такие как *обострённое восприятие (зрение)*, предоставляют обычные модификаторы. Если им удастся наблюдать за птицей в течение пяти последовательных раундов, они увидят, как она влетает в окно чердака здания, находящегося в нескольких улицах от них. Чтобы отыскать это здание, потребуется пройти **серьёзную (+0) проверку интеллекта** или **заурядную (+20) проверку ориентирования**.

Здание возвышается на один этаж над соседними домами, а на уровне улицы находится единственная входная дверь. Персонажи, войдя внутрь, попадают в узкий коридор, вдоль которого расположены двери с обеих сторон, а также лестница, ведущая на верхний этаж. Это здание состоит из нескольких квартир, и, поднявшись по двум-трём лестничным пролётам, они достигают двери на чердак. Эта дверь заперта, но довольно ненадёжна — пройденная **серьёзная (+0) проверка силы** позволит легко выбить её с петель.

За дверью располагается небольшая чердачная комната, обставленная кроватью, столом с двумя стульями и компактным шкафом. На кровати, усыпанные яркими блестящими безделушками разных форм, сидит маленький, худощавый мужчина, лет тридцати, в неряшливой одежде. Когда персонажи входят в помещение, сорока в испуге взмывает с насеста на спинке стула и вылетает в окно. Увидев, что его превосходят численно, вор сдаётся, но, если появится возможность, попытается сбежать.

Если персонажи сдадут его властям, они получат вознаграждение в размере 17 золотых крон и 10 шиллингов, что составляет 10% от стоимости возвращённых товаров. Однако этот вор может оказаться полезным, если персонажи намерены наладить связи с преступным миром города. В любом случае, за содействие в раскрытии операции каждому персонажу будет начислено 25 ПУНКТОВ ОПЫТА.

ДАЛЬНЕЙШИЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Персонажи могут стать свидетелями ряда воздушных краж, происходящих в одном и том же районе на протяжении определённого времени, прежде чем примут решение действовать. Они могли слышать слухи о птице, которая крадёт мелкие украшения, или увидеть конфликт между продавцом и покупателем, утверждающим, что недавно потерянная безделушка с прилавка принадлежала ему. Эти происшествия могут служить отличным фоном, отвлекающим игроков от основной линии их приключения, и создадут атмосферу того, что в Мидденхайме происходит нечто интересное, даже когда персонажи находятся не в центре событий.

МИЛЫЙ МИШКА...

Этот инцидент разворачивается днём, когда персонажи гуляют по району, где их, скорее всего, ждёт встреча с уличным артистом. В четвёртой главе «**Власти за троном**» можно найти больше подробностей об этом. На углу улицы артистка исполняет мелодию на флейте, а танцующий медведь забавно переминается в ритм музыки. На медведя надет железный ошейник, который прикреплён к цепи, проходящей через пояс артистки.

Собралась небольшая группа людей, среди которых было несколько уличных мальчишек, насмехающихся и соревнующихся в том, кто из них сможет ближе подойти к животному. Один из них бросает камень, попадая медведю в глаз. Издав болезненный рев, он бросается вперёд, натягивая цепь и сбивая артистку с ног. Толпа расступается, когда медведь приближается к бросавшему камень сорванцу, таща за собой барахтающуюся артистку.

К моменту, когда персонажи смогут действовать, медведь уже загнал мальчика в угол, а артистка всё ещё безрезультатно пытается подняться. Она кричит медведю, чтобы он остался на месте, но это не приносит успеха.

Медведь имеет стандартный профиль (**WFRP: Книга правил**, стр. 316), однако его скорость снижена до 3 из-за того, что он тянет за собой артистку. Даже персонажи с более высоким показателем инициативы, чем у медведя, должны пройти проверку инициативы, чтобы успеть действовать до его атаки на загнанного в угол сорванца. Кроме того, вам необходимо проводить **серьёзную (+0) проверку инициативы** для артистки в начале каждого раунда, опираясь на её показатель 31.

После первой пройденной проверки артистка поднимается на ноги и начинает применять свой **НАВЫК дрессировки (45)**, чтобы успокоить медведя, при условии, что тот не находится в бою. Если любой персонаж атакует медведя, его не получится успокоить, если его предварительно не удастся успешно отвлечь (см. ниже).

У персонажей есть несколько вариантов действий, помимо того, чтобы просто стоять и смотреть, как испуганного сорванца разорвут на куски.

АТАКА

Персонажи могут атаковать медведя с намерением его убить, однако это, вероятно, наименее приемлемый вариант. Хотя такой поступок спасёт сорванца и, возможно, множество других, но артистка будет недовольна утратой своего источника дохода!

ОТВЛЕЧЕНИЕ

Во-вторых, персонажи могут попытаться отвлечь медведя на достаточно продолжительное время, чтобы дать возможность сорванцу сбежать. Если они решат предпринять это действие, проведите **серьёзную (+0) проверку силы воли** для медведя. В случае провала медведь отвлечётся, что позволит сорванцу скрыться. Тем не менее, он останется агрессивным и нападёт на ближайшего персонажа, если его не удастся успокоить с помощью **встречной проверки усмирения животных**, которая будет **противостоять силе воли** медведя. Одного УУ в этой проверке будет достаточно для того, чтобы успокоить медведя на время, необходимое артистке, чтобы прийти в себя и успокоить своего друга.

ЦЕПЬ

Персонажи могут попытаться схватиться за цепь медведя и оттащить его. Лишь те из них, кто пройдёт **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**, смогут набраться смелости для этого действия. Проверку можно повторять один раз за раунд, пока она не будет пройдена. Проведите **встречную проверку**, учитывая общие показатели **силы** персонажей, тянущих цепь, и **силу** медведя, равную 55, продолжая её каждый раунд, пока она не будет пройдена. Это позволит привлечь внимание медведя и даст артистке возможность успокоить его.

УСМИРЕНИЕ

Персонажи способны успокоить медведя, пройдя **заурядную (+20) проверку усмирения животных**. Если же персонажи проваливают проверку, эта попытка будет расцениваться как отвлечение (см. выше).

МАГИЯ

Маг способен попробовать изменить ситуацию с помощью своих заклинаний. Несмотря на то, что медведь слишком велик для простейшего заклинания друг животных, заклинания, такие как сон или обездвижение, могут оказать пользу. Также полезными будут **ЗАКЛИНАНИЯ** из *школы магии (звери)*, такие как *владыка зверей* и *язык зверей*. Изобретательные игроки, безусловно, смогут придумать множество других решений.

Наилучшим решением будет применение заклинаний, способных быстро успокоить, подчинить или обездвигнуть медведя. Ранящие заклинания могут быть действенными, но чаще всего они лишь накаляют обстановку, что может привести к необходимости убийства медведя. Артистка, потерявшая свою главную достопримечательность, вряд ли оценит такие действия. Заклинания и чудеса с областью воздействия могут случайно навредить не только медведю, но и окружающим зевакам, включая сорванца.



РАЗВЯЗКА

Если артистка останется довольна тем, как персонажи справились с ситуацией, она может стать ценным контактом. Она часто общается с громилами и дельцами «Нижних Королей» и слышала слухи о культах Хаоса, действующих в Мидденхайме. Уровень её осведомленности зависит от решения ведущего, однако она охотно делится информацией за помощь персонажей.

Если персонажи убьют медведя, сорванец воспользуется первой же возможностью, чтобы сбежать, и любая попытка остановить его приведет к удару по голени. Сорванец убегает автоматически, а персонаж, который получил пинок, должен пройти **серьёзную (+0) проверку силы воли**, иначе он проведёт один раунд, прыгая на одной ноге и проклиная всё вокруг.

Каждый персонаж, принимавший участие в событиях, приведших к спасению сорванца, получает 30 ПУНКТОВ ОПЫТА. Эта награда сокращается вдвое в том случае, если медведь был убит. Кроме того, по усмотрению ведущего, Таал может решить, что персонаж должен получить некоторое количество пунктов греховности. Персонажи, которые смогли усмирить медведя, не причинив ему вреда, получают 50 ПУНКТОВ ОПЫТА.

СРЕДИ МЕРТВЕЦОВ

Эта сцена происходит ночью в Парке Морра или поблизости от него. Персонажи замечают два силуэта в тенях, которые либо выходят из семейного склепа, либо направляются прочь от Парка Морра. Они несут что-то, напоминающее тело, завернутое в мешковину.

ОБНАРУЖЕНЫ!

Если персонажи привлекают внимание гробокопателей или каким-либо образом дают о себе знать, они оставляют тело и стремительно убегают, быстро скрываясь от погони на улицах Вестор-Судгартен и направляясь обратно в Оствальд. Персонажи могут вызвать городскую стражу, которая оперативно направляет на место происшествия жреца Морра. Спустя около получаса, посвященного составлению протоколов и выполнению формальностей, храм Морра награждает персонажей 10 золотыми кронами, что является стандартной наградой за пресечение деятельности похитителей тел и некромантов.

ВСЛЕД ЗА ВОРАМИ

Если персонажи решат проследовать за гробокопателями, они станут свидетелями того, как те загружают тело в небольшую тележку, скрытую в переулке рядом с Вест Вег. Воры направляются через город, пробираясь по запутанным улочкам. Они пересекают Ульриксмунд, Гельдмунд и Альтмаркт, прежде чем остановиться у здания во Фрайбурге, где третья фигура ожидает в тени, чтобы принять тело.

На данном этапе персонажи могут вызвать городскую стражу, если посчитают это необходимым. Чтобы убедить стражников провести обыск в доме, нужно пройти **серьёзную (+0) проверку обаяния** или **подкупа**. В случае прохождения проверки стражники, возможно, вместе с персонажами, обнаруживают тело и задерживают преступников на месте. Персонажи получают стандартное вознаграждение в размере 10 золотых крон, как указано ранее, и эта сумма не подлежит обсуждению.

Вместо обращения к городской страже, персонажи могут выбрать организовать засаду у дома или же ворваться внутрь, чтобы разобраться в ситуации. В этом случае ведущему необходимо будет определить, что именно происходит внутри. Вот несколько возможных вариантов.

Запрещённые исследования: тело привозят в обитель некроманта, где его защищают зомби (WFRP: Книга правил, стр. 328) и хаосопоклонники (WFRP: Книга правил, стр. 333). Некромант, услышав звуки сражения, постарается применить магию, чтобы убить или, в идеале, воскресить персонажей.

Во имя науки: тело доставлено врачу или учёному, которому оно нужно для вскрытия и исследований. В доме царит тишина; слугам предоставили выходной на ночь, чтобы они могли навестить своих родственников в разных уголках города, однако несколько студентов могут находиться здесь. Гробокопатели запирают тело в лаборатории, расположенной в подвале. Кроме них, ключом располагает только домработница.



В лаборатории находится операционный стол, а полки вдоль стен заполнены конечностями и органами, помещенными в банки с рассолом. Если врача или учёного поймают, он попытается откупиться от персонажей, начиная с 10 золотых крон каждому и увеличивая сумму по мере усмотрения ведущего. Даже если персонажи согласятся на взятку, впоследствии они могут столкнуться с бандой грабителей, которых врач или учёный нанимает для их устранения и возврата денег. Если бандиты потерпят неудачу, всё более параноидальный анатом может даже решиться нанять ассасина.

Стремительное бегство: «Тело» на самом деле живо. Кто-то — будь то культист, пытающийся покинуть свой культ, персонаж, скрывающийся от преступной банды, или кто-то другой на ваш выбор — инсценировал свою смерть с помощью препарата,

вводящего в кому. Вскоре после похорон «тело» извлекается нанятыми гробокопателями, которые не осведомлены о истинной ситуации, и доставляется к алхимику или фармацевту, где ему вводят противоядие. Затем беглеца тайно вывозят из города, чтобы он мог начать новую жизнь в другом месте. Когда персонажи врываются в дом или городская стража проводит налёт, они не находят мёртвое тело, а лишь пациента, находящегося в полусознательном состоянии и получающего лечение. Это заставляет персонажей проявлять чудеса тактичности в словах.

Итог

В случае успешного завершения этой сцены персонажи получают по 20 ПУНКТОВ ОПЫТА, а также дополнительные бонусы за креативные идеи и хороший ролевой отыгрыш.



ПОЖИРАЯ МИР

На этом этапе персонажи, вероятно, уже привыкли к сражениям с культистами Губительных Сил. Хотя это всегда остаётся ужасным, у них могло возникнуть ощущение, что они начинают разбираться в своём противнике. Тем не менее, в мире существуют и другие силы, и одна из них преследует Мидденхайм с самого его основания.

Среди всех врагов, с которыми сталкивался Мидденхайм на протяжении веков, первым и, вероятно, самым значительным был Бабраккос — лич-бестия. Это бессмертное существо настолько тесно связано с мифами о ранней истории Мидденхайма, что его иногда называют «Первой угрозой». Ужасное ожившее чудовище, Бабраккос остаётся загадкой для учёных Collegium Theologica, поскольку его трудно сопоставить с вампирами или царями гробниц далёкого Кхемри. Тем не менее, его связь с такими существами не вызывает сомнений. Бабраккос обманул смерть и управлял воскресшими трупами, используя их в качестве своих солдат и слуг.

Хотя можно утверждать, что Бабраккос был убит, в царстве Морра не существует места для такой гнусной мерзости. Его дух по-прежнему бродит вокруг Мидденхайма, ожидая момента, когда он сможет вернуться и покарать наследников тех героев, что когда-то лишили его жизни.

Вокруг культа Бабраккоса сформировалась группа, известная как Пожиратели Мира. Эти последователи стремятся ускорить возвращение своего хозяина и долгое время подвергались преследованиям в Мидденхайме. Хотя их влияние в настоящее время ослаблено, оно всё ещё сохраняется. Они предпочитают действовать незаметно, распространяя по городу амулеты в форме полумесяца, что постепенно усиливает присутствие их хозяина. В тайном подвале культисты собираются, чтобы воздать хвалу, а на безымянном троне полупрозрачная фигура становится всё более ощутимой. Бабраккос вернётся, и тогда Мидденхайм сгорит.

Для получения более подробной информации о Бабраккосе и Пожирателях Мира читайте «Мидденхайм: Город Белого Волка».

НАВЯЗАННЫЕ ПОДАРКИ

Во время карнавальных празднований к участникам подходит молодой человек по имени Эрик Шмидт, одетый в карнавальный костюм. Он щедро раздаёт маленькие амулеты — недорогие полумесяцы, изготовленные из простых материалов и прикреплённые к простой пеньковой верёвке. Эрик настоятельно предлагает хотя бы одному из персонажей взять амулет и носить его.

Отвечая на вопрос о значении амулета, Эрик лишь пожимает плечами и отмечает, что они имеют корни в традиции, столь же древней, как и сам Мидденхайм, и олицетворяют возрождение. Затем он продолжает раздавать амулеты случайным прохожим.

Если персонаж решит носить амулет, в первый день он не ощутит никаких изменений. Однако с каждым последующим днём ношения персонаж должен проходить **заурядную (+20) проверку хладнокровия**. В случае провала персонажа будут преследовать кошмары о тёмной фигуре, едва видимой в полумраке, сидящей на заброшенном троне. При серьёзном провале или хуже, персонаж также получает одно состояние усталости, которое сохраняется до конца дня.

В Мидденхайме, где доминирует Гарр, трудно уловить тонкие магические нюансы. Поэтому исследование амулета персонажем с вторым зрением в пределах города практически не принесёт результатов. Но если провести анализ амулета за пределами Мидденхайма, можно уловить едва заметную нотку Шайша.

Если персонажи решат отыскать Эрика Шмидта, они смогут найти его у Великого Парка во время фестиваля изысканных сортов эля, а затем — у королевского музыкального колледжа, где он по-прежнему будет раздавать свои амулеты. При встрече он будет заявлять о своей невиновности, но предложит вернуть амулет. Он будет упорно отрицать свою вину, пока не появится шанс убежать, после чего прошепчет: *«Пусть его голод насытит вас в последнюю очередь!»*, прежде чем стремительно скрыться. Если его убьют, на лице Шмидта появится выражение умиротворения, глаза закатятся, и он воскликнет: *«Бабраккос! Моя душа — твоей утробе!»*.

Если персонажи продолжат своё расследование, они вскоре поймут, что стали мишенью очередного культа, чьи последователи проникли во все слои общества Мидденхайма. Дополнительные сведения для разработки более грандиозного приключения, связанного с возвращением Бабраккоса, можно найти в книге «Мидденхайм: Город Белого Волка».



ГОЛТХОГ, НАЁМНИК-ОГР

Голтхог появился в оригинальном издании «Власти за троном» как один из посетителей таверны «Оружие храмовников». Он мог оказать поддержку в случае неожиданной атаки скавенов (*Власть за троном*, стр. 89) и, возможно, стать заменой для другого персонажа. Вот обновлённая версия Голтхога для четвёртой редакции. Его можно встретить как в «Оружии храмовников», так и в других местах города.

Находясь в Мидденхайме в поисках известной наёмничьей банды «Блицтруппен Бауманна», он может проводить время, участвуя в сражениях с минотаврами, наблюдая за матчем по снотболу, посещая шоу со слонами (он обожает этих животных — они добрые и внушительные), или даже бросая вызов судебному поединщику графа. Все эти события подробно изложены в главе 4 «Власти за троном». Не исключено, что кто-то, кому персонажи серьёзно насолили или в чьи дела слишком усердно лезли, нанял его втихую, чтобы «поправить» ситуацию.



Голтхог

Этот огромный огр, ростом около 8 футов, выделяется среди всех в Мидденхайме. У него короткие тёмные волосы, зачёсанные в острые шипы. Голтхог привык общаться с людьми и представителями других народов, поэтому его не удивляет и не смущает их поведение. Он сдержан, но не проявляет недружелюбия, понимая, что ему стоит быть осторожным, чтобы не напугать окружающих, иначе могут появиться вилы и факелы. Он не испытывает обиды из-за этой дискриминации и воспринимает её с тем же равнодушием, что и любое другое странное поведение других неогров. *«Вы не такие, как мы»* — скажет он. *«Я это понимаю»*.

ГОЛТХОГ ОГР, СОЛДАТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	45	23	47	56	20	27	22	19	38	27	34

Черты: броня 1, оружие (двуручный меч) +9, предубеждение (к тощим людям), размер (большой), сумеречное зрение

Имущество: двуручный меч, кольчужная рубашка, шлем

ГОЛТХОГ В КАЧЕСТВЕ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА

Хотя описанного выше профиля достаточно для использования Голтхога в роли персонажа ведущего, потребуется предпринять несколько дополнительных шагов, чтобы сделать его полноценным персонажем игрока. Завершённую версию Голтхога можно найти в конце книги. Если вы хотите создать свою уникальную интерпретацию Голтхога, воспользуйтесь представленным ниже руководством.

Навыки и черты: если ожидается, что он станет частью группы в приключении «Власть за троном», Голтхогу следует предоставить 500 пунктов опыта, которые можно использовать для приобретения навыков и талантов из карьеры солдата (*WFRP: Книга правил*, стр. 67). Они заменят указанные ранее черты, за исключением размера (большой).

Имущество: Кроме уже упомянутых вещей, игроку следует предоставить 2 золотых кроны для приобретения дополнительного снаряжения, запасов и других важных предметов. Важно помнить, что содержание огра обходится примерно в три раза дороже, чем содержание персонажей других народов. К счастью, огры неприхотливы в еде.

«БЛИЦТРУППЕН БАУМАННА»

Персонажи, без сомнения, слышали слухи о «Блицтруппен Бауманна» по пути в Мидденхайм, и в будущих приключениях они будут упоминаться ещё не раз. Однако, если Голтхог станет игровым персонажем, ему придётся отказаться от желания присоединиться к ним, так как они планируют отправиться на миссию на восток Империи, что не соответствует следующему этапу кампании.

Персонажу, играющему за Голтхога, а также другим персонажам, если это необходимо, рекомендуется осторожно отговорить от вступления в «Блицтруппен» или, по крайней мере, убедить отложить вербовку до завершения карнавала. К тому времени ситуация изменится, и у персонажей появятся более важные дела, чем присоединение к банде наёмников!

НЕФРИТОВЫЙ СКИПЕТР: • РУКОВОДСТВО ДЛЯ • ВЕДУЩЕГО

Культисты Слаанеш кардинально отличаются от последователей Тзинча. Если Пурпурная Рука разрабатывает крайне сложные планы для внедрения своих агентов на ключевые позиции, а Красная Корона набирает мутантов и готовится к грядущему восстанию, то последователи Слаанеш не застревают на долгосрочных планах. Они сосредоточены на немедленном удовлетворении своих желаний и исследовании границ физического и психологического наслаждения. Их аппетиты безмерны и ненасытны, а власть уступает место удовольствию.

СЛААНЕШ, ТЁМНЫЙ КНЯЗЬ

Обещание Слаанеш символизирует высшие наслаждения, и культы этого бога особенно распространены в крупных городах, где избалованные и богатые ищут новые и захватывающие пороки, чтобы оживить свои утомлённые вкусы. Их интересы охватывают широкий спектр аппетитов и удовольствий, начиная от искусства и высокой кухни и заканчивая физическими наслаждениями. Однако Тёмный Князь не удовлетворяется обычным наслаждением; его истинное стремление заключается в поиске удовольствия за счёт боли и излишеств. В то время как большинство охотников на ведьм ищут последователей Слаанеш в борделях, немало таких можно обнаружить и в домах знати и состоятельных людей, где закрытые мероприятия нередко принимают самые мрачные формы.

Хотя поклонение Слаанеш безусловно угрожает общественной морали, последователи Тёмного Князя, как правило, не стремятся разрушить Империю. Культы, такие как Нефритовый Скипетр, не подвергаются столь жестоким преследованиям, как те, которые представляют явную угрозу государству. На самом деле, существующий порядок вещей открывает перед культистами Слаанеш безграничные возможности, а тоскливая и однообразная жизнь в Империи толкает всё больше людей в их зловещие объятия.

Последователи Слаанеш находятся в непримиримой вражде с последователями Кхорна. Приверженцы Бога Крови убивают исключительно ради убийства, не испытывая наслаждения от смерти и боли, которые они причиняют. В свою очередь, последователи Кхорна презирают изнеженных и гедонистических приверженцев Слаанеш. Отношения с культами Тзинча различаются: амбициозные тзинчиты иногда используют культ Слаанеш в качестве отвлекающего манёвра или козла отпущения, но порой обращаются к ним за помощью в развращении влиятельных личностей, чтобы затем управлять ими через шантаж или зависимость. Культисты Слаанеш и Нургла обычно игнорируют друг друга, если действия одной из сторон не угрожают интересам другой.



СТРУКТУРА

Некоторые охотники на ведьм считают, что Нефритовый Скипетр вряд ли можно назвать настоящей организацией. Судя по всему, этот культ состоит из множества разрозненных ячеек, которые лишь в малой степени и нерегулярно взаимодействуют друг с другом. При этом никаких признаков единой иерархии или структуры власти не наблюдается.

К сожалению, название «Нефритовый Скипетр» иногда используется различными организациями, которые стремятся к удовольствиям, не имеющим отношения к поклонению Слаанеш. Это свидетельствует о недостатке понимания его истинного значения: оно превратилось в общий термин, объединяющий гурманов, дилетантов и гедонистов. Для незнающих его контекст в мифологии Хаоса это название стало символом преданности необузданным удовольствиям и презрения к моральным нормам.

Истинная ячейка Нефритового Скипетра может включать до сорока культистов, и, как и сам культ, большинство ячеек не имеют чёткой структуры. Некоторые из них возглавляются магами культа, другие – наиболее состоятельными и влиятельными участниками, или теми, чьи дома чаще всего служат местом встреч, а третьи – теми, кто проявляет наибольший интерес к управлению календарём мероприятий.

СИМВОЛ

Большинство ячеек Нефритового Скипетра применяют общий символ Слаанеш в своих ритуалах и в качестве идентификационного знака при взаимодействии с другими ячейками. Некоторые культисты наносят его в виде татуировки, в то время как другие рисуют его на коже для проведения ритуалов.

Существует ритуальный «Нефритовый Скипетр», от которого, как утверждается, берёт своё название культ и который часто используется в их самых священных ритуалах и посвящениях. Этот скипетр вырезан из нефрита и окружён извивающимися фигурами, причиняя при прикосновении ужасную, но неодолимую боль. Несмотря на то, что он, скорее всего, является источником великой скверны Хаоса, он пользуется большим спросом у тех, кто о нём знает. Говорят, что за невероятную цену, выплаченную непосредственно Слаанеш, «Скипетр» способен излечивать мутации. Однако среди Нефритового Скипетра есть и мутанты, поэтому, если в этом слухе есть хоть крупинка правды, цена, требуемая Тёмным Князем, должна быть поистине запредельной.

МЕТОДЫ

Култ Нефритового Скипетра активно вербует представителей всех народов, проявляющих склонность к гедонизму, особенно богатых и знатных. Культисты, особенно те, кто не имеет явных мутаций, часто активно участвуют в жизни своего родного города, посещая самые престижные приёмы, балы и другие мероприятия.

Они прилагают все усилия, чтобы завести дружбу с потенциальным новичком, изучают его вкусы и обещают предоставить ещё больше удовольствий похожего рода. Этот этап начального взаимодействия иногда называют «ухаживанием», и он продолжается до тех пор, пока будущий культист не становится настолько зависимым от своих пороков и не испытывает настолько сильный голод по новым ощущениям, что готов пойти на все ради их удовлетворения. И вот тогда, под обещания небывалых высот гедонизма, новичка официально принимают в культ.

Существует множество форм посвящения: некоторые ячейки прибегают к установленным ритуалам, которые сопровождаются чтением из запрещённых книг; другие же заменяют их жестокими испытаниями, после которых устраивают щедрое угощение; а некоторые вовсе отказываются от ритуалов и приветствуют нового участника на самых эксцентричных и декадентских мероприятиях, какие только могут придумать.

Укрепившись в городе, ячейка Нефритового Скипетра целиком сосредоточивается на подрыве общественной морали, особенно среди верхушки общества. Дворяне и влиятельные бюргеры становятся всё более распущенными и уделяют всё меньше внимания важным задачам правительства, торговли и соблюдения законов. Кажется, их конечная цель заключается в том, чтобы превратить город в рассадник гедонизма, лишённого законов и защиты. Однако лишь немногим ячейкам удалось довести дело до конца, ведь рано или поздно возникают подозрения. На такой город могут наброситься охотники на ведьм, устраивая жестокие расправы и сжигая на кострах множество невинных людей, а также тех немногих культистов, которые не успели скрыться.



ВРАГ МОЕГО ВРАГА

На первый взгляд, роль Нефритового Скипетра, кажется, простой: это культ Хаоса, представляющий одну из Губительных Сил и, следовательно, враг персонажей и всего имперского общества. Тем не менее, их роль во «Власти за троном» гораздо более многогранна. Хотя они могут быть противниками, особенно если персонажи преследуют Готхарда Валленштайна или занимаются поисками вина безумия (стр. 23), вполне вероятно, что персонажи смогут наладить контакт с культом.

Хотя Нефритовый Скипетр не испытывает такой яркой ненависти к культу Тзинча, как, например, последователи Нургла, он часто оказывается в конфликте с Пурпурной Рукой. Эти две организации соперничают за одни и те же ресурсы, особенно за впечатлительных аристократов, которые вербуются, по разным причинам. Кроме того, планы Пурпурной Руки касаются попадания Мидденхайма под власть Хаоса. Хотя это формально соответствует интересам Нефритового Скипетра, многие его члены привязаны к своему образу жизни в городе и не хотят его слишком быстрого падения.

Если персонажам удастся захватить Готхарда живым, он предложит любые услуги в обмен на свою свободу, включая помощь Нефритового Скипетра. Готхард обладает влиянием в культе, члены которого разбросаны по всему Мидденхайму. Они могут стать ценными шпионами и предоставить магическую поддержку, если персонажи столкнутся с более могущественным магусом Пурпурной Руки или другими агентами Васмайера.

Несомненно, такой союз окажется весьма ненадежным и этически неприемлемым. Нефритовый Скипетр, безусловно, предаст персонажей при первой же возможности, и сделает это с предельной жестокостью и хитростью.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

Последователи Слаанеш иногда получают следующие таланты. Никто другой не может ими обладать.

Контролируемая скверна

Максимум: 1

Проверки: стойкость, чтобы не получить мутацию

Проверки стойкости, чтобы избежать получения мутации, являются **трудными** (–10), а не **серьезными** (+0). Когда вы получаете мутацию, бросьте два кубика и выберите результат.

Дополнительное заклинание

Максимум: особое (см. описание)

Благодаря тщательному изучению школы Слаанеша вы получаете возможность применять заклинания, которые недоступны обычным образом. На каждом уровне ТАЛАНТА вы открываете для себя одно дополнительное заклинание, указанное в скобках, где указано, «дар Слаанеша». Это заклинание должно принадлежать к школе Слаанеша (см. ниже), поэтому для получения этого ТАЛАНТА вы должны сначала освоить эту школу.

КУЛЬТИСТЫ СКИПЕТРА

Ведущий должен разрабатывать ключевых персонажей из Нефритового Скипетра, учитывая их предысторию и функциональное значение в конкретном приключении. Для создания менее значимых персонажей ведущего культа или культистов, которые требуют быстрой проработки, можно воспользоваться этими примечаниями.

Большинство культистов Нефритового Скипетра делятся на три категории: младшие культисты, старшие культисты и маги культа.

МЛАДШИЕ КУЛЬТИСТЫ

Базовые профили хаосопоклонников можно найти в **WFRP: Книга правил** на странице 333. Все они обладают **НАВЫКОМ знание (Хаос)** и **тайные знаки (Нефритовый Скипетр)**.

Если ведущему требуется создать младшего культиста более подробно, добавьте повседневную **КАРЬЕРУ** (часто из классов книжечеев, бюргеров или придворных), с талантом **альтер эго** (**WFRP: Книга правил**, стр. 132). Пройдохи и другие шельмы также могут быть последователями Слаанеш, хотя часто они нанимаются членами культа. Важно помнить, что они обычно не проходят формальное посвящение. Некоторые культисты не считают таких людей своими, в то время как пройдохи опасаются быть обвиненными в связях с культом.

Младший культист также имеет 25% шанс получить 1d3 мутации (**WFRP: Книга правил**, стр. 183-185). Если у младшего культиста указана физическая мутация, сделайте бросок по колонке Слаанеш в таблице мутаций на стр. 66 книги «Враг в тени: Дополнительные материалы».



СТАРШИЕ КУЛЬТИСТЫ

Старшие культисты в основном представляют собой книжечев, бюргеров и придворных, обладающих серебряным или золотым статусом. Вместо того чтобы отталкиваться от профиля хаосопоклонника, начните с создания персонажа ведущего в привычном порядке, а затем добавьте НАВЫКИ: *знание (Хаос)*, *знание (Слаанеш)* и *тайные знаки (Нефритовый Скипетр)* на соответствующем шаге развития. Кроме того, у них должен быть ТАЛАНТ *альтер эго* и контролируемая скверна, а также ЧЕРТА *источник скверны (слабый)* (WFRP: Книга правил, стр. 339).

Старший культист имеет 50% шанс получить мутацию за каждую СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ (WFRP: Книга правил, стр. 183-185). Если у старшего культиста указана физическая мутация, сделайте бросок по колонке Слаанеш в таблице мутаций на стр. 66 книги «Враг в тени: Дополнительные материалы».

Степень	Навык	Талант
1 ученик мага	Тайные знаки (Нефритовый Скипетр)	Альтер эго
2 маг	Знание (Слаанеш)	Магия Хаоса (Слаанеш), источник скверны (слабый)
3 магистр	Знание (Хаос)	Контролируемая скверна
4 верховный маг	-	Кладезь знаний (Слаанеш)

МАГИ КУЛЬТА

Некоторые (но не все) ячейки Нефритового Скипетра включают одного или нескольких магов культа. Помимо своей повседневной КАРЬЕРЫ, маг культа также следует КАРЬЕРНОЙ ЛЕСТНИЦЕ *мага* (WFRP: Книга правил, стр. 74), получая все связанные с ней навыки и таланты. Кроме того, маг культа получает дополнительные НАВЫКИ и ТАЛАНТЫ на каждой СТУПЕНИ КАРЬЕРЫ *мага*.

Маг культа имеет 50% шанс получить мутацию за каждую СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ (WFRP: Книга правил, стр. 183-185). Если у мага культа указана физическая мутация, сделайте бросок по колонке Слаанеш в таблице мутаций на стр. 66 книги «Враг в тени: Дополнительные материалы».



ШКОЛА СЛААНЕША

Школа Слаанеша включает в себя широкий спектр заклинаний, которые даруют удовольствие (или боль) своим жертвам или позволяют заклинателю оказывать сильное очарование на других.

ПРОСТЕЙШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ СЛААНЕША

Одурманивание

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

При вашем касании цель обязана **пройти проверку** силы воли, иначе она получит СОСТОЯНИЕ *ошеломления*.

Благословение Слаанеша

Порог сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Получите +10 пунктов к ИНТЕЛЛЕКТУ или к ХАРИЗМЕ.

Перенесение излишеств

Порог сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: особая

Вы позволяете тёмной энергии наполнять ваше тело, усиливая ваши желания и подавляя усталость. Вы можете игнорировать все СОСТОЯНИЯ *усталости*, занимаясь тем, что вам по душе. Но как только вы прекращаете эту деятельность, эти СОСТОЯНИЯ возвращаются, и вы теряете 1 пункт здоровья. Рейтинги выносливости и любая БРОНЯ не учитываются.

Плотоядный взгляд

Порог сотворения: 0

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: особая

Ваш хищный взгляд вызывает у цели сильный дискомфорт. Вы можете осуществить одну прицельную атаку по цели **без** обычного модификатора -20. Заклинание прекращается, как только вы атакуете цель или если она выходит из вашего поля зрения.

Притяжение

Порог сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] минут

Вы касаетесь предмета, вливая в него силу вождения. Тот, кто любит подобные вещи, не сможет устоять перед искушением.

Часто это заклинание используется для придания привлекательности кружке эля или аппетитному куску мяса. Качество самого предмета остаётся неизменным, однако его привлекательность значительно увеличивается. Культисты нередко прибегают к этому заклинанию, чтобы склонить других к пороку.

Прихорашивание

Порог сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: мгновенная

Ваши волосы, тело и одежда моментально становятся чистыми и аккуратными. Тем не менее, внимательные наблюдатели могут заметить некоторые незначительные необычности — не обязательно магические, но всё же неприятные. Ваши волосы могут оказаться слегка жирными, руки — липкими, а запах — приторно-сладким. Эти эффекты сохраняются до следующего полноценного умывания.

Чувство порока

Порог сотворения: 0

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: персонаж

Длительность: мгновенная

Вы смотрите в глаза другого человека и улавливаете его желания. Проведите **встречную проверку интуиции/хладнокровия**. Если вы побеждаете, вы сможете узнать одну вещь, которая нравится цели. Иногда это может быть скрытый порок, однако чаще всего заклинание раскрывает предпочтения цели в еде, напитках или увлечениях. Эта информация крайне ценна для последователей Слаанеша, которые могут использовать её для достижения своих целей.

ОБЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ СЛААНЕША

Покорность

Порог сотворения: 8

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Ваша магия проникает в разум цели, наполняя его горечью несбывшихся надежд. Если инициатива цели не ниже 10, то она снижается до этого значения, так как ум начинает углубляться в свои размышления. В свой ход цель будет совершать случайные движения, определяемые ведущим, оплакивая свои потери и громко рассказывая окружающим о том, что могло бы произойти, размахивая руками в воздухе. Кроме того, цель сможет выполнить действие только после прохождения **серьёзной (+0) проверки хладнокровия**. В случае провала цель окажется слишком поглощена скорбью о потерянных возможностях, чтобы предпринять что-либо ещё.

Аура покорности

Порог сотворения: 12

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Эта более мощная версия заклинания покорности воздействует на несколько целей, но во всём остальном идентична заклинанию покорности.

Пути Слаанеша

Порог сотворения: 8

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Цель обвивается светящимися нитями магической энергии, получая одно СОСТОЯНИЕ *обездвиженности* за каждый УУ при проверке сотворения заклинания.

Дыхание вдохновения

Порог сотворения: 8

Дальность: 1 ярд

Цель: 1

Длительность: до [СИЛЫ ВОЛИ] дней

Вы выдыхаете ароматный поток воздуха, направляя его в лицо или ухо ближайшего существа, наполняя его разум возвышенными видениями возможностей и умений, одновременно налагая на душу цели бремя стыда. Жертва этого заклинания получает бонус к одной ПРОВЕРКЕ, равный вашей СИЛЕ ВОЛИ, после чего действие заканчивается.

Блаженные муки

Порог сотворения: 6

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная, особая (см. ниже)

Длинный хлыст чистой энергии Хаоса с оглушительным треском обрушивается на цель, причиняя ей мучительную боль, вызывающую зависть у заклинателя. Этот МАГИЧЕСКИЙ СНАРЯД с УРОНОМ +6. Если попадание пришлось в голову, заклинатель может наложить на цель СОСТОЯНИЕ *обездвиженности*, если того пожелает. Он способен поддерживать это состояние на протяжении [РЕЙТИНГА СИЛЫ ВОЛИ] раундов. Для ВСТРЕЧНЫХ ПРОВЕРОК, необходимых для снятия состояния, заклинатель использует свою СИЛУ ВОЛИ вместо СИЛЫ.

Какофоническое ласкание

Порог сотворения: 6

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Длительность: мгновенная

Вы запрыгиваете голову и издаете пронзительный воющий крик, наполненный непристойными обещаниями, который проникает в слух и разум каждого, кто его услышал. Все цели в области воздействия получают УРОН +3 за каждый УУ, который игнорирует БРЮНЮ.

Беззаботное перешёптывание

Порог сотворения: 8

Дальность: 1 миля

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Вы обращаетесь к Слаанешу с целью раскрыть тайны, сокрытые в сердце вашей цели. При сотворении заклинания необходимо провести **продолжительную встречную проверку хладнокровия**, требующую 6 уровней успеха. Победивший имеет право выбрать, услышать ли текущее желание проигравшего, и удостовериться в его истинности. Также победителю следует пройти **проверку хладнокровия**, чтобы избежать получения 1 ПУНКТА СКВЕРНЫ.

Порождение Хаоса

Порог сотворения: 10

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Яркий луч зелёной энергии вырывается из ваших вытянутых пальцев, поражая одну видимую цель в пределах дальности. За УУ при проверке сотворения заклинания цель обязана выполнить бросок по **таблицам физической или ментальной мутации**, согласно правилам, изложенным на странице 183 (WFRP: Книга правил).

Пагубное прикосновение

Порог сотворения: 8

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Вы касаетесь цели, которая мгновенно испытывает настолько сильный экстаз, что её перегруженный мозг лопается, и из глаз, ушей и рта начинает сочиться кровь. Цель должна один раз сделать бросок по таблице **травм головы** (WFRP: Книга правил, стр. 174). Результаты применяются как указано, за исключением переломов костей. Описание дополнительных эффектов должно быть изменено, чтобы отразить отсутствие физического удара.

Жгучий язык

Порог сотворения: 6

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Вы выбрасываете длинный извивающийся язык, который считается МАГИЧЕСКИМ СНАРЯДОМ с УРОНОМ +3, игнорирующей БРЮНЮ, нанося разряд чистой агонии в зоне попадания.

Изысканное истязание

Порог сотворения: 6

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Луч искрящегося розоватого света проникает в одно дружественное существо, находящееся в пределах дальности заклинания, наполняя его всепоглощающей смесью боли и удовольствия, которая приводит его в восторг. Цель мгновенно освобождается от всех СОСТОЯНИЙ *в панике* и не может получать их в течение всего времени действия заклинания.

Телесное проклятие

Порог сотворения: 10

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Вы накладываете на выбранное существо в пределах дальности ужасные и неконтролируемые наросты. Цель может попытаться противостоять этому заклинанию в момент его первого применения, а также в начале каждого следующего раунда, пройдя **сложную (-20) проверку хладнокровия**. Каждый раунд после наложения заклинания бросайте 1d10 и обращайтесь к таблице эффектов телесного проклятия, чтобы определить эффект на текущий раунд.

Под воздействием этого заклинания цель страдает от мучительной боли и оказывается в состоянии беспомощности, не в силах совершать какие-либо действия. Даже после окончания действия заклинания, его эффекты остаются и являются постоянными, если не предпринять радикальные меры, такие как ампутация или применение ещё более опасной магии (или трата ПУНКТА СУДЬБЫ). Культисты часто пытаются завербовать жертв этого проклятия, которые больше не могут участвовать в жизни Империи.

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ ТЕЛЕСНОГО ПРОКЛЯТИЯ

1d10	Эффекты этого раунда
1-3	Из тела цели с чудовищной скоростью вырываются наросты жира, мышечных волокон и сухожилий, разрастаясь на 2 ярда в случайном направлении. Любое существо, оказавшееся на их пути, должно пройти серьёзную (+0) проверку проворства , иначе оно будет похоронено под этой отвратительной массой. Чтобы выбраться, потребуется пройти трудную (-10) проверку проворства . Проверку можно повторять каждый раунд; через минуту погребённому грозит смерть от удушья.
4-6	Щупальце выбрасывается на 1d10 × 2 ярдов в случайном направлении. Любое существо на его пути должно пройти серьёзную (+0) проверку проворства , иначе получит 1d10 + 3 УРОНА.
7-8	В этом раунде ничего не происходит.
9-10	Жертва и все новообразования перемещаются на 2d10 ярдов в случайном направлении.



Марионетка из плоти

Порог сотворения: 10

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [СИЛА ВОЛИ] минут

Вы плетёте нити тёмной магии, обвивая конечности своей цели манипулятивной паутиной лжи. После сотворения заклинания проведите **продолжительную встречную проверку хладнокровия**, требующую 6 уровней успеха. Если вы одержите победу, то получите контроль над целью на время действия заклинания. Вы будете управлять всеми её движениями и действиями, а также сможете говорить её голосом, но не сможете использовать заклинания через неё, даже если она сама не обладает магическими навыками. В процессе действия ЗАКЛИНАНИЯ кожа цели становится красной, а её глаза периодически приобретают тёмно-фиолетовый цвет. По завершении заклинания цель чувствует себя осквернённой и осознаёт, что находилась под контролем. Если цель пройдёт **серьёзную (+0) проверку интуиции**, она интуитивно поймёт, кто её контролировал, (хотя доказать это может оказаться непростой задачей).

От боли, к наслаждению

Порог сотворения: 6

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Вы смешиваете чувства, превращая страдания в удовольствие. На время действия заклинания цель получает ЧЕРТУ *невосприимчивость к боли* (WFRP: Книга правил, стр. 340). Переноса ранения, она стонет от наслаждения. Если цель получает травму, ей необходимо пройти **заурядную (+20) проверку хладнокровия**; в противном случае она уронит оружие и останется беззащитной под атаками врагов, погружаясь в экстатическое страдание от собственных травм.

Кнут Слаанеша

Порог сотворения: 6

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Из вашей протянутой руки вырывается дрожащий кнут и поражает одну цель, нанося УРОН +5. Цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку силы воли** (сложность увеличивается на одну ступень за каждый УУ при броске сотворения заклинания заклинателя), иначе получает СОСТОЯНИЕ *ошеломления* от мучительной (а для кого-то, возможно, восхитительной) боли кнута.

Дар Слаанеша

Порог сотворения: 8

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Вы взываете к Тёмному Князю, моля о помощи против врагов и получаете один из следующих даров. Бросьте 1d10 и сверьтесь с таблицей ниже. Все дары исчезают по окончании действия заклинания.

ДАР СЛААНЕША

1d10	Дар
1	Клешня демонетки
2	Демонический вид
3	Тёмное соблазнение
4	Чарующая аура
5	Песнь сирены
6	Одурманивающий мускус
7	Неестественная скорость
8-10	Сделайте два броска

Клешня демонетки: ваша основная рука трансформируется в длинную и смертоносно зазубренную клешню демонетки. Вы не в состоянии держать что-либо в этой руке, однако она считается магическим оружием +9, которое невозможно вырвать из ваших рук. Для использования этой клешни необходим НАВЫК *рукопашного боя (кулачное)*.

Демонический вид: ваши черты искажаются, являя прекрасный, но ужасающий лик демонетки. Вы получаете ЧЕРТУ *аура страха* (2) (WFRP: Книга Правил, стр. 338).

Тёмное соблазнение: ваша воля подчиняет волю любого врага, сражающегося с вами в рукопашном бою. Вы можете приказывать ему атаковать любое существо в пределах [РЕЙТИНГА СИЛЫ ВОЛИ]. Если цель отойдёт от вас, заклинание рассеется.

Чарующая аура: Тёмный Князь дарует вам неземную красоту, против которой невозможно устоять. Каждый, сражающийся с вами в рукопашном бою, должен в каждом раунде проходить **серьёзную (+0) проверку силы воли**, иначе его охватит благоговейное восхищение вашей красотой, лишив возможности атаковать или защищаться.

Песнь сирены: вы обращаетесь к одному противнику в пределах [РЕЙТИНГА СИЛЫ ВОЛИ] ярдов и видимости. Этот враг вынужден либо приблизиться к вам на максимальной скорости, либо получить СОСТОЯНИЕ *в панике*. Эффект заканчивается, если вас атакуют, независимо от длительности действия заклинания.

Одурманивающий мускус: ваша кожа источает пленительный аромат, который опьяняет всех в радиусе 1 ярда, затуманивая разум и лишая сосредоточенности. Вы получаете ЧЕРТУ *дезориентация* (WFRP: Книга правил, стр. 338).

Неестественная скорость: вы двигаетесь с грацией и скоростью Слаанеша, получая +10 к инициативе и +10 к проворству за каждый УУ при проверке сотворения заклинания.

Изысканное истязание

Порог сотворения: 8

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: область воздействия [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Цели ЗАКЛИНАНИЯ охвачены волной экстатической ярости: они рвут на себе одежду и беспорядочно размахивают оружием или голыми руками, атакуя всех, кто находится рядом. На время действия заклинания они получают ПСИХИЧЕСКУЮ ОСОБЕННОСТЬ *ярость* (WFRP: Книга правил, стр. 190) и нападают на ближайшее существо, независимо от того, является ли оно другом или врагом.

Маска желаний

Порог сотворения: 8

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] часов

Вы окружаете цель вихрем розовых искр, которые нежно касаются её кожи, вызывая сладострастие и неутолимое наслаждение. Все ССТОЯНИЯ исчезают мгновенно, а видимые раны скрываются (но потерянные ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ не восстанавливаются). Кроме того, цель получает модификатор +10 к проверкам харизмы.

Павана Слаанеша

Порог сотворения: 8

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов

Длительность: [СИЛА ВОЛИ] раундов

В воздухе звучит зловещая мелодия, полная чувства и ритма, способная подчинить себе эмоции всех, кто попадает в её область воздействия. Любой, находящийся в области воздействия, должен пройти **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**, иначе станет не способен на что-либо, кроме как на непристойный танец. Если они подвергнутся атаке, то окажутся в ССТОЯНИИ *застигнут врасплох* в первом раунде боя, но это заклинание не будет оказывать на них дальнейшего воздействия.

Фантаσμαгория

Порог сотворения: 8

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

В ответ на ваш призыв, странные образы похотливых и устрашающих существ заполняют область воздействия, накладывая на вас и всех союзников ЧЕРТУ *дезориентация* (WFRP: Книга правил, стр. 338) на время действия заклинания.

Прикосновение суккуба

Порог сотворения: 8

Дальность: [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] часов

Ваш дух проникает в эфир, обнимая сущность вашей цели. Каждый час действия заклинания цель должна проходить **заурядную (+20) проверку хладнокровия**. В случае провала её охватит наслаждение. При первом провале проверки цель получает 1 ССТОЯНИЕ *усталости*. В дальнейшем каждый провал приводит к получению 1 ССТОЯНИЕ *ослепления* и 1 ССТОЯНИЕ *ошеломления*, поскольку чувства притупляются к земному миру, опьянённые эфирным возбуждением. Как только общее количество состояний ослепления и ошеломления достигнет или превысит РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ цели, она получит ССТОЯНИЕ *без сознания*. После завершения действия заклинания все состояния, кроме УСТАЛОСТИ, исчезнут.

Призыв демонетки

Порог сотворения: 12

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: особая

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Вы призываете одну демонетку (WFRP: Книга правил, стр. 335), которая появляется в любом незанятом месте в пределах дальности заклинания и исчезает, когда истекает длительность заклинания. Она не находится под вашим контролем, но её можно убедить сделать то, что вы просите.

Призыв отряда демонеток

Порог сотворения: 25

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: особая

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Вы призываете количество демонеток (WFRP: Книга правил, стр. 335), равное вашему РЕЙТИНГУ СИЛЫ ВОЛИ. Они появляются в любой незанятой области в пределах дальности заклинания и исчезают, когда истекает длительность заклинания.

Щекочущие вожеления

Порог сотворения: 8

Дальность: [СИЛА ВОЛИ] ярдов

Цель: см. описание

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Вы создаете иллюзию самой заветной мечты противника, перед которой невозможно устоять. Заклинание можно применять на любую свободную точку в пределах дальности и видимости. В этой точке возникает непреодолимая иллюзия, и все цели, которые её замечают, должны каждый раунд проходить **серьёзную (+0) проверку силы воли**, иначе они будут вынуждены тратить весь раунд, стремясь приблизиться к иллюзии. Те, кто уже подошёл к иллюзии, также обязаны проходить **серьёзную (+0) проверку силы воли** каждый раунд, иначе они будут безуспешно пытаться схватить её в течение всего раунда.

• ЦЕРКОВЬ УЛЬРИКА •

*Старый белогривый волк бродит по холмам
И нутро его свербит – быть новым смертям.
Блиббайл Кровный пожелал старого убить
И вот так вот закросто голову срубить!
Старый белогривый волк взвыл на всю округу,
Все для толпы Ульрика бессленного досугу*

Ульрик, наряду с Мирмидией, богиней войны, и Сигмаром, обожествлённым основателем Империи, занимает место бога-воина. В то время как Мирмидия поддерживает науку и искусство ведения боя, а Сигмар олицетворяет праведную силу для борьбы со злом, Ульрик сосредоточен на таких ценностях, как честь, храбрость и доблесть. Он презирает трусость и слабость, ожидая от своих последователей открытости и независимости во всех аспектах жизни.

Различные философские подходы могут приводить к конфликтам между церквями богов войны. Особенно это заметно в отношениях между ульриканцами и сигмаритами, которые, если и не испытывают презрения друг к другу, то определенно относятся с подозрением. Несмотря на некоторые расхождения, обе церкви согласны в ключевых вопросах: они выступают против зла и ценят силу и власть. Меньшие философские различия, такие как приоритет умственной стойкости у Сигмара над физической силой или акцент Ульрика на самодостаточности вместо защиты, могут вызывать напряжённость. Однако в корне их вражды, скорее, лежит история, а не теологические разногласия.

До пришествия Сигмара, Ульрик считался самым могущественным божеством Старого Света. Именно верховный жрец Ульрика почти 2500 лет назад короновал Сигмара как первого Императора. На протяжении веков Церковь Ульрика отвергала божественность Сигмара, и, хотя в настоящее время большинство ульриканцев считает его богом, некоторые субкультуры церкви утверждают, что Сигмар был лишь смертным героем, что ставит под сомнение саму основу Империи. Кроме того, Церковь Ульрика испытывает зависть к трём голосам сигмаритов против их единственного, считая, что если какая-либо из церквей и должна доминировать, то это должна быть именно их. В свою очередь, самые преданные сигмариты известны своим суеверием и редко доверяют тем, кто не является верным служителем Сигмара.



В случае с Церковью Ульрика данное подозрение усиливается из-за недоверия ульриканцев к концепции «бога-человека», что, в свою очередь, вызывает подозрения уже у сигмаритов. Это взаимное недоверие в значительной степени не обосновано, и отношения между двумя церквями обычно остаются дружескими, однако иногда религиозные разногласия становятся катализаторами для других конфликтов, превращая даже незначительные поводы для спора в серьёзные столкновения. Особенно это проявляется во время имперских выборов, когда голоса Великого Теогониста и двух верховных предстоятелей почти всегда отдаются Великому Князю Рейкланда, в то время как верховный жрец Ульрика неизменно поддерживает кандидата-ульриканца.

Ульрик поддерживает в основном добрые отношения с другими божествами. У него есть надёжные союзники — Райя и Таал, которые также являются божествами природы, и в их честь возведены многочисленные святилища, посвященные богам времён года. В целом Ульрик проявляет дистанцию, не проявляя особого интереса к делам других богов. Его церковь иногда вступает в споры с Церковью Ранальда, так как методы Бога-Обманщика воспринимаются как нечестные и недостойные. С последователями Мирмидии существует заметное соперничество, однако оно чаще проявляется в форме конкуренции и снисходительности, нежели в открытой враждебности.

БРАТЬЯ ПО КРОВИ

Дополнительные сведения о вере Ульрика, его церкви, значимых подразделениях и культах можно обнаружить в книге «Мидденхайм: Город Белого Волка», однако их изучение не является необходимым для усвоения основного материала.

Знаменитые ульриканцы в истории и легендах

Сколл: согласно легендам, в древние времена Ульрик путешествовал по миру, совершая великие деяния одерживая победы над ужасными врагами. В большинстве этих рассказов ему на помощь приходили друзья и спутники, среди которых особенно выделялся величественный призрачный белый волк по имени Сколл. По ульриканской традиции, именно Сколл прогоняет солнце каждую зиму, и некоторые утверждают, что страшные белые волки, обитающие на северных землях, являются его потомками.

Артур: Артур возглавлял Тевтогенов и в -50 К.И. открыл Фаушлаг, после чего основал Мидденхайм на его вершине. Он стал формальным королём тевтогенского народа и в молодости был признан олицетворением храброго и яростного правителя-ульриканца. С течением времени его характер изменился, он стал жестоким и мстительным, что в конечном итоге привело к его гибели от рук Сигмара во время объединения Империи.

Ар-Ульрик Вулкан: Ар-Ульрик Вулкан стал первым, кто записал многие из величественных подвигов Ульрика, преобразовав устную традицию в чёткую и систематизированную коллекцию знаний, заслуживающую глубокого изучения. В 63 К.И. его охватило вдохновение от серии видений. Он стал свидетелем того, как Ульрик призвал Вечное Пламя, ударив древком своего топора о Фаушлаг, и по этой причине он велел возвести на этом месте главный храм Ульрика в Мидденхайме.

Ар-Ульрик Броннштайн: он получил образование в драквальдском Колледже Святого Волка, известной ульриканской семинарии, которая славилась благочестием её священнослужителей. Броннштайн почитается за проявленную храбрость и доблесть, которые были ожидаемы от ульриканского воина, который погиб в сражении с превосходящими силами противника. Это произошло, когда скавенская группа налётчиков попыталась захватить главный храм в 1116 К.И..

Ар-Ульрик Херршер: Его помнят за бдительность и преданность, проявленные им в искоренении зла в самом сердце Мидденхайма. В частности, ему приписывают изгнание «Повелителя Рока» Дитера Хелснихта в 1207 К.И..



Великая Герцогиня Оттила Талабекландская: немногие правители так чётко символизируют противостояние между сторонниками Ульрика и Сигмара, как Оттила. Она запретила Церковь Сигмара в Талабекланде и выдвинула идею о том, что Сигмар был лишь смертным последователем Ульрика. В 1360 К.И. она провозгласила себя Императрицей, погрузив Империю в хаос. Большинство ульриканцев считают её безрассудной, однако радикалы восхищаются её действиями и утверждают, что её следует признавать первой «Волчьей Императрицей».

Ар-Ульрик Кригер: Многие ульриканцы вспоминают его как духовного и принципиального человека, в то время как другие рассматривают его как фигуру, способствующую расколу и реакционным настроениям. Его запомнили за перенос центра Церкви Ульрика из Мидденхайма в Талабахайм по приглашению Великой Герцогини Оттилы в 1360 К.И..

Хоррос: Хоррос представлял собой ужасного белого волка, который терроризировал местных жителей деревень неподалёку от Мидденхайма, пока не был уничтожен рыцарем. Для тех, кто не знаком с культурой ульриканцев, может показаться удивительным, что они помнят о чудовище, но забыли имя рыцаря, который его победил. Ульриканцы обычно проявляют глубокое уважение к тем, кто испытывает их на прочность.

Граф Зигфрид Знаменательный: Зигфрид стал символом вдохновения, когда в 1547 К.И. объявил себя первым «Волчьим Императором». Большинство ульриканцев уверены, что его поступок олицетворяет их ключевые ценности: храбрость и независимость.

Ар-Ульрик Зерхарт: ещё один Ар-Ульрик, известный тем, что воплотил принципы своей веры на практике, став опытным воином. Говорят, что он лично убил не менее тридцати орков в битве при Кляйндорфе в 1567 К.И..

Ар-Ульрик Францссон: спорный верховный жрец, который в 1975 К.И. принял малоизвестный орден Зимнего Трона в основную церковь. Члены ордена, именуемые рагнаритами, придерживаются веры в необходимость лишения людей пищи для подготовки к ульриканскому апокалипсису. Критики данного ордена утверждают, что его предписания служат лишь тонким оправданием для безосновательного мародёрства.

Великий Магистр Крюгер из ордена Белого Волка: смелому и свирепому великому магистру приписывают убийство Влада фон Карштайна в 2025 К.И.. Однако он не убил Влада навсегда, и позже, в отместку, был превращён вампиром в одного из своих слуг-нежити.

Великий Магистр Гигер из Ордена Белого Волка: этот лидер рыцарей Белого Волка сыграл ключевую роль в победе над норскийскими варварами Тьяфи Быстрого Топора в 2198 К.И.. Великий Магистр Гигер и Великий Магистр Зексе из Рыцарей Пантеры оба стремились получить признание за успех этой кампании, что стало причиной затяжного и напряжённого соперничества между ними.

Ар-Ульрик Кристов: ещё один противоречивый Ар-Ульрик. Кристов стал известен благодаря тому, что поставил под сомнение легитимность Магнуса Благочестивого в 2302 К.И.. Позже он искренне раскаялся в своём скептицизме, присоединившись к Магнусу в его кампании и поддержав его избрание Императором. Для многих ульриканцев он является примером справедливого компромисса, в то время как другие осуждают его переменчивость и считают его сигмаритским коллаборационистом.

Анрахайр: янтарный маг, живший в Мидденхайме в 2367 К.И., стал известен благодаря своим инновациям в области заклинаний и созданию множества магических артефактов. Будучи преданным ульриканцем, его труды воспринимаются как достижения в магии, а не в духовной сфере, однако в их ярости и мощи проявляется его ульриканское наследие.



МАЛЫЕ ХРАМЫ

Храмы Ульрика, где бы они ни возводились, придерживаются одного и того же принципа: квадратная стена, защищающая укрепленное внутреннее святилище. Внешние стены обычно лишены излишеств, но уединённые святилища с гордостью показывают свои боевые шрамы. Единственными укрепленными воротами, пробивающими оборону, являются входы, часто оснащенные разнообразными противоосадными средствами. Над ними вырезана волчья голова – единственный знак, указывающий на то, что это именно храм, а не просто хорошо укрепленный форт.

Внутреннее пространство отличается аскетичным, утилитарным и серым оформлением. Функциональные постройки храма — мастерские, кельи, казармы, трапезные, конюшни и загоны для животных — плотно прилегают к высоким стенам, образуя широкие дворы и тренировочные площадки. В центре возвышается сам храм, его зубчатые укрепленные стены обрамляют высокий купол.

Интерьер храма представляет собой, как правило, единое пространство, лишённое окон, освещаемое только узкими проёмами в куполе и огромным, центральным, всегда горящим пламенем, олицетворяющим Вечное Пламя Мидденхайма. Напротив входа, за священным огнём, расположена приподнятая ризница. В ней мрачная статуя Ульрика, иногда восседающего на троне, а чаще — окруженного волками, безмолвно наблюдает за теми, кто осмеливается войти в его святилище.

Волчья Утроба

Сыны считают, что Волчья Утроба — это место рождения первого смертного ребёнка Ульрика. Его матерью была Гризельда, дочь вождя тевтогенов, которая укрылась в туннелях Ульриксберга во время беременности. Согласно верованиям Сынов, волки Ульрика приносили ей мясо, а она утоляла жажду, черпая воду из святого источника.

Источник по-прежнему существует, а предполагаемое место родов оформлено волчьими шкурами. Более подробно об Волчьей Утробе можно узнать в «Мидденхайм: Город Белого Волка».

Урочище Сияющей Скалы

На пути из Альтдорфа в Мидденхайм, примерно в пятидесяти милях от «Города Белого Волка», расположена уединённая святыня, именуемая Урочищем Сияющей Скалы.

Необычно является то, что это место свято как для Ульрика, так и для Сигмара. Говорят, что здесь находится живописная, лесная поляна, где один из двух богов (в зависимости от веры рассказчика) остановился, чтобы отдохнуть после сражения с силами Хаоса. В момент засады, когда его оружие оказалось недоступным (или временно утеряно, согласно некоторым версиям легенды), бог поднял странный камень в качестве импровизированного щита. Удар нападающего, поразительным образом, расколол камень на длинный острый осколок, и, используя его как меч, бог уничтожил пятьсот врагов, прежде чем они обратились в бегство. Вокруг камня, оставленного богом после битвы, была возведена святыня.

Поворот с дороги к святыне обозначен крупным белым валуном. Через полмили вдоль тропы расположена открытая площадка, покрытая плоским каменистым грунтом, площадью примерно в один-два акра. В центре стоит простое, но изящное здание длиной около 40 футов, с низкой башней на одном конце. Оно больше напоминает деревенский храм, чем святилище. На краю поляны, у реки, которая проходит вдоль одной из её сторон, и примерно в 70 ярдах от самой святыни, расположено ещё одно здание: одноэтажная конструкция с деревянным каркасом, крутой дощатой крышей и дымоходом. В этой однокомнатной постройке проживают четверо жрецов — двое из них служат Сигмару, а двое — Ульрику.

Святилище Волка

В десяти милях к северу от Альтдорфа, на просёлочной дороге, расположено незаметное святилище: маленькая каменная башня, размером всего 10 футов в квадрате и высотой в четыре этажа. Она сужается кверху и увенчана черепичной колокольней. Однако колокола здесь нет, и не было его уже целую сотню лет. На первом этаже стоит деревянный алтарь, на котором размещена небольшая деревянная статуя волка, а на стене за ним выбита простая надпись: Сигмар и Ульрик.

Согласно местным преданиям, это место считается тем, где, как утверждают, Сигмар встретился с Ульриком в его волчьем облике. Они сражались в равной борьбе, и в зависимости от версии рассказа, либо Сигмар был впечатлён мужеством волка и решил его пощадить, либо волк был тронут Сигмаром и также согласился его пощадить. Тем не менее, обе интерпретации этой истории на сегодняшний день почти не известны.

Местные жители именуют это место исключительно Святилищем Волка. В настоящее время оно редко посещается, внутри царит пыль, и отсутствуют какие-либо подношения. Здесь не служат жрецы, и паломники обходят его стороной.

Драквальдский Колледж Святого Волка

Сквозь тенистые завесы Драквальдского леса, вдали от дороги Мидденхайм-Альтдорф, появляется крутой скалистый выступ, на вершине которого возвышается одинокий храм Ульрика. Это Драквальдский Колледж Святого Волка, знаменитая семинария Ульрика, известная своей преданностью и благочестием жрецов, которых она готовит, а также печально славящаяся жестокими условиями, которым подвергаются её послушники.

Членство предназначено исключительно для самых многообещающих послушников из Мидденхайма и Мидденланда, и ежегодно принимается лишь около дюжины человек. Послушники проходят через жестокую рутину, включающую частые побои, произвольные наказания и продолжительные ритуалы. Из числа принятых менее половины становятся жрецами, так как многие сбегают от своих суровых наставников до момента рукоположения. Конечно, учитывая, что колледж расположен в глубине опасного Драквальдского леса, немногие из беглецов возвращаются домой живыми.

Множество верховных жрецов Ульрика вышли из колледжа, включая Ар-Ульрика Броннштайна, который, как известно, пал в бою, сражаясь против группы налётчиков скавенов на ступенях главного храма в Мидденхайме в 1116 К.И..

ДРУГИЕ СВЯЩЕННЫЕ МЕСТА ПОСЛЕДОВАТЕЛИ УЛЬРИКА

Святыни Ульрика часто встречаются на севере Империи, особенно в Мидденланде и южном Нордланде. Придорожные алтари, посвящённые Ульрику, располагаются вдоль северных дорог, особенно в местах, где водятся волки. Наиболее популярные декоративные элементы включают волчью голову и стилизованную букву «У», а также грубоватые статуи бога. Уход за святынями осуществляют странствующие жрецы Воющего Волка или набожные местные жители.

Большинство ульриканцев имеют в своих домах или казармах небольшие святыни Ульрика. Обычно это статуя, к которой можно принести эль; распространённый тост звучит как «Первый глоток - Ульрику!». Рядом с ней часто складывается оружие, чтобы получить благословение бога. Практически в каждой казарме Империи, даже на дальнем юге, можно найти подобные святыни Ульрика.

АР-УЛЬРИК

Верховный жрец Ульрика носит традиционный титул Ар-Ульрик, что в древнем тевтогенском диалекте означает «Сын Ульрика». Подобно своему коллеге из сигмаритской веры, Великому Теогонисту Альтдорфа, он обладает правом выборщика. Сочетая свой духовный авторитет как верховного жреца с светской властью выборщика, многие преданные последователи рассматривают его как равноправного с графом. Текущий Ар-Ульрик подробно описан во «Власти за троном».

ЦЕЛИБАТ

В 1547 К.И. граф Мидденхайма Зигфрид Знаменательный начал беспокоиться о том, что жречество Ульрика может стать конкурентом для его династии. Он предложил Церкви Ульрика возможность вернуться в город при условии, что их старшие жрецы примут обеты безбрачия. Ар-Ульрик согласился на это, чтобы вернуться в главный храм Мидденхайма и его вечного пламени.

Сегодня, спустя почти тысячу лет, жрецы по-прежнему соблюдают обет безбрачия. Хотя этот обет имеет древние корни, церковь обладает долгой памятью и отлично помнит его истоки: это была дешёвая политика. Мало кто из ульриканцев принимает это с удовлетворением, и многим сложно оставаться верными данному обету. Во «Власти за троном» тема безбрачия предоставляет антагонисту возможность манипулировать одним из ключевых персонажей ведущего, однако эта проблема затрагивает гораздо более широкие и глубокие аспекты.

*Ульрик, дай мне клыки волка,
Ульрик, дай мне когти волка,
Ульрик, дай мне шкуру волка,
И я покажу врагам твоим волчью милость.*

На странице 213 книги правил WFRP указано, что Церковь Ульрика включает два основных ордена: жреческий орден Воющих Волков и воинский орден Белых Волков. Внутри каждого ордена набожным персонажам открываются возможности для продвижения по различным карьерам. Ниже приведены некоторые из этих карьер, а также их отличия от описаний в книге правил WFRP.

ЖРЕЦЫ ВОЮЩЕГО ВОЛКА

Не все члены ордена Воющего Волка являются посвящёнными жрецами. Для поддержания храмов и других объектов, обеспечивающих нужды верующих Ульрика, требуются люди из всех слоёв общества, и миряне могут следовать различным карьерам.

ФОРМЫ ОБРАЩЕНИЯ

К жрецам, монахам, монахиням и жрецам-воинам Ульрика на второй или третьей ступени карьеры обращаются как «Волкорождённый» или с добавлением их имени, например, «Волкорождённый [имя]». Персонажи, достигшие четвёртой ступени карьеры, удостоиваются титула «Волчий вожак».



Монахи и монахини

Хотя монастыри, посвященные Ульрику, менее известны, чем обители последователей Сигмара, они всё же существуют. Эти монастыри можно разделить на две основные группы: созерцательные и аскетические.

Созерцательные монастыри

Наиболее известным монастырем данной группы является Дом Знаний, который находится в одном из крыльев главного храма Ульрика в Мидденхайме. Это крупнейшее в Старом Свете собрание ульриканской теологии и истории, где монахи и монахини занимаются изучением древних текстов, относящихся к эпохе тевтогенов.

Персонажи данного типа во многом напоминают монахов и монахинь, упомянутых на странице 75 книги правил WFRP, но с тем отличием, что их навык знания сосредоточен на истории, в частности, истории Мидденланда, Нордланда, Кислева, Норски и древних тевтогенов. Кроме того, их ремесло специализируется на создании и ремонте книг и свитков, включая такие аспекты, как печать и переплёт. Более опытные члены персонала зачастую имеют некоторый опыт в карьере учёных (WFRP: Книга правил, стр. 76).

Дом Знаний выполняет роль высшей инстанции в каноническом праве Церкви Ульрика, и в его составе трудятся несколько монахов и монахинь, которые также обладают ступенями карьеры законника (WFRP: Книга правил, стр. 72).

Несмотря на свою приверженность исследованиям, созерцатели Дома не забывают об ульриканской традиции поддерживать физическую форму и быть готовыми к сражению. Многие монахини и монахи из Дома Знаний выбирают развитие навыков рукопашного боя на этапе второй ступени своей карьеры. Время от времени они отправляются в экспедиции, чтобы найти места, упоминаемые в ульриканских легендах, или обнаружить хранилища исторических и религиозных документов.

Аскетические монастыри

Эти обители меньше и многочисленнее, чем их созерцательные собратья. Некоторые из них входят в монашеский орден Зимнего Трона, однако гораздо большее количество является независимыми. Посвящённые закалке тела и духа через воздействие стихий, физические тренировки и боевую подготовку, большинство этих монастырей расположено в удалённых и бесплодных районах, таких как вершины гор и глубокие долины. Некоторые из них представляют собой лишь группу небольших пещер, где отдыхают члены общины, в то время как другие состоят из простых каменных хижин, построенных вручную и окружённых стенами.

Аскетические монахи и монахини Ульрика выбирают жизнь в непосредственной близости к дикой природе, добывая пищу так же, как это делают волки. Обычно они обладают как минимум одной ступенью карьеры в классе воина или странников, помимо своих религиозных практик. Многие из них становятся волчьими родичами, фанатичными воинами, которых порой сравнивают с безумными флагеллантами Сигмара. Более подробно о жизни этих суровых последователей Ульрика можно узнать в «Мидденхайм: Город Белого Волка».

Рыцари Белого Волка

В войне мы прославляем наших богов, ведь нет ничего более благородного, чем сражаться и погибнуть ради Ульрика!

— Франдегаст Ульфхайм, Рыцарь Белого Волка

Рыцари Белого Волка представляют собой орден боевых храмовников, защищающих храм Ульрика и служащих Ар-Ульрику, который является как верховным жрецом, так и выборщиком. Этот орден является старейшим и самым влиятельным среди храмовников в Старом Свете, его основание датируется более 2000 лет назад, в эпоху Ар-Ульрика Вулкана.

Хотя Белые Волки и расположены в Мидденхайме, они служат не графу, а Ар-Ульрику. Это вызывало напряжённость в прошлом, однако на протяжении истории обладатели двух важных титулов в Мидденхайме стремились к сотрудничеству. Рыцари Белого Волка не раз сражались бок о бок с армией Мидденхайма. Практически в каждом храме Ульрика, начиная с небольших святилищ и заканчивая главным храмом в Мидденхайме, можно встретить хотя бы одного-двух рыцарей Белого Волка.

Белые Волки несут ответственность за защиту храмов и жрецов Ульрика как в пределах Империи, так и за её пределами. Эти отряды могут быть задействованы как в походах и специальных миссиях, так и в сражениях, присоединяясь к армии Мидденланда или сопровождая более крупные силы храмовников на поле боя.



Снаряжение

Рыцари Белого Волка выделяются как на поле боя, так и вне его. Во время службы или сражений они облачаются в тяжёлые чёрные латные доспехи, обработанные тёмными маслами. Каждый рыцарь носит на плечах характерную волчью шкуру. Процесс посвящения предполагает, что каждый Белый Волк должен самостоятельно, голыми руками, выследить, убить и разделать волка, прежде чем стать полноправным членом ордена.

Белые Волки сражаются, сидя на боевых конях, украшенных красными попонами, и применяют кавалерийские молоты вместо копий. Они отказываются надевать шлемы, а их развевающиеся волосы и длинные бороды придают их внешности ещё большую свирепость на поле боя.

Карьеры

Все Рыцари Белого Волка имеют как минимум одну **СТУПЕНЬ** в **КАРЬЕРЕ рыцаря** (**WFRP: Книга правил**, стр. 66), при этом некоторые из них также выступают в роли **жрецов-воинов** (**WFRP: Книга правил**, стр. 62). Их **НАВЫКИ**, **ТАЛАНТЫ** и **ИМУЩЕСТВО** — как в указанных **КАРЬЕРАХ**, но с поправкой на их мастерство владения боевым молотом верхом и пренебрежение шлемами, которые они считают уделом трусов. Большинство из них ранее служили в качестве **солдат** (**WFRP: Книга правил**, стр. 67) или **кавалеристов** (**WFRP: Книга правил**, стр. 63).

ТЕВТОГЕНСКАЯ ГВАРДИЯ

Тевтогенская Гвардия представляет собой элитное подразделение рыцарей Белого Волка, которое исполняет роль личной охраны Ар-Ульрика. Обычно они сражаются на ногах, однако их вооружение и снаряжение аналогично тому, что используют и другие рыцари их ордена.

Братство Топора

Хотя Братство формально подчиняется Тевтогенской Гвардии, его истоки уходят в глубокое прошлое, к эпохе до Сигмара, когда тевтогены были самым сильным племенем на территории нынешней северной Империи. Это было элитное военное братство, состоящее из лучших воинов тевтогенов и являвшееся телохранителями древних вождей, чьи имена до сих пор звучат в песнях и преданиях. С момента объединения племён Сигмаром и основания Империи, Братство Топора сохранило свою изначальную функцию защитников тевтогенских вождей.

В Братство принимаются только воины с чистой тевтогенской кровью, которые также должны продемонстрировать своё мастерство и безграничную преданность Ульрику. Они строго придерживаются традиций (некоторые могут назвать их реакционерами) и считают себя единственными истинными хранителями старых воинских традиций. В качестве оружия они выбирают большие двуручные топоры, отвергая молоты, утверждая, что традиционный тевтогенский боевой топор является оружием Ульрика, тогда как молот принадлежит Сигмару.

Большинство членов Братства выступают против Церкви Сигмара, что вызывает у имперских властей определённую настороженность в отношении них. Тем не менее, их храбрость в бою не вызывает сомнений, и они пользуются большим уважением в Мидденхайме.



МИРСКИЕ СЛУЖИТЕЛИ

УЛЬРИКАНСКИЕ ИЗРЕЧЕНИЯ

«Вой, что ты слышишь — не просто лай псов» — приближается серьёзная угроза.

«Ледяное пламя откроет истину» — призыв говорить правдиво.

«Слово Сигмарита» — ложь.

Ордена Церкви Ульрика, как монашеские, так и воинские, активно привлекают множество мирских служителей — преданных последователей бога, не обладающих карьерой жрецов или рыцарей.

В храмах и самых уединённых монастырях трудится значительное количество слуг, ремесленников и других специалистов, занимающихся строительством, ремонтом, обслуживанием и повседневными делами. Кроме того, ульриканцы различных категорий иногда на короткий срок уходят в монастырь, либо в рамках выполнения обета, либо чтобы восстановить связь с верой по более личным причинам.

Рыцари Белого Волка, под руководством Ар-Ульрика, составляют основное ядро сил выборщика, однако их поддерживают и мирская пехота с кавалерией, преданные церкви. В период мира одни из них выполняют роли охранников, охотников, смотрителей и подсобных работников в храмах и монастырях, в то время как другие представляют собой небольшие группы, сформированные из определённых деревень или фермерских общин, которые тренируются вместе в знак преданности богу-волку. Обычно эти группы обладают одной или двумя ступенями в классе воина или странника и находятся под командованием жреца или жреца-воина, достигшего второй или третьей ступени карьеры.

ДЕТИ УЛЬРИКА

Некоторые последователи Ульрика убеждены, что бог особенно благоволит оборотням, наделяя их возможностью существовать как в человеческом, так и в волчьем облике. Оборотней порой называют «детьми Ульрика», однако их не стоит путать с волчьими родичами, а также с использованием термина «дети Ульрика» в отношении волков в общем. Официально Церковь Ульрика не подтвердила и не опровергла данное народное убеждение.

БЫСТРОЕ СОЗДАНИЕ УЛЬРИКАНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Если вам срочно требуется жрец Ульрика или другой персонаж ведущего, связанный с этой ролью, используйте стандартный профиль для соответствующей карьеры персонажа ведущего и внесите следующие дополнения.

- ❖ ББ +10
- ❖ С +10
- ❖ **Навыки:** знание (Ульрик)
- ❖ **Таланты:** могучий удар и природный воин

СИГМАРИТСКАЯ ЕРЕСЬ

Так называемая «Сигмаритская Ересь» стала центром нарастающего религиозного напряжения между севером и югом, что ставит под угрозу целостность Империи. Хотя в своей основе это всего лишь теологическое расхождение, оно символизирует множество исторических обид и культурных различий.

Внемлите мне. В Рейкланд вернётся снег, и тогда волки выйдут на охоту.

— Олаф Айххорн, жрец Ульрика

На протяжении веков церковные лидеры Ульрика и Сигмара стремились к примирению религиозных разногласий ради единства, и лишь маргинальные фанатики и радикальные сепаратисты поднимали этот вопрос. Поскольку никто не воспринимал эти группы всерьёз, сигмаритская ересь становилась всё менее значимой, лишь незначительным теологическим курьёзом, который, по мнению большинства, выглядел так же абсурдно, как и их защитники. Однако в последние месяцы ситуация кардинально изменилась — и никто не может точно определить, как и почему это произошло.

Сигмаритская ересь в своей самой простой интерпретации утверждает, что Сигмар, по сути, является второстепенным божеством по сравнению с Ульриком (некоторые считают его всего лишь полубогом, который исполняет роль щитоносца Ульрика), а в худшем случае — вообще не божеством, а лишь почитаемой памятью о великом, но смертном вожде. Основывающаяся на этом теология очень сложна и требует глубокого изучения древних легенд и хроник из многочисленных источников — не все из которых принадлежат людям — а также субъективной интерпретации ключевых слов и фраз на различных древних языках.

Ключевой аргумент заключается в том, что верховный жрец Ульрика короновал Сигмара первым Императором, что делает Церковь Ульрика главной верой Империи как по праву, так и по традиции. Все притязания, выдвигаемые от имени Сигмара его последователями, от императора до бога, основываются на авторитете Ульрика и его жречества. Некоторые крайние мнения вытекают из этого положения, а также из того, что ни один источник ульриканизма не называет Сигмара богом до момента, когда сигмаритские императоры не установили власть Альтдорфа над всей Империей — сам Ульрик никогда не провозглашал Сигмара божеством. Следовательно, обожествление Сигмара является лишь указом, изданным смертными императорами, и не имеет значения для самих богов.

Этот вопрос стал символом всех обид, которые север Ульрика испытывает к югу Сигмара. Эти обиды разнообразны: от неприязни к имперской власти до снобизма, который многие северяне (часто не без оснований) замечают в поведении и манерах приезжих из Альтдорфа. Из-за интриг Пурпурной Руки общественное мнение в Мидденхайме и на севере в целом было подогрето агрессией против юга и, в частности, против Альтдорфа. Желание стать независимой и полностью ульриканской нацией разгорелось до такой степени, что на обеих сторонах конфликта начинают вспыхивать насильственные столкновения.

На сегодняшний день даже самые радикальные взгляды отвергаются всеми, кроме самых преданных фанатиков. Если Сигмар не признаётся законным богом ни Ульриком, ни другими традиционными божествами Старого Света, но при этом ведёт себя как бог, совершая чудеса и даруя благословения своим последователям, то можно сделать только один вывод: он либо является богом Хаоса, либо представляет собой маску одной из четырёх известных Губительных Сил, либо является самостоятельной злонамеренной сущностью. Не стоит говорить, что Церковь Сигмара не щадит ни усилий, ни ресурсов, чтобы подавить это утверждение.

СЫНЫ УЛЬРИКА

Друзья мои, позвольте объяснить, что я имею в виду:

Сигмар был последователем Ульрика.

Сигмар основал эту Империю. Следовательно, Империя! это государство Ульрика.

Мы все ульриканцы! Эта рабская преданность Сигмару должна прекратиться!

— Йоханн фон Шэдолас, карробургский политик

Сыны Ульрика изначально представляли собой экстремистскую секту, вызывавшую широкое осуждение, члены которой утверждали, что происходят от самого Ульрика по крови и считали себя единственными достойными его жрецами. Некоторые из Сынов Ульрика активно преследовали тех, кого считали нечистокровными представителями истинного тевтогенского рода, и все они были непримиримыми противниками растущего влияния южного выскочки Сигмара и его священнослужителей.

Раздираемое противоречиями и неорганизованностью, движение постоянно распадалось на мелкие группы, каждая из которых следовала за своим харизматичным лидером, не в состоянии согласовать, кто из них наиболее достоин и чья кровь чище. Внутренние конфликты между этими группами иногда представляли собой угрозу общественному порядку, и отдельные группировки порой совершали более жестокие действия друг против друга, чем против неверующих или слабоверующих, а также последователей Сигмара. Хотя они могли причинить немало бед, их фрагментарность не позволяла им стать серьёзной угрозой, и власти не проявляли особой активности в попытках их искоренить.

В последние месяцы, с ростом сигмаритской ереси и нарастанием напряжённости между севером и югом — как в религиозном, так и в других аспектах — Сыны Ульрика стали более активными и, похоже, лучше организованными. Атаки на сигмаритское меньшинство в Мидденланде, Нордланде и соседних провинциях, а также нападения на дилижансы и торговые караваны, направляющиеся на север из Альтдорфа, увеличились как по количеству, так и по жестокости. Это стало настолько серьёзной проблемой, что Великий Теогонист решил созвать экстренный конгресс сигмаритских жрецов и учёных для обсуждения данной ереси и поиска устойчивого решения, способного восстановить мир (персонажи могли слышать об этом во время своих путешествий).

В данный момент неясно, действительно ли Сыны Ульрика являются инициаторами увеличения насилия, или же их имя было использовано другими группами религиозных фанатиков, северными сепаратистами и корыстными бандитами. Однако одно можно утверждать с уверенностью: их имя никогда не было так известно и почитаемо, как сейчас.

ЗНАМЕНА И ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЯ

Кроме благословений и чудес, упомянутых в седьмой главе книги правил WFRP, Ульрик также предоставляет своим последователям знамения и предзнаменования. Эти предзнаменования могут откликаться на молитвы о помощи, но чаще всего они служат советом, предупреждением, поддержкой или напоминанием персонажу о необходимости уменьшить количество пунктов греховности.

Ведущий имеет возможность использовать знамения и предзнаменования для тонкого направления персонажей (и их игроков), когда это необходимо, однако важно не переусердствовать. Если знамения станут слишком частыми, они потеряют свою значимость, а если игроки начнут полностью полагаться на подсказки своего божества, приключения быстро утратят свою привлекательность. Не забывайте, что Ульрик всегда поддерживал личную силу и самостоятельность, и не будет потакать своим последователям.

Основным символом Ульрика является волк. Странствующий ульриканец часто замечает вдаль, среди деревьев, мимолетное видение этого хищника. Как бы он ни старался, преданный последователь Ульрика никогда не сможет поймать зверя, который будто зовёт его вперёд. Чаще всего это приводит верующего к тому месту, где он должен исполнить волю Ульрика.

Одиноким волк, шагающий по свежему снегу среди обнажённых деревьев зимой, символизирует благополучие Старого Света. Изображение выжженного пейзажа под ярким солнцем может указывать на ослабление сил Ульрика или предвестить грядущие тяжёлые испытания. В некоторых случаях положение волка также может предсказывать приближающуюся угрозу.

- ☛ Прохождение через искажённую и мутировавшую пустошь укажет на силы Хаоса.
- ☛ Зверь с гноящимися глазами и язвами на спине может предвещать чуму.
- ☛ Логово волков, подвергшихся нападению свирепого рогатого барана, предвещает набег звероловов.

ЧУДЕСА УЛЬРИКА

В главе 7 книги правил WFRP упоминаются несколько чудес веры Ульрика. Следующие чудеса не являются обязательными и могут применяться по усмотрению ведущего.

Волчий укус

Дальность: касание (персонаж)

Цель: 1

Длительность: [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Ваши суровые слова и молитва наделяют вас дикостью Ульрика, добавляя **+20 к броску** на тяжесть для любых травм, которые вы нанесёте.

Вой битвы

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Вы получаете ТАЛАНТ *яростный натиск* (WFRP: Книга правил, стр. 147). Если этот ТАЛАНТ уже имеется, вы можете получить его повторно, игнорируя любые необходимые ограничения, если таковые имеются.

Сокрушение слабых

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Вы преисполняетесь презрением Ульрика к слабым и трусливым. Один раз за раунд вы можете перебросить одну проваленную атаку.

Обморожение

Дальность: [ХАРИЗМА] ярдов

Цель: 1

Длительность: особая (см. ниже)

Холодная ярость Ульрика замораживает тело и кровь вашего врага. Одна цель в пределах дальности теряет 1d10 пунктов здоровья, игнорируя КЛАСС БРОНИ и РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ. Более того, цель должна пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости**, иначе она не сможет предпринимать какие-либо действия в следующем раунде, кроме оборонительных, таких как использование *уклонения* или *ближнего боя*, чтобы избежать атаки.

Сердце волка

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия ([РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов)

Длительность: [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Ваши союзники вдохновляются воинственным духом Ульрика. Любые союзники в пределах дальности автоматически избавляются от всех СОСТОЯНИЙ *в панике*. На время действия чуда они невосприимчивы к *страху*, *ужасу* и эффектам НАВЫКОВ и ТАЛАНТОВ, таких как *запугивание* и *устрашающий вид*.

Морозные жилы

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] часов

Ульрик охлаждает ваше тело, и на коже образуется иней. Вы получаете иммунитет к холоду любого происхождения.

Ледяной шторм

Дальность: [харизма] ярдов

Цель: область воздействия ([РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов)

Длительность: мгновенная

Ульрик посылает яростный шторм из режущих осколков льда, чтобы покарать ваших врагов. Все, кто находятся в области воздействия, получают УРОН +5 и должны успешно пройти **серьёзную (+0) проверку силы воли**, чтобы избежать получения СОСТОЯНИЯ *ошеломления*.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ СПРАВОЧНИК ГЕРЦОГСТВА МИДДЕНХАЙМ

Тем, кто применяет правила торговли из «Смерть на Рейке: Дополнительные материалы», этот справочник будет очень полезен. В нём представлен каталог известных поселений Герцогства Мидденхайм и список товаров, которые обычно можно приобрести в этих местах.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЙ СПРАВОЧНИК ГЕРЦОГСТВА МИДДЕНХАЙМ

d100	Поселение	Размер	Правитель	Население	Б	Продукция	Гарнизон/ ополчение	Примечание
1-30	Мидденхайм	4	Граф Борис Тодбрингер	40,000	5	Торговля, услуги, правление	900a/12,000b	Столица великого герцогства, главный храм Ульрика
31-35	Медная Крепость	2	Дом фон Карзбурдгер	Нет сведений	Нет сведений	Правление	25a/45b/100c	Военная застава оккупированной крепости превратилась в полупостоянное поселение
36-40	Гладбайх	2	Оспариваемый, по сути, Граф Борис Тодбрингер	101	2	Древесина	4b	См. Хольцбек, местные жители очень настороженно относятся к магам
41-44	Хольцбек	1	Оспариваемый, по сути, Граф Борис Тодбрингер	31	1	Промысел	-	На баронство претендует Хохланд, но барон стремится к покровительству Тодбрингера
45-48	«Площадь Надежды»	3	Дом фон Карзбурдгер	Нет сведений	Нет сведений	Железная руда, живой товар, торговля	10a/25c	Исправительное учреждение – шахта, Карзбурдгеры владеют окрестным имением по праву наследования
49-53	Ховелхоф	1	Граф Борис Тодбрингер	49	1	Промысел	4b	
54-57	Иммельшайд	2	Граф Борис Тодбрингер	90	2	Древесина, сланец	6b/10c	
58-63	Ягерхаузен	1	Оспариваемый, по сути, Граф Борис Тодбрингер	75	3	Сельское хозяйство, травы	8c	Расположенная к западу от великого герцогства, эта территория контролируется семьей Тхугенхайм, поддерживающей Графа Бориса, однако Мидденланд считает её своей законной частью
64-68	Линц	2	Маркграф Данмарк	139	2	Центр торговли скотом	8b/12c	На протяжении 16 поколений род Данмарков наследственно владел своей небольшой маркой
69-74	Нордеринген	3	Граф Борис Тодбрингер	<250	2	Древесина	20b/<34c	В настоящее время наблюдается вспышка пятнистой зелёной мозговой оспы
75-80	Оберхольцбек	3	Оспариваемый, по сути, Граф Борис Тодбрингер	302	2	Руда	10b/27c	См. Хольцбек; шахтёрское поселение: предположительно богатейшее месторождение серебра
81-84	Шёнингхаген	3	Оспариваемый, по сути, Граф Борис Тодбрингер	171	3	Древесина, торговля	5b/8c	Расположен к югу от великого герцогства, удерживается семьёй фон Геншер для Графа Бориса, оспаривается как часть Мидденланда
85-90	Сохк	1	Граф Борис Тодбрингер	46	1	Древесина	5c	
91-94	Зольцхайм	1	Граф Борис Тодбрингер	37	1	Сельское хозяйство, древесина	4c	
95-98	Тхугенхайм	2	Граф Борис Тодбрингер	102	2	Древесина	6b/11c	
99	Верхний Спайт	1	Граф Борис Тодбрингер		2	Сельское хозяйство, древесина		
00	Варренбург	3	Граф Борис Тодбрингер	232	1	Промысел	-	Трущобный городок у подножия Фаушлага



САША РОТБЕРТ - ПОСРЕДНИК

Саша Ротберт обладает способностью решать практически любые проблемы, хотя не может гарантировать, что обойдётся без жертв. Именно поэтому «Человек» — так называет себя «Нижний Король», титул которого используют преступные авторитеты Мидденхайма — ценит его как важного агента. Ротберт считает своим долгом быть в курсе событий, знакомясь с каждым, от бедняка из Оствальда до представителей высшего общества при дворе. Если вы стремитесь завоевать доверие кого-либо, обращение к Саше будет разумным шагом.

Несмотря на своё положение в преступном мире Мидденхайма, Ротберт испытывает страх. Два месяца назад он случайно оказался на крыше, заглядывая в одно окно. Внутри он увидел группу людей в пурпурных одеждах, которые распевали что-то на странном и тревожном языке. Эта информация оказалась для него нежелательной. Но ситуация усугубилась, когда один из культистов повернулся и взглянул в его сторону. Теперь он в панике, вздрагивает от каждой тени.

«Человека» не устраивает новый налог, так как он негативно сказывается на бизнесе и приводит к беспорядкам в городе. В связи с этим он поручил Саше разобраться с этой ситуацией. Однако Саша предпочитает оставаться в тени и нуждается в поддержке. В идеале он хотел бы привлечь приезжих, которые смогут свободно передвигаться по Мидденхайму и выяснить, что происходит на самом деле. Когда группа прибывает в город, Саша быстро находит информацию о них, что позволяет ему вовлечь их в приключение... особенно если среди них окажутся шельмы. В качестве альтернативы, если они сами ищут контакты в преступном мире, Ротберт может выйти из тени. Информатор по имени «Йозеф» также может помочь связать персонажей с Ротбертом.

САША РОТБЕРТ ЧЕЛОВЕК, ПОСРЕДНИК (СЕРЕБРЯНЫЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	33	34	33	32	55	51	50	35	48	48	13

Черты: оружие +5

Навыки: азартные игры 50, артистизм (сказительство) 63, запугивание 48, знание (Мидденхайм) 48, интуиция 65, кутёж 47, наблюдательность 65, обаяние 63, оценка 38, подкуп 63, рукопашный бой (основное) 46, сплетничество 58, торговля 63, уклонение 61, хладнокровие 58

Таланты: заядлый кутила, коммерсант, общительность, преступник, проницательность, расхититель, роковое пророчество (*Внемлите тому шипящему звуку, но не медлите!*), устойчивость (болезни), учтивость, фортуна, этикет (гильдейцы, преступники)

Имущество: кинжал; кошель с 2КР; одежда хорошего, но не изысканного качества

Роль

Ротберт является одним из наиболее ценных лейтенантов «Человека», который занимается решением проблем, возникающих у преступного авторитета. В его задачи входит сбор информации, устранение соперников, приобретение краденого и подкуп государственных служащих. Он редко пачкает руки сам, предпочитая использовать услуги скупщиков краденого, контрабандистов и других головорезов.

Местонахождение

Ротберт живёт в комнатах над постоялым двором «Умирающая Мантикора» в Оствальде. Днём он перемещается между различными заведениями, связанными с «Человеком», такими как постоялый двор «Утопленная крыса» или ломбард Пфандлейера. Однако его также можно встретить в разных уголках города, где он встречается с контактами и заключает сделки. Вечерами он нередко посещает постоялые дворы и таверны, где можно получить ценную информацию и завести знакомства с нужными людьми.

Учитывая последние события, Ротберт стремится избегать лишнего внимания и сосредоточен на своих делах. Он не планирует публично продемонстрировать своё присутствие, и персонажам, желающим встретиться с ним, скорее всего, придётся заранее договориться о встрече.

Реакции

Обычно Ротберт проявляет доброжелательность к незнакомцам, так как каждый из них может стать полезным в будущем. Однако в данный момент он испытывает тревогу, опасаясь, что кто-то из них может быть культистом. Все проверки харизмы для людей и эльфов осуществляются с модификатором -5, пока он не начнёт им доверять, что происходит после трёх пройденных проверок. Этот модификатор не распространяется на гномов и полуросликов, так как все культисты, которых он видел, были человеческого роста.

Знания

Ротберт хорошо осведомлён о том, кто оказывает влияние на графа, опираясь на слухи и свои предположения. Допустим, он понимает, на кого следует воздействовать для достижения влияния, и может донести эту информацию до группы, перемещая пивные кружки, символизирующие ключевых игроков, по столу в постоялом дворе.

Заблуждения

Ротберт убеждён, что придворные дамы имеют большое влияние на графа, и считает, что он не в силах устоять перед очарованием красивого лица.

Цели

Ротберт стремится угодить своему начальнику, поэтому прилагает усилия к отмене налога и улучшению взаимодействия с членами двора. Однако у него есть более насущная цель: выяснить, преследуют ли его культисты и что он может предпринять, чтобы помешать им.

Влияние

Ротберт никогда не пересекался с графом, и подобные ему личности не способны повлиять на его мнение.

Точки давления

Ротберт известен многим, но после того, как он стал свидетелем ритуала Пурпурной Руки, он чувствует себя неловко. Он не подозревает, что культисты не распознали его. Но если Васмайер поймёт, что Ротберт видел ритуал или работает против его плана, он прикажет его убить. До сих пор естественное недоверие Ротберта к властям мешало ему обратиться к ним с тем, что он видел. Он боится поделиться этой информацией с «Человеком», опасаясь, что кто-то из банды может услышать и предать его.

Мнения о Саше

Как посредник, Ротберт имеет связи со многими важными персонажами ведущего, возможно, даже с большим числом, чем можно было бы предположить. Безусловно, он является преступником, однако ведёт себя довольно респектабельно и с лёгкостью находит общий язык с людьми из различных слоёв общества.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: однажды встретил Сашу, когда посещал торговца лошадьми. Дитер не смог понять, зачем он там находился, но они хорошо поладили.

Раллан Лафарель – менестрель: Саша присутствовал среди зрителей Раллана, и эльф иногда находил время, чтобы выпить с ним в большой компании. Раллан не запомнил о нём ничего примечательного, кроме его лица.

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: дуэнья никогда не станет общаться с таким преступником, как Ротберт. Возможно, она пересмотрела бы своё мнение, если бы узнала, что он осведомлён о её племяннике Бруно Кохле.

Маги: у Ротберта есть несколько знакомых из Гильдии Магов, которые порой обращаются к «Человеку» и его представителям за редкими или запрещёнными ингредиентами для своих заклинаний. Эберхауэр знает его, но в общественных местах предпочитает игнорировать.

Фаворитка и придворные дамы: Шлаген помнит Ротберта как человека, который порой находился в окружении её старых театральных знакомых. Она с настороженностью относится к общению с кем-либо, кто связан с тем периодом её жизни. Несмотря на то, что ей нравились те времена, она уже продвинулась вперёд. Остальные придворные дамы с ним не знакомы.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: эльф воспринимает Ротберта как случайного приятеля, с которым приятно проводить время, и который всегда может порекомендовать хороший трактир, когда возникает такая необходимость.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: он испытывает тревогу по поводу Ротберта и «Человека», так как они осведомлены о его сомнительных делах и преступных связях. Если бы у него был способ избавиться от них, он бы не колеблясь воспользовался им.

Луиджи Паваротти – баронский врач: ему нравится Ротберт, потому что тот всегда рад выпить и знает много интересных людей.





МНЕНИЯ САШИ ОБ ОСТАЛЬНЫХ

Как опытный информатор, Ротберт хорошо осведомлён об персонажах ведущего и обладает несколькими способами, чтобы представить партию влиятельным личностям Мидденхайма.

Йозеф Спарсам – канцлер: он слышал, что канцлер увлёкся наркотиками сомнительного происхождения, но понятия не имеет, где он их приобретает. Однажды Йозеф Пфандлейер предоставил канцлеру подозрительный антиквариат, и Ротберт может воспользоваться своей связью с ростовщиком, чтобы устроить встречу.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: Ротберт осведомлён о намерениях Дитера заняться торговлей лошадьми и познакомился с ним благодаря «Болгаградскому» Вадиму, который также является торговцем лошадьми. Ему симпатичен Дитер, и он предполагает, что его можно легко обмануть.

Раллан Лафарель – менестрель: он интересуется эльфом и часто находился на периферии нескольких его ночных выступлений, покупая напитки и прислушиваясь к разговорам.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: он восхищается ею издали, но никогда не подходил близко.

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: он осведомлён о том, что племянник Цимперлих – «немного озорной мальчик», и может использовать это в качестве средства для того, чтобы познакомить партию с ней или помочь организовать диверсию, которая отвлечёт её от Катерины.

Мидденмаршалы: «Человек» и другие негодяи готовы щедро вознаградить за компрометирующие сведения о Шутцманне. В остальном Ротберт старается держаться подальше от всех троих мидденмаршалов, как от чумы.

Маги: он знаком с продажным магом, который помог ему украсть несколько книг из библиотеки Гильдии Магов, так как у него был покупатель — верховная жрица Этелька Мюллер. Этот маг, тенемант Юрген Монилус, может за небольшую сумму познакомить партию с верховным магом. Сам Ротберт не решится пойти, так как боится магов. Ему кажется, что они способны читать мысли, и он подозревает, что некоторые из них могут быть культистами.

Верховный жрец Ар-Ульрик: когда ульриканский жрец надевает волчью шкуру, от него ожидают, что он сам убил волка. В ряде случаев Ротберт устраивал продажу свежих шкур жрецам, которые были слишком заняты или напуганы, чтобы справиться с этим самостоятельно. Если он решит оказать услугу и организовать встречу с Ар-Ульриком, он может попробовать это сделать.

Фаворитка и придворные дамы: он знаком с Шлаген с тех пор, как она начинала свою актерскую карьеру, общаясь с довольно сомнительными личностями. Ротберт впечатлён её социальным успехом и не испытывает обиды, но, если ему потребуется задействовать свои старые связи для организации аудиенции партии у фаворитки, он не преминет это сделать.

Зигфрид Прункволль – вечный рыцарь: с ним не было никаких дел.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: иногда они вместе выпивают, когда Аллавандрель забредает в неблагополучные районы города в поисках развлечений. Хотя он не демонстрирует этого, эльф ему не так приятен, как Раллан, поскольку тот кажется ему чрезмерно проникательным.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: Ротберт узнал, что Валленштайн участвует в подозрительных делах, включая торговлю людьми и даже поклонение Губительным Силам. Он испытывает тревогу, полагая, что этот купец мог быть одним из культистов, которых он наблюдал, и поэтому Ротберт предпочитает не обсуждать его, пока не почувствует себя в полной безопасности с партией.

Луиджи Паваротти – баронский врач: он произвел настоящий фурор, прибыв в город — в значительной степени благодаря своей щедрости, которая привлекла множество прихлебателей. Хотя они никогда не пересекались, Ротберт точно знает, где можно встретить Паваротти в любой вечер.

Лорды закона: он не проявляет к ним особого интереса — он считает их бесчувственными людьми и думает, что о них мало что можно узнать. Он знаком с Хульцем Фляйшером из банды Клаглих и знает, что тот недавно нашёл неплохую работу у какой-то хитрой женщины, но о его связи с Васмайером ему ничего не известно.

КАРНАВАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Ротберт будет посещать следующие события, наблюдая за толпой и общаясь со знакомыми.

День 1, Веллентаг: Фестиваль Изысканных Сортос Эля

День 2, Аубентаг: эльфийские гимнасты; бои с минотаврами

День 3, Марктаг: вызовы графскому судебному поединщику; факиры из Карробурга

День 4, Бакертаг: ярмарка лошадей (с «Болгаградским» Вадимом); Шоу Слонов Барнумбеля

День 6, Кёнистаг: иллюминация Чёрного Бассейна

День 7, Ангестаг: Финал Кубка по Снотболу



ХАУСМЕЙСТЕР БРЕГАЛ - КАМЕРГЕР

Худошавый и высокий мужчина, облачённый в элегантный чёрный пиджак с высоким воротником и кружевным жабо, уверенно шагал по земле, опираясь на трость с серебряной ручкой. На его голове красовался белый парик с локонами и лентами, соответствующий последним модным тенденциям, а кожа была безукоризненно напудрена, придавая ему аристократичный вид.

«Я Брегал, камергер графа» — процедил он удушающим и надменным голосом.

— «Молоты Ульрика», авторства Дэна Абнетта и Джеймса Уоллиса

Брегал, камергер Графа Бориса, появился в романе Games Workshop «Молоты Ульрика», который был опубликован в 2000 году, более чем через 20 лет после «Власти за троном». Являясь влиятельной фигурой при дворе Мидденхейма, он становится отличным дополнением к основным персонажам ведущего.

Камергер графа известен только под именем Брегал. Это высокий и измождённый мужчина, излучающий аристократическую отстраненность. Его часто можно увидеть на территории дворца, где он шагает с тростью, украшенной серебряной ручкой, и облачён в экстравагантные наряды высокой моды. Брегал — холодный и эффективный главный придворный, отвечающий за работу Мидденпалаца. Те, кто не соответствует его строгим стандартам, долго не остаются на службе. Его кабинет — это его мир, и он никогда не проявлял интереса к дружеским отношениям с окружающими.

ХАУСМЕЙСТЕР БРЕГАЛ ЧЕЛОВЕК, ГУБЕРНАТОР, БЫВШИЙ СОВЕТНИК (ЗОЛОТОЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	46	31	44	46	32	33	33	55	65	37	18

Черты: оружие (кинжал) +6, предубеждение (к простолюдинам)

Навыки: атлетика 48, верховая езда (лошади) 53, знание (Мидденхайм 75, политика 65), интуиция 52, кутёж 61, лидерство 57, наблюдательность 52, оценка 75, подкуп 52, сплетничество 50, стойкость 61, торговля 45, усмирение животных 80, хладнокровие 85

Таланты: грамотность, грозный вид, запасливость, роковое пророчество (*Даже в самом свежем горном воздухе таятся хищники*), самообладание, смекалка, счетовод, твёрдость духа, тень, этикет (дворяне, слуги)

Имущество: кинжал, модная одежда, трость с серебряной ручкой

Роль

Камергер выступает в роли главного придворного графа и управляет всем составом дворцового персонала. Его мнение имеет решающее значение во всех внутренних делах и вопросах протокола, и ни одно событие в дворце не происходит без его активного участия. Он организует все аудиенции, планирует обеды и приёмы, включая ежегодный приём в саду (стр. 10-22), а также управляет процессом найма и увольнения слуг и персонала.

Местонахождение

У Брегала имеется небольшой, но весьма аккуратный набор комнат во внешнем дворце, и в течение карнавальная неделя он не покидает дворцовый комплекс, тщательно контролируя каждое движение графа и всё происходящее вокруг. Если возникает необходимость решить какие-либо вопросы вне дворца — например, с купцами и поставщиками — он либо отправляет кого-то из своего персонала, либо вызывает заинтересованных лиц в свой кабинет рядом с приёмной графа. Даже в редкие моменты свободного времени (которого у него практически нет во время Карнавала) он избегает посещения неформальных или низкопробных мероприятий, рынков и других «простых» мест.

Реакции

Персонаж, имеющий статус не ниже золотого 1, или персонаж с более низким статусом, способный убедительно воспроизводить эти качества, может завоевать одобрение Брегала, если строго соблюдает все аспекты протокола. Лица, не обладающие талантом этикета (дворяне), сразу же отвергаются, а остальные должны пройти все необходимые **проверки навыков харизмы с модификатором -20**. Это свидетельствует о глубоком снобизме и преданности «*правильному поведению*» Брегала.

Знания

Брегал обладает обширными знаниями и многими подозрениями, но предпочитает хранить молчание. Несмотря на своё влияние на графа в вопросах внутренней политики, он недооценивает свою роль, особенно в свете ухудшенного состояния графа. Он отвергает всё, что считает «*праздными сплетнями*», включая вульгарные разговоры и любую информацию, которая может негативно сказаться на семье Тодбрингеров или каком-либо её представителе.

Хотя встретиться с графом напрямую, минуя Брегала, не представляется невозможным, камергер прилагает все усилия, чтобы люди не тревожили его господина, особенно в данный момент. Тем не менее, если персонажи смогут убедить камергера в том, что городу или жизни графа угрожает серьёзная опасность — что является нелёгкой задачей — он направит их к важному персонажу ведущего, которого считает наиболее подходящим для решения данной проблемы. Для этого он напишет рекомендательное письмо, в котором настоятельно призывает получателя отнестись к персонажам со всей серьёзностью.

Заблуждения

Брегал прекрасно осознает, кто и в какой мере воздействует на Графа Бориса. Он недооценивает своё влияние и несколько преувеличивает влияние лордов закона и мидденмаршалов, но это несущественно. В остальном его оценки почти всегда точны.

Цели

Основная задача Брегала заключается в том, чтобы гарантировать стабильную работу дворца и его хозяйства, чтобы каждый, кто его посещает, не сомневался в величии и статусе семьи Тодбрингер. Он не высказывает свои взгляды на политику, налоги или другие подобные вопросы, считая их неуместными в контексте истинной цели дворца — оставаться величественным.

Роль Брегала

Включение Брегала во «Власть за троном» усложняет некоторые аспекты приключения, поэтому ведущему стоит проявлять осторожность в его использовании. Если игроки увлечены ролевым отыгрышем и взаимодействием с персонажами ведущего, что является ключевым элементом этого приключения, Брегал может значительно повысить уровень развлечения. Однако, если навыки группы больше ориентированы на боевые действия, добавление ещё одного влиятельного персонажа ведущего, требующего внимательного подхода, может оказаться лишним.

Препятствие

В качестве камергера графа, Брегал отвечает за управление дворцом и обеспечивает контроль доступа к графу. Несмотря на то, что он сам не представляет серьёзной физической угрозы, его способность вызывать практически неограниченное количество Рыцарей Пантеры и дворцовой прислуги позволяет ему эффективно справляться с любыми проблемами или угрозами.

Брегал проявляет явное презрение к тем, кто не принадлежит к его окружению. Даже высокопоставленные дворяне из других городов, которым оказывается всё должное уважение согласно протоколу и хорошим манерам, замечают, что Брегал удивительно хорошо справляется с отсеиванием нежелательных гостей. Тем, чей социальный статус ниже, приходится ещё тяжелее.

Оптимальным вариантом для общения с Брегалом будет привлечение к этому кого-то из знакомых и уважаемых им персонажей ведущего. Если в ходе первой встречи они смогут произвести на него благоприятное впечатление, продемонстрировав преданность интересам графа и его города, а также следуя всем нормам этикета и вежливости, это может склонить его на их сторону, сделав его источником поддержки вместо препятствия. Тем не менее, Брегал будет действовать в своём стиле, основываясь на том, что он считает наилучшим, самым достойным и соответствующим его пониманию должности и полномочий. Это не всегда совпадает с той помощью, которую персонажи ожидают или желают получить.

Влияние

В соответствии с системой, изложенной на странице 40 книги «Власть за троном», Брегал оказывает умеренное влияние (2 «голоса») на Графа Бориса.

Включение Брегала в список персонажей ведущего повышает общее количество «голосов влияния» с 17 до 19, что означает, что персонажам необходимо собрать 10 «голосов», вместо 8, для отмены налоговых мер.

Точки давления

При создании своего плана (**Власть за троном**, стр. 37-43) злой лорд закона и культист Пурпурной Руки Карл-Хайнц Васмайер полностью упустил из виду влияние камергера. Это предоставляет персонажам небольшое преимущество, в лице персонажа ведущего, который ещё не был скомпрометирован.

У Брегала отсутствуют явные уязвимые места: он крайне осторожен, чтобы избежать ситуаций, способных подорвать его репутацию или угрожать безопасности семьи Тодбрингеров и их двора. Персонажи должны заслужить его поддержку честным и благородным образом, если только ведущий не решит иначе, наделив его тайным недостатком или иной слабостью. В «Молотах Ульрика» упоминается о садистских чертах в его характере, которые могут проявляться в чрезмерном увлечении поркой подчинённых, а также есть намёк на его преданность Сигмару, а не Ульрику, что может усугубить его положение на фоне нарастающего религиозного напряжения.

Мнения о Брегалле

Как и листы персонажей ведущего во «Власти за троном», лист Брегаллы включает его мнения о других ключевых персонажах. Однако для того, чтобы эффективно интегрировать его в сюжет, ведущему нужно понимать, как они воспринимают Брегаллу.

Йозеф Спарсам – канцлер: Спарсам знает Брегаллу в лицо, однако никогда не общался с ним. Для него Брегалла всего лишь элемент дворцовой атмосферы.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: Дитер проявляет вежливость к Брегалле как на публике, так и в частных беседах. Тем не менее, он полагает, что Брегалла слегка опьянён своей властью над двором графа и ему стоит научиться воспринимать людей как личности, а не просто как суммы их статуса и положения.

Раллан Лафарель – менестрель: при встрече вежливо обменивается фразами с Брегаллой и старается держаться от него на расстоянии, хотя в глубине души считает его наряд и манеры смешными.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: считает, что Брегалле следует немного успокоиться, но в глубине души ощущает его теплую привязанность к ней и находит его забавным, словно эксцентричного дядюшку.

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: она воспринимает Брегаллу как частично родственную душу, а частично как соперника в его самопровозглашенной роли судьи этикета и утончённых манер в придворной среде. В тайне она радуется их словесным поединкам, которые оба рассматривают как уникальную дуэль с достойным соперником: каждый из них убеждён, что именно он является лидером в этом бесконечном состязании.

Мидденмаршалы: командир городской стражи Шутцманн относится к Брегалле с неким абстрактным уважением: он, конечно, лакей, но в то же время занимает высокую позицию и выполняет свои обязанности с преданностью и мастерством. Генерал Швермут тайно смеётся над нарядом и манерами Брегаллы. Маршал фон Геншер рассматривает Брегаллу как своего рода дверь между ним и графом, которую можно открыть, подобрав правильные слова и манеры.

Маги: верховный маг Альбрехт Хельсхер испытывает презрение к Брегалле, рассматривая его как человека, лишённого как светской, так и магической власти, который кичится и повелевает теми, кто его превосходит. В отличие от него, заместитель верховного мага Жанна Эберхауэр занимает более прагматичную позицию и воспринимает необходимость поддерживать хорошие отношения с камергером так же серьёзно, как и правильное обращение с летучими алхимическими ингредиентами.

Верховный жрец Ар-Ульрик: хотя Брегалла всегда проявлял к верховному жрецу лишь необходимое уважение, соответствующее его статусу, совесть всё больше терзает Ар-Ульрика, заставляя его становиться мрачным и недоверчивым к камергеру. Ему кажется, что в каждом взгляде Брегаллы он улавливает презрение, а в каждом его слове слышит совершенно необоснованное обвинение.

Эмманюэль Шлаген – фаворитка: Эмманюэль никогда не испытывала симпатии к Брегалле, считая его манеры непривлекательными, но при этом ненавидит себя за то, что так сильно волнуется о его мнении и ищет любые признаки его осуждения. Сначала её терзали опасения, что он в курсе её связи с графом; теперь же она беспокоится о том, что он может знать о её романе с Ар-Ульриком. Она старается избегать камергера всякий раз, когда это возможно.

Придворные дамы: Кирстен Юнг стремится проявлять вежливость к Брегалле, но не имеет представления о его личности. Петра Либкозен находит его забавным и порой не может удержаться от того, чтобы немного его подразнить. Наташа Зиннлих осознаёт тонкую власть, которой Брегалла обладает во дворце, даже больше, чем он сам, и начала длительный процесс установления с ним знакомства.

Зигфрид Прунковоль – вечный рыцарь: он считает его великолепным слугой и источником гордости для двора, однако не стоит устанавливать близкие отношения со слугой. Как же его звали?

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: Аллавандрель редко пересекается с Брегаллой и не имеет о нём особого мнения.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: он проявляет подобострастную вежливость к Брегалле только когда ему необходима помощь, но в глубине души ненавидит и презирает его. Он даже задумывался о том, чтобы привлечь нескольких своих знакомых из Нефритового Скипетра, чтобы подставить камергера в каком-нибудь скандале. Это стало бы для него уроком за его чопорный и самодовольный характер - и какие бы у всех были лица!

Луиджи Паваротти – баронский врач: он осознаёт, что его поведение тревожит Брегаллу, и постоянно ищет способ вызвать у него дискомфорт. Здесь нет злого умысла, просто Луиджи не в силах изменить себя.

Лорды закона: все трое воспринимают Брегаллу лишь как ещё одного дворцового слугу — безусловно, важного, но по-прежнему слугу, к которому они обращаются для встречи с графом.

МНЕНИЯ БРЕГАЛА ОБ ОСТАЛЬНЫХ

Йозеф Спарсам – канцлер: отношения вежливы, но лишены тепла. Брегал считает, что роль Спарсама важна, хотя и вызывает определённые сомнения.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: к сожалению, он простолюдин, хотя и обладает рядом замечательных качеств. В частности, для Брегала важна его верность графу и достойное поведение, когда он исполняет роль судебного поединщика графа.

Раллан Лафарель – менестрель: привлекательный как своим видом, так и звучанием, но при этом легкомысленный. Тем не менее, при дворе должен быть менестрель. Для Брегала Раллан находится на грани между роскошным гобеленом и цветочной вазой.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: хотя он никогда бы не признался в этом и смутился бы от подобного предложения, Брегал испытывает к Катерине почти отеческое чувство. Он предполагает, что сдержанная слеза может появиться у него на глазах в момент её свадьбы.

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: тёплые, хотя и строгие и формальные отношения, опирающиеся почти исключительно на общие предвзятости и снобизм. Тем не менее, они порой соревнуются друг с другом в том, кто сумеет наиболее строго следовать самым древним и жёстким кодексам протокола.

Мидденмаршалы: Брегал ценит их и видит в мидденмаршалах важное проявление власти графа, однако в глубине души сожалеет о том, что Барон Генрих не относится к их числу.

Маги: магия, по своей сути, предполагает нарушение общепринятых норм, регулирующих взаимодействие людей и объектов, и именно поэтому Брегал инстинктивно ей не доверяет. Он также переживает, что магическая сила может способствовать высокомерию магов и уменьшить их уважение к своим аристократическим владыкам.

Верховный жрец Ар-Ульрик: Брегал уважает всех богов, считая это правильным подходом, однако не является особенно религиозным. На самом деле, он скорее настороженно относится к тем, кого считает «энтузиастами» в религиозных вопросах. Тем не менее, его привлекают формы и ритуалы поклонения. Он воспринимает Ар-Ульрика как символ, а не как личность: для него одежда важнее, чем человек, который её носит.

Фаворитка и придворные дамы: Брегал держится на расстоянии от всех них и не вмешивается в их дела, пока они не создают в дворце атмосферу скандала. Он осведомлён о том, что между Эмманюэль и графом были или есть отношения, и подозревает, что у неё на уме кто-то другой. Это заставляет его вести себя с ней несколько холодно.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: как и менестрель, егермейстер является важной фигурой в курфюрстском дворе, однако Брегал воспринимает Аллавандрея скорее, как элемент дворцовой обстановки, чем как полноценную личность.

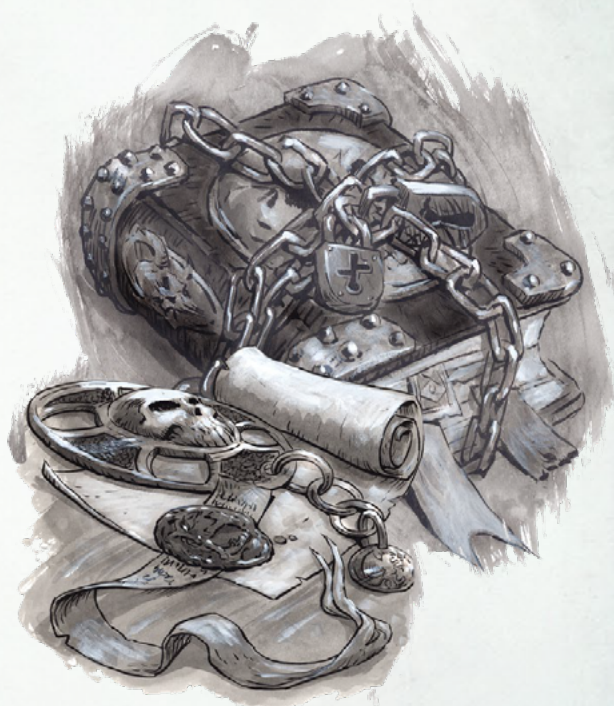
Готхард Валленштайн – председатель комиссии: Брегал инстинктивно испытывает неприязнь к нему, как к личности, так и из-за его жадного образа жизни. Эта антипатия усиливается верой Брегала в то, что Готхард принадлежит к благородному роду, но скрывает свою истинную родословную, а также тем, как Брегал замечал его взгляды, направленные на «Княжну» и других дам.

Луиджи Паваротти – баронский врач: тилеец вызывает у Брегала отвращение всем своим существом, хотя тот с неохотой признает, что Луиджи был полезен Барону Стефану.

Лорды закона: ещё одно необходимое зло для управления городом, Брегал обменивался с ними вежливыми фразами, когда это было необходимо, но никогда не стремился к близкому общению.

КАРНАВАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Брегал останется в пределах дворца на протяжении всего Карнавала. Его можно увидеть на приёме в саду, однако в других мероприятиях Карнавала он не будет участвовать.





«НАСТАСЬЯ» - ШПИОН

«Настасья» является шпионкой, работающей на Барона Генриха Тодбрингера. Она действует от его имени в Мидденхайме, а также по всей Империи и за её пределами, управляя небольшой сетью агентов, занимающихся сбором разведывательной информации и обеспечением защиты интересов Тодбрингеров и Мидденхайма.

«Власть за троном» подразумевает, что «Настасья» может предоставить партии информацию в случае столкновения с трудностями или попыток раскрыть планы Пурпурной Руки. Этот аспект формирует её как более независимого персонажа, который проводит собственное расследование параллельно с партией. Поскольку Генрих находится за пределами города, она действует самостоятельно, чтобы сорвать схему, которую она ещё не понимает.

Она может быть использована для вовлечения персонажей в расследования в Мидденхайме. В этом контексте она знает о них с тех пор, как они совершили свои подвиги в Богенхафене, где один из её агентов сообщил о странной группе авантюристов, интересующихся Йоханнесом Тойгеном, что, по всей видимости, привело к его падению. «Настасья» может тайно связаться с партией в «Оружии храмовников» (или в любом другом месте их остановки), оставив записку в койке, в которой предложит им обратить внимание на людей, стоящих за новым налогом.

«НАСТАСЬЯ» ЧЕЛОВЕК, ГЛАВА ШПИОНОВ (ЗОЛОТОЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	56	49	37	35	60	58	38	65	60	63	15

Черты: броня (кольчуга) 2, оружие (глоткарез) +6

Навыки: азартные игры 85, артистизм (актёрство) 78, знание (Мидденланд) 85, интуиция 80, лазание 52, лидерство 83, ловкость рук 53, наблюдательность 85, обаяние 83, подкуп 83, рукопашный бой (основное) 76, скрытность (города) 78, сплетничество 86, тайные знаки (мидденхаймское кольцо шпионов) 85, торговля 86, хладнокровие 80, язык (тилейский) 85

Таланты: альтер эго, башня памяти, взяточник, грамотность, заядлый кутила, имитатор, мастер перевоплощения, общительность, поспешное бегство, привлекательность, роковое пророчество (*Зловещий коготь разрушит ваш оплот спокойного великолепия*), смекалка, тень, трёп, учтивость, чтение по губам, этикет (дворяне)

Имущество: 3КР разных номиналов, но может достать 100КР в течение часа; амулет троекратно благословенной меди; глоткарез; зелье невидимости; кольчуга; почтовые голуби (в частном доме); пропуск во внутренний дворец

Амулет троекратно благословенной меди: этот амулет с патиной, благословлённый верховной жрицей Шалии, дарует своему владельцу черту невосприимчивости (яд) и загорается ярко-зелёным цветом, если его поднести к любой пище или напитку, в которые был добавлен яд.

Глоткарез: кинжал, зачарованный золотым магом в благодарность за услугу, оказанную Наташе. Глоткарез — это острейшее лезвие, почти не отражающее свет даже при ярком солнечном свете. Его УРОН увеличен до +3, обладает достоинством *быстрое* и игнорирует КЛАСС БРОНИ любой брони с ИЗЪЯНОМ *уязвимые места*.

«Настасья» достигла определённых успехов в раскрытии тайн персонажей ведущего, но ей всё ещё нужно выяснить, какую роль играет Васмайер и его заговор, направленный на свержение графа. Она подозревает, что кто-то действует тайно, манипулируя несколькими ключевыми фигурами двора. «Настасья» связала два псевдонима с одной и той же женщиной — «фрау Кеннер», имеющей отношение к канцлеру, и «Элизу Кальтблотиг», которая имела роман с Ар-Ульриком, оставив его в замешательстве. В то время как Клаглих осуществляла свои планы в Альтдорфе, «Настасья» начала считать агента Васмайера своим заклятым врагом. Партия может сыграть важную роль в ускорении её столкновения с Клаглих, если направит их в нужное русло.

«Настасья» отличается выдающейся проницательностью и способностью мгновенно и точно анализировать поведение других людей. Она великолепный собеседник, умеющий привлекать к себе людей и выведывать их тайны, при этом, не раскрывая ничего о собственной жизни. «Настасья» имеет фотографическую память и прекрасно запоминает лица и места.

Если у «Настасьи» есть какой-либо недостаток, так это её чрезмерная профессиональная гордость. Она достигла значительных успехов в своей шпионской деятельности, и триумф Брунгильды Клаглих стал для неё разочарованием, поскольку она была обманута кем-то, за кем следила. Кроме того, «Настасья» по своей природе является одиночкой. Она научилась быть самодостаточной и проявляет недоверие к окружающим, в результате чего её личные отношения обычно кратковременны или лишены искренности. Несмотря на свой выдающийся талант и профессионализм, она остаётся довольно одиноким человеком.

Точки давления

У «Настасьи» есть семья, которая проживает в Грубентрайхе, и, хотя она старается держать это в секрете, их безопасность окажется под угрозой, если её личность станет известна Васмайеру или Пурпурной Руке. Кроме того, её профессиональная гордость может быть использована против неё — если Клаглих решит подколоть «Настасью», это может привести к тому, что она станет неосторожной в погоне за своим соперником.

Роль

«Настасья» выполняет роль шпионки для Барона Генриха и, соответственно, семьи Тодбрингеров из Мидденхайма. Ей поручена задача по сбору разведывательной информации, координации работы сети агентов и информаторов, а также при необходимости скрытного устранения угроз для Тодбрингеров и Мидденхайма.

Влияние

Роль Настасьи в качестве лейтенанта и шпионки Генриха тесно связана с её анонимностью. В связи с этим она не обладает непосредственным влиянием на графа.

Местонахождение

В Мидденхайме «Настасья» бесшумно перемещается по всему городу — от коридоров дворца до самых сомнительных таверн Альтквартира. Чаще всего она использует маскировку или прячет лицо. Для связи с Бароном Генрихом «Настасья» отправляет сообщения с помощью голубей, хотя они также встречаются лично в различных уголках города, включая дворец. Если ей потребуется встретиться с партией, она всегда найдёт способ это сделать. «Настасья» живёт одна в маленьком, аккуратном и неприметном доме в Ульриксмунде.

Её можно встретить в любом крупном городе за пределами Мидденхайма, где принимаются важные политические или военные решения. В Альтдорфе она управляет сетью шпионов, действуя под прикрытием зальценмундской экспортной компании, контора которой расположена в Грандмаркте.

Реакции

«Настасья» по своей природе недоверчива, поэтому большинство людей получают модификатор -5 к проверкам харизмы в общении с ней. Если же она самостоятельно сделает вывод, что персонажи действуют в интересах Тодбрингеров (независимо от их осознания этого факта), то они получают модификатор +5 к проверкам харизмы.

Знания

«Настасья» считает важным осознать, кто влияет на Графа, поэтому она хорошо разбирается в тонкостях внутренней политики двора. Она одна из немногих, кто понимает, какое впечатление произвёл Паваротти на графа.

Заблуждения

«Настасья» несколько завышает роль Ар-Ульрика в принятии решений графа, частично из-за того, что ей не удалось осознать, как депрессия графа приглушила его веру.

Цели

У «Настасьи» есть несколько взаимосвязанных задач. Она убеждена в том, что против графа плетется заговор, и стремится разобраться в истинной природе событий. В дальнейшем она намерена помешать задуманному и устранить или захватить инициатора. Её личная амбиция заключается в том, чтобы превзойти Клаглих.

Мнения о «НАСТАСЬЕ»

«Настасья» тщательно скрывала свою личность. Лишь немногие из тех, кто общался с ней, понимали, с кем на самом деле ведут разговор. Хотя некоторые могли узнать в ней женщину, ранее увиденную во дворце, никто не сформировал о ней чёткого мнения. Более того, среди ключевых персонажей ведущего, кроме Генриха Тодбрингера, никто даже не знает её имени.

Мнения «НАСТАСЬИ» ОБ ОСТАЛЬНЫХ

В процессе своих расследований «Настасья» накопила значительное количество информации о поведении и тайнах других персонажей ведущего. Она может делиться этой информацией с персонажами, однако важно не злоупотреблять её поддержкой, чтобы не лишать игроков возможности самостоятельно проводить расследования. «Настасья» должна больше направлять их в поисках, нежели предоставлять готовые факты.

Йозеф Спарсам – канцлер: до недавнего времени он был скромным, но преданным слугой графа, а теперь стал наркоманом, сбившимся с истинного пути. «Настасья» осведомлена о том, что его дилер – это «фрау Кеннер», но ей неизвестно, где Спарсам с ней встречается.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: «Настасья» с вниманием следила за ним и испытывала к нему симпатию, не замечая в его характере ничего плохого. Она осведомлена о его намерении покинуть должность. Её удивляет, что он поддерживает налог, и она подозревает, что за этим стоит Клаглих, однако о гипнозе ей ничего не известно.

Раллан Лафарель – менестрель: он не настолько глуп, чтобы предложить налог, но, похоже, не против этого, так как не испытывает симпатии к гномам. Его дружба с Эммануэлем Шлаген вызывает интерес, и, судя по всему, он осведомлён о её связи с Ар-Ульриком.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: «Княжна» обладает большим умом, чем может показаться на первый взгляд, но её привлекают красивый и романтический тип мужчин. Хотя некоторые персонажи ведущего вокруг могут считать её наивной, граф ценит её мнения гораздо больше, чем предполагают многие.

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: «Настасья» полагает, что излишняя опека Хильдегарды имеет свои плюсы, хотя сама она воспринимает её как раздражающую и недалёкую. Ей известно о том, что племянник Цимперлих занимается торговлей наркотиками и работает в «Яме», и что Хильдегарда сама отказалась от него.

Мидденмаршалы: она считает их компетентными и заслуживающими доверия, о чём и посетовала Генриху. Ей известно, что Шутцманн ранее имел отношения с Эмманюэль Шлаген, однако предпочитает не распространяться об этом.

Маги: они хорошие люди и преданы Мидденхайму, поэтому неудивительно, что их охватывает ярость из-за налога. «Настасья» считает их несколько наивными и отдалёнными от политической действительности.

Верховный жрец Ар-Ульрик: «Настасья» – сдержанная приверженка Ульрика, озабоченная тем, что лидер её церкви стал любовником фаворитки. Она не одобряет целибат и уже давно признаёт его как главу церкви, поэтому боится, что в случае разоблачения на его место может прийти более фанатичный приверженец Ульрика.

Эмманюэль Шлаген – фаворитка: «Настасья» осведомлена о её отношениях с Ар-Ульриком и беспокоится, что влияние Эмманюэль на жреца приведёт к негативным последствиям.

Придворные дамы: «Настасья» использует Петру в качестве источника информации, тайно встречаясь с ней и расплачиваясь за слухи из дворянских кругов. Ей известно, что Наташа восхищается властью, и она внимательно следит за ней.

Зигфрид Прункволль – вечный рыцарь: «Настасья» не считает Прункволла полезным. Если партия будет слишком долго проводить с ним время, она может предупредить их о том, чтобы не растрачивали свои усилия напрасно.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: она осознает, что эльф не проявляет интереса к политике и не оказывает значительного влияния на графа. Однако он представляет собой ценную фигуру и потенциального союзника Генриха в его стремлении объединить Мидденхайм, поэтому она с (ложным) беспокойством следит за его разгульным образом жизни.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: «Настасья» полностью очарована дезинформацией Витгенштейна. Она верит, что он изменился после своего сомнительного прошлого и стал настоящим добрым человеком, занимая свою должность в Гильдии Купцов, даже делая анонимные пожертвования на благотворительность. Она подозревает, что кто-то пытается его подставить, обвиняя в коррупции. Если вам нужно отвлечь внимание от Витгенштейна во время событий «Власти за троном», «Настасья» готова помочь в этом. Позже она узнает правду и начнёт корить себя за то, что попала на уловку.

Луиджи Паваротти – баронский врач: «Настасья» уверена в том, что Паваротти можно доверять — он прилагает все усилия, чтобы поддерживать Стефана. Под именем «Урсулы фон Лупе» она встретила его в Миральяно во время своей заграничной миссии. Ей известно, что за весёлой оболочкой скрывается добрый человек, опытный морской капитан и специалист в области гипноза.

Лорды закона: с Эрлихом что-то неладное — он обычно против таких налогов, и его давно не замечали на публике. Васмайер её настораживает, но она не может понять причину своих беспокойств.

КАРНАВАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Действуя скрытно и под маской, «Настасья» может незаметно присутствовать на любом событии Карнавала, внимательно следя за участниками и другими персонажами ведущего, и предоставляя информацию, когда вы это сочтёте нужным.



АЛЬФРИК «ПОЛУНОСЫЙ» - ШАНТАЖИСТ

В дальнем углу комнаты раздался звук из одной из кабинок. Никто не обернулся, и я понял, что это именно то место, которое мне нужно, и незаметно направился туда. Внутри громоздился Альфрик, в компании одного из приспешников и тучного человека в богатых одеждах. Стол был завален пустыми кружками с гномьей стороны и золотыми монетами. Альфрик взглянул на меня. В его бороде появилось больше седых волос, чем я помнил, а шрамы вокруг его изуродованного носа сверкали красным: явный признак того, что он плотно выпил. Тем не менее, было бы ошибочно считать, что он пьян или невнимателен.

«Добрый вечер, брат» - произнёс он. «Садись. Как я могу помочь храму Морра в этот вечер?»

— «Молоты Ульрика», авторства Дэна Абнетта и Джеймса Уоллиса

Альфрик, ещё один персонаж из романа «Молоты Ульрика», является вымогателем и информатором, чьи услуги требуют платы и связаны с риском.



Интриги и дела преступного мира Мидденхайма практически не волнуют его гномье население. В целом, они честные традиционалисты, которые не хотели бы запятнать свою репутацию, вовлекаясь в преступные схемы. Лишь немногие гномы согласились бы работать на банды организованных преступников людей, а быть пойманным за подобным занятием заставило бы многих из них искать достойный конец в рядах убийц чудовищ.

Однако Альфрик — это исключение из общего правила. Этот поседевший гном, который выглядит гораздо старше своих лет (при этом он вовсе не бородач), уже на протяжении более чем одного человеческого поколения предлагает свои услуги «Нижним Королям» Мидденхайма. В целом, гномья община Мидденхайма избегает общения с Альфриком, считая его позором для своей семьи и клана. Тем не менее, небольшая группа менее порядочных гномов обращается к нему за сплетнями. Его способность поддерживать эту шаткую связь с гномьим сообществом делает его ценным активом в роли скупщика краденого и торговца конфиденциальной информацией.

АЛЬФРИК «ПОЛУНОСЫЙ» РАЗБИВАЮЩИЙ НАКОВАЛЬНИ ГНОМ, СКУПЩИК КРАДЕНОГО (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	42	32	42	44	38	30	36	49	41	38	16

Черты: враждебность (к эльфам), ненависть (к зеленокожим), оружие (кинжал) +6, предубеждение (к незнакомцам)

Навыки: интуиция 44, кутёж 51, наблюдательность 55, оценка 64, ремесло (каменщик), рукопашный бой (основное) 50, сплетничество 68, тайные знаки (воры) 52, торговля 45, язык (кхазалид) 58

Таланты: бугай, грамотность, коммерсант, общительность, преступник, сумеречное зрение, устойчивость к магии, этикет (преступники)

Имущество: кинжал, острые уши, писчий набор



Значительная часть носа Альфрика отсутствует, и причины этого остаются неизвестными. Судя по всему, травма произошла в его молодости, так как в Мидденхайме его изуродованным знают уже долгое время. Он принадлежит к семье Разбивающих Наковальни и делает вид, что испытывает некие чувства к своим родственникам, однако на самом деле его цинизм не позволяет ему заботиться о них. У него чёрная борода с проседью, а тёмные глаза сверкают, как мокрые камни. Альфрик – неприятный собеседник, который придаёт огромное значение своей репутации как горького и оскорбительного лица, не принадлежащего ни к какому обществу.

Роль

Альфрик является скупщиком краденого и информатором, который выполняет роль посредника между тремя влиятельными группировками Мидденхайма: «Нижними Королями», гномами и теми, кто интересуется преступным миром, но не хочет в него углубляться. У него широкая сеть контактов на чёрном рынке, и он активно торгует секретами.

Большинство шельм Мидденхайма знакомы с Альфриком и могут порекомендовать его тем, кто ищет информацию на продажу. Альфрик не раскрывает никаких сведений без соответствующей платы, будь то сплетни или деньги. Даже за простое подтверждение, что он что-то не знает, или за элементарное «нет» придётся отдать 1d10 медных пенни, а за настоящую информацию придётся заплатить ещё больше.

Альфрик обменивается сведениями, но не интересуется пустыми слухами или явной ложью. Информация должна быть достоверной и не просто собранной из уличных разговоров. Если он осознаёт, что его обманывают, он с радостью вернёт эту ложь обратно лжецу.



Местонахождение

Альфрик использует «Бретонский дом», расположенный в Альтквартире, как свою базу. Этот постоянный двор находится на территории, контролируемой Блейденом, «Нижайшим» из «Нижних Королей». Блейден предоставляет Альфрику определённую степень защиты, однако сам находится в затруднительном положении из-за конкурентов и не может позволить себе рисковать, вызывая гнев гномов угрозами санкций. Поэтому Альфрик имеет возможность свободно делиться информацией о преступной деятельности, но за определённую плату. Постояльный двор довольно скромный и непривлекательный, с запахом вареной капусты, но это всё же лучше по сравнению с «Ямой» или «Утонувшей крысой». Альфрик редко покидает его и спит в небольшой комнате на верхнем этаже.

Реакции

Альфрик устойчив к проверкам обаяния или запугивания, которые имеют модификатор -1 УУ. Он предпочитает взятки, поэтому все проверки подкупа можно проводить с модификатором +2 УУ. Несмотря на то, что это может показаться расточительным, Альфрика можно в большинстве случаев купить, и он не скрывает этого. Альфрик никогда не уступит в торговле, предпочитая голодать.

Знания

Альфрик осведомлён о многих скандалах в Мидденхайме, но у него есть контакт с информатором по имени «Йозеф» (Власть за троном, стр. 53-54), который занимается продажей тайных сведений о высшем обществе.

Заблуждения

Как и многие гномы в Мидденхайме, Альфрик убеждён, что за введением гномьего налога стоит влияние эльфов при дворе.

Цели

Альфрик стремится удержать свою позицию связного и информатора. Он не одобряет гномий налог и поддерживает его отмену, но слишком замкнут, чтобы воспринимать это как личное дело.

Мнения об Альфрике

Альфрика практически никто не знает среди знати и уважаемых лиц Мидденхайма, что вполне устраивает этого гнома, и он за это благодарен. Те немногие, кто знает о нём, вряд ли когда-либо осмелятся это признать.

Мнения Альфрика об остальных

Чтобы избежать конфликта с «Йозефом», Альфрик никогда не раскроет информацию о представителях высшего общества. Тем не менее, он может подтвердить подозрения за определённую сумму. Прежде чем предоставить какие-либо сведения о придворных интригах Мидденхайма, он порекомендует обратиться к «Йозефу» (и объяснит, как его найти за 6 шиллингов), но затем намекнёт, что, пообщавшись с «Йозефом», они могут получить дополнительные интересные детали, но уже за отдельную плату.

«Йозеф» поддерживает эти взаимоотношения и рекомендует обратиться к Альфрику, если персонажи хотят получить информацию о преступном мире Мидденхайма.

Йозеф Спарсам – канцлер: Альфрику известно, что канцлер стал зависим от веселящего порошка, и он готов подтвердить это за 4 шиллинга. Кроме того, он может выдать Бруно Кохла как местного поставщика за 7 шиллингов. За 2 шиллинга он упомянет, что не знает, кто выступает в роли посредника, что выглядит странно, поскольку ему известны почти все, кто занимается подобной торговлей в городе. Альфрик также осведомлён о недавнем дерзком поведении Йозефа по отношению к Жанне Эберхауэр и Петре Либкозен (см. ниже).

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: Альфрику известно о недавних изменениях в поведении Дитера, и за 3 шиллинга он согласится признать, что симптомы напоминают состояние человека, подвергшегося гипнозу. Альфрик также встречал «Шарлотту». За золотую крону он подтвердит, что общался с ней, и даст подробное описание, особенно акцентируя внимание на её ярких зелёных глазах. Он не подозревает, что она является альтер-эго кого-то другого. Альфрик не упоминает о возможной повторной встрече, но персонаж, прошедший безумную (~30) проверку интуиции, может заподозрить, что Альфрик и «Шарлотта» виделись не раз.

Раллан Лафарель – менестрель: Альфрик не проявляет особой предвзятости к эльфам, однако, проведя много времени среди тех, кто к ним настроен негативно, он считает Раллана причастным к налогообложению гномов. Это заблуждение можно купить за 3 шиллинга.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: слишком великолепна, чтобы быть настоящей, он рекомендует всем заинтересованным обратиться к «Йозефу».

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: он не распространяет информацию о ней, но, если кто-то спросит, является ли она родственницей Бруно Кохла, и предложит 2 шиллинга, он подтвердит, что это правда.

Мидденмаршалы: он может указать, что Ульрих Шутцманн является сигмаритом, который регулярно посещает храм Сигмара в Мидденхайме, за 6 медных пенни. *«Это не является секретом, однако некоторые могут сомневаться в его преданности священному городу Ульрика».* О других мидденмаршалах ему нечего сказать.

Маги: Альфрику известно кое-что *«довольно удивительное о Жанне Эберхауэр»*, но он считает, что «Йозеф» предпочтёт продать эту информацию. «Йозеф» не захочет, поэтому, если персонажи вернутся к Альфрику, он запросит 4 шиллинга и расскажет, что Йозеф Спарсам, который обычно стесняется женщин, недавно довольно грубо сделал ей предложение.

Верховный жрец Ар-Ульрик: советует всем заинтересованным обратиться к «Йозефу».

Фаворитка и придворные дамы: он предоставляет сплетни о дворе «Йозефу», но может подтвердить статус Эмманюэль Шлаген как фаворитки (8 шиллингов) и недавнюю попытку Йозефа Спарсама соблазнить Петру (2 шиллинга). Он может подтвердить слухи об Ар-Ульрике и Эмманюэль, но только если сами персонажи озвучат их, предварительно обсудив это с «Йозефом» и заплатят 12 шиллингов.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: Альфрик не обладает достаточной информацией об Аллавандреле, однако полагает, что именно он содействовал Раллану во введении гномьего налога. Это заблуждение можно приобрести за 3 шиллинга.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: Альфрик может отметить, что Готхард является *«относительно недавним гостем»* (2 шиллинга), который *«получил свои должности без очевидных оснований»* (8 шиллингов).

Луиджи Паваротти – баронский врач: Альфрик рекомендует всем заинтересованным обратиться к «Йозефу». Когда речь заходит о гипнозе, он может упомянуть, что знаком с экспертом в этой сфере, который вращается в придворных кругах, и за 4 шиллинга он назовёт имя Луиджи. За дополнительные 3 шиллинга он пояснит, что, несмотря на свои недостатки, Луиджи не общается с преступниками.

Лорды закона: рекомендует всем заинтересованным обратиться к «Йозефу». Он сможет подтвердить, что Эрлих недавно оказался в состоянии депрессивной самоизоляции (3 шиллинга) и что поддержка Эрлихом налогов довольно необычна для него (5 шиллингов).

КАРНАВАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Альфрик настолько увлечён своей показной мизантропией, что не позволяет себе наслаждаться праздником и предпочитает избегать Карнавала.

ОБРАЩАТЬСЯ С ОСТОРОЖНОСТЬЮ

При использовании Альфрика следует учесть несколько моментов.

Альфрик сыграет свою роль в четвёртой части кампании «Внутреннего врага» – «Рогатой Крысе». Во «Власти за троном» его присутствие стоит свести к минимуму. Хотя он может вызывать раздражение у персонажей, его поведение не должно приводить к тому, чтобы те испытывали к нему гнев, способный навести на мысль об убийстве или разрушении перспективы дальнейшего сотрудничества.

Каждые несколько недель Брунгильда Клаглих, скрываясь под личиной «Шарлотты», выплачивает Альфрику деньги за информацию о событиях в преступном мире, которые могут представлять для неё угрозу. В следующий раз ей предстоит сделать это на пятый день мидденхаймского Карнавала. Если персонажи не будут достаточно замаскированы во время встречи с Альфриком, он может раскрыть ей всё, что знает о них, что вполне может подтолкнуть её к активным действиям против них.



ТОГНАР - СЛУЖАЩИЙ

Служащий Тогнар работает в комиссии по защите интересов эльфов, гномов и полуросликов. Он представляет интерес для персонажей, так как является одним из немногих жителей Мидденхайма, активно выступающих против налогов и собирающих подписи для своей петиции. Тогнар также искренне верит, что введение налогов является следствием действий придворного менестреля Раллана Лафареля. Его можно включить в кампанию, чтобы побудить персонажей к действиям, указав на несправедливость налогов, или, наоборот, ввести их в заблуждение, обвиняя невиновного Раллана.

Тогнар имеет рост около четырёх с половиной футов и обладает средним телосложением для гнома. Его волосы светло-каштановые и густые, а борода, чуть темнее, также довольно длинная и пышная. Большие глаза Тогнара имеют бледно-голубой оттенок, и он слишком пристально смотрит на собеседников.

Тогнар обладает довольно угрюмым и неприветливым характером, даже среди своих сородичей-гномов. В спокойном состоянии он выглядит мрачным и сосредоточенным, а при малейшем раздражении становится громким и взрывным. Он легко замечает недостатки окружающих, но, несмотря на это, к своей работе относится с большой серьезностью. При этом он смягчает своё отношение к тем, кто обращается к нему за помощью, а также к членам общества Мидденхайма, которые могут оказаться ему полезными.

За внешней самоуверенностью скрываются грусть и одиночество. Тогнар ощущает, что в его возрасте он должен был достичь большего, чем просто занимать должность помощника председателя в Мидденхайме, и считает, что уже поздновато начинать строить семью. Он гордится своей работой, хотя и не выделяется в ней. Несмотря на его трудолюбие, такая усердность требуется, чтобы компенсировать его медлительность и неточность.

Роль

Основная задача Тогнара заключается в том, чтобы встречать посетителей, которые обращаются в комиссию по защите интересов эльфов, гномов и полуросликов с вопросами, относящимися к гномьей общине Мидденхайма.

Местонахождение

Тогнар не лицемер и работает столько, сколько заявляет. Каждый день, кроме Фестага, его можно встретить в кабинетах комиссии. Его рабочий день начинается в 8 утра и заканчивается в 7 вечера. Утром в Фестаг он проводит время в часовне Грунгни. Остальные часы он посвящает встречам в таверне «Сияющая медь», либо у себя дома в Судторе, занимаясь просмотром записей и чтением.

Реакции

Гномы получают модификатор +10 к любым проверкам харизмы с Тогнаром. Он немного одинок, поэтому к женщинам-гномам испытывает смешанные чувства, сочетая томление с кокетливым восхищением.

Знания

Тогнар слабо осведомлён о мнениях и мотивах влиятельных фигур при дворе графа. Его проницательность оставляет желать лучшего, и он сильно подвержен своим предвзятым мнениям. Его начальник, председатель Маградил, разделяет его взгляды, и они часто проводят время в беседах, укрепляя друг друга в своих убеждениях.

Заблуждения

Тогнар на самом деле не осведомлен о том, кто влияет на графа, и достаточно скромно, чтобы не делать предположений по вопросам, в которых не разбирается. Исключением является его убеждение, что Раллан обладает необоснованным влиянием и использует его против интересов гномов.

Цели

В данный момент Тогнар стремится инициировать петицию против гномьего налога, сократить влияние эльфов при дворе графа и продвигать интересы гномов в Мидденхайме.

ТОГНАР ГНОМ, СЕКРЕТАРЬ (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	41	31	32	54	35	24	42	31	56	23	18

Навыки: запугивание 35, знание (местность 36, политика 46), кутёж 69, наблюдательность 38, оценка 34, подкуп 28, рукопашный бой (основное) 44, сплетничество 28, стойкость 64, торговля 28, хладнокровие 61, язык (классический 36, кхазалид 36)
Таланты: бугай, грамотность, общительность, сумеречное зрение, устойчивость к магии, целеустремлённость
Имущество: кошель с 6 серебряными шиллингами, петиция, простая одежда

МНЕНИЯ О ТОГНАРЕ

Служащий Тогнар, по сути, не занимает значимой позиции в обществе Мидденхайма, хотя упоминание об этом может вызвать его недовольство. Большинство персонажей из «Власти за троном» не проявляют интереса к деятельности не заинтересованы в делах комиссии по защите интересов эльфов, гномов и полуросликов, и Тогнар не взаимодействует с представителями высшего общества вне служебных обязанностей.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: Аллавандрель не слишком близко знаком с Тогнаром, но в прошлом у него были дела с комиссией по защите интересов эльфов, гномов и полуросликов, поэтому он осведомлён о его петиции. Если персонажи проявят беспокойство по поводу налогов, Аллавандрель порекомендует им обратиться к гному. Однако, если он узнает о конспиративных беседах Тогнара о Раллане, его отношение к нему станет более прохладным.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: Готхард встречался с Тогнаром на нескольких мероприятиях и осведомлён о его деятельности в комиссии. Он старательно льстит гному, не связывая себя с ним никакими обязательствами.

Лорды закона: все трое лордов закона знакомы с Тогнаром, так как он время от времени сопровождал председателя Маградила, представляя отчёты от имени комиссии. Если Васмайеру будет обеспечена конфиденциальность он может даже предложить персонажам подписать петицию Тогнара.

МНЕНИЯ ТОГНАРА ОБ ОСТАЛЬНЫХ

Йозеф Спарсам – канцлер: до недавнего времени Тогнар с уважением относился к канцлеру за его консервативные взгляды, однако теперь он погрузился в глубокие сомнения из-за введения гномьего налога. В настоящее время Тогнар размышляет о том, стоит ли ему испытывать ненависть к Спарсаму, однако его гнев в данный момент направлен на Раллана.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: хотя они никогда не пересекались, Тогнар слышал о добром отношении Дитера к гномам, а знакомые делились историями о дружелюбии судебного поединщика и его навыках кутежа. В ходе приключения они вместе отправляются на фестиваль изысканных сортов эля, где Тогнар пытается уговорить Дитера подписать его петицию. Если Дитер откажется из-за гипноза, Тогнар разгневется и может высказать свои мысли о Раллане.

Раллан Лафарель – менестрель: Раллан – источник недовольства Тогнара. Одержимый эльфом, он, хотя и сдержан на работе, в состоянии алкогольного опьянения открыто критикует менестреля. Тогнар уверен, что Раллан питает глубокую и давнюю ненависть к гномам, презирает их за трудолюбие и склоняет графа к неверным решениям. В глубине души он подозревает, что эльф использует магию в своих песнях, ослабляя волю придворных. Если ему удастся найти доказательства применения гипноза или наркотиков для манипуляции людьми, он немедленно выставит обвинения против Раллана, даже выдумывая истории и собирая косвенные улики, чтобы подтвердить свои подозрения.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: относится с уважением, подобающим её статусу, но никогда не общался с ней.

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: понятия не имеет, кто она такая.

Мидденмаршалы: Тогнар испытывает уважение к мидденхаймским военным, но никаких дел с ними не имеет.

Маги: маги в Мидденхайме более глубоко интегрированы в общество, чем в любом другом уголке Империи, и могут похвастаться долгой историей плодотворного взаимодействия с городскими войсками. Именно поэтому Тогнар испытывает к ним уважение, хотя и не знаком с ними лично.

Верховный жрец Ар-Ульрик: Тогнар с осторожностью смотрит на Церковь Ульрика; у него немного времени для богов людей, и он лишь смутно осознаёт, что Ар-Ульрик поддержал новые налоги.

Фаворитка и придворные дамы: гномы в целом считают людей, занятых в искусстве оболъщения и очарования, недостойными. Он презирает придворных дам как явление, хотя к ним у него нет личной неприязни.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: по какой-то причине Тогнар не испытывает к Аллавандрелю такой же ненависти, как к Раллану. Это неосознанное предубеждение — Тогнар ценит мастерство Аллавандреля в охоте и кутеже. Если его принудить признать эту противоречивость, он быстро придёт к выводу, что Аллавандрель замешан в делах с Ралланом и тоже заслуживает осуждения в равной мере.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: Тогнар знаком с Готхардом благодаря паре мероприятий, на которых были представители комиссий. Он испытывает к нему сдержанное уважение, поскольку Готхард работает в аналогичной сфере и, похоже, успешен. Тогнар осознаёт, что Готхард удовлетворён налогами, но не может из-за этого его недолюбливать. В конечном итоге, виноваты в этом эльфы, а не купцы.

Луиджи Паваротти – баронский врач: понятия не имеет, кто он такой.

Лорды закона: Тогнар испытывает глубокое разочарование в отношении трёх лордов закона, которых он когда-то уважал. Председатель Маградил сообщил ему, что Эрлих поддержал введение налогов, но не желает объяснить свою позицию. Хёфлих также поддерживает налоги и остаётся холодным и безразличным, когда его спрашивают о причинах. Васмайер, хотя и выступает против налогов, не проявляет желания активно им противостоять.

Брегаль – камергер: Тогнар считает, что они уже знакомы из-за его редких посещений дворца и ценит явное усердие Брегала. Однако Брегаль не имеет представления о том, кто такой Тогнар.

КАРНАВАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Он участвует в нескольких мероприятиях Карнавала, в основном для общения с другими гномами и получения поддержки для своей петиции. Он быстро покидает любое место, где появляется Раллан.

День 3, Марктаг: фестиваль изысканных сортов эля (20:00–23:00)

День 7, Ангестаг: иллюминация Чёрного Бассейна (21:00–23:00)

День 8, Фестаг: парад/турнир (14:00–17:00)



ВЕРХОВНАЯ ЖРИЦА ЭДЕЛЬ МЮЛЛЕР

Эдель Мюллер возглавляет Церковь Верены в Мидденхайме и служит духовным наставником всех, кто чтит Богиню Мудрости. Она трудится в храме, но также активно участвует в религиозных делах, взаимодействуя с юридическими, образовательными и магическими учреждениями города.

Как значимый клирик, связанный с Почтенной Гильдией Законников, она может вызвать интерес у персонажей, стремящихся узнать о её участии в внедрении налога. Кроме того, она связана с лордами закона, поскольку те обязаны воздавать почести Верене как Богине Правосудия.

ЭДЕЛЬ МЮЛЛЕР ЧЕЛОВЕК, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	31	32	54	35	34	37	60	56	32	18

Навыки: артистизм (речи 60, сказительство 65), атлетика 65, запугивание 42, знание (геральдика 78, закон 78, история 73, Мидденхайм 78, политика 83, теология 83), интуиция 65, книжные изыскания 83, лечение 73, лидерство 60, молитвословие 70, наблюдательность 65, обаяние 70, рукопашный бой (основное) 44, сплетничество 63, стойкость 72, хладнокровие 78

Таланты: благословение (Верена), божественное вмешательство (Верена), видения свыше, грамотность, книжный червь, роковое пророчество (*В грозу небес придёт твоя кончина*), смекалка, твёрдость духа, трёп, этикет (учёные)

Имущество: кошель с 2КР, религиозный символ Верены, ряса

Эдель является одним из наиболее циничных персонажей ведущего в высших слоях общества Мидденхайма. Она пессимистично оценивает работу городского правительства и склонна считать, что у окружающих всегда скрыты корыстные намерения. Несмотря на свою решительную оппозицию налогу, она не предпринимает значительных действий для его отмены, полагая, что влиятельные личности всё равно будут действовать по своему усмотрению, не опасаясь последствий. Тем не менее, Эдель готова поддержать партию, если та выступит против налогов, даже если у неё есть сомнения в успехе их усилий. У неё широкие связи, и она может представить интересующимся несколько ключевых персонажей ведущего из высшего общества.

Вместо того чтобы ждать, пока партия заинтересуется налоговым вопросом, можно привлечь их внимание через Церковь Верены. Послушник Верены может остановить на улице любого книгочея, законника или просто образованного персонажа и предложить ему брошюру. Он с искренностью расскажет, что налог является двойной несправедливостью по отношению к Церкви Верены, поскольку затрагивает как храм, так и магов, которые обычно там собираются. Если они согласны помочь, им будет предоставлен свободный доступ к обширной библиотеке церкви. Любое проявление интереса позволит получить аудиенцию у Мюллер, сардоническую лекцию о тщетности и её молчаливую поддержку.

Эдель – старшая жрица Верены в Мидденхайме. Ей чуть за сорок, она выше среднего роста и имеет стройное телосложение. Длинные чёрные волосы она чаще всего заплетает в две длинные косы, а её глаза насыщенного тёмно-карего цвета.

Эдель Мюллер выросла под влиянием веры Верены, и ни у кого не возникало сомнений в том, что она станет жрицей. Вместе со своей сестрой она покинула Мидденхайм для учёбы в университете Альтдорфа, а затем вернулась, чтобы занять важные должности в городе и Зальценмунде, где её сестра в настоящее время исполняет обязанности верховной жрицы. Несмотря на их близость, между ними присутствует некий подтекст соперничества.

Мюллер часто производит впечатление человека, который недоволен окружающим миром. Она способна на саркастическую усмешку или колкое замечание, но проявлять обаяние ей непросто, и окружающие часто полагают, что ей было бы приятнее остаться в своём кабинете с книгой – и это вполне является правдой. Однако она не полна злобы, и время от времени её охватывают моменты юмора и доброжелательности, когда кто-то разделяет её интересы или заботы.

С течением времени интеллект Мюллер породил у неё недоверие к власти и фатализм, что может противоречить её вере. На протяжении многих лет она была частью ордена Весов — интеллектуального братства внутри церкви, которое ставит справедливость выше знания. Однако, с каждым годом, устав от мира, она перешла к ордену Хранителей Знаний, которые верят, что спасение достигается через познание. Это изменение в её личности проявилось в навязчивом желании собирать книги, особенно редкие издания. Её комнаты в храме переполнены сотнями фолиантов, свитков и кодексов, которые готовы рухнуть в любой момент. Самые редкие и запрещённые книги она хранит в запертой приёмной.

Влияние

Церковь Верены не оказывает непосредственного влияния на графа, который предпочитает, чтобы его лорды закона занимались вопросами науки и юридическими делами.

Точки давления

Эдель с большим энтузиазмом занимается коллекционированием редких книг и ранее прибегала к сомнительным источникам для их приобретения. Если Васмайеру потребуется оказать на неё давление, он намекнёт, что в её личной библиотеке содержится множество украденных и даже еретических произведений, некоторые из которых были незаконно изъяты из Гильдии Магов.

Роль

Мюллер является верховной жрицей Верены в Мидденхайме и занимает ключевую позицию в религиозной и светской жизни города. Последняя подкреплена официальными связями между церковью, лордами закона и Почтенной Гильдией Законников. Её нередко приглашают выступить в качестве арбитра по вопросам правосудия или возглавить молитвы в судах.

Местонахождение

Мюллер обитает в покоях, расположенных над библиотекой храма, который является официальной резиденцией верховной жрицы. Большую часть дней она проводит в храме, занимаясь церковными делами или обучением. В свободное время она председательствует в Почтенной Гильдии Законников в Альтмаркте и иногда встречается с лордами закона во внутреннем дворце. Поскольку она является единственной покровительницей Collegium Theologica, не входящей в Церковь Ульрика, её можно время от времени встретить и там.

С Эдель можно легко установить контакт, если у человека есть статус книгодея или жреца. Кроме того, любой, кто предлагает продать книги, будет встречен ею с большим энтузиазмом.

Реакции

Мюллер разочарована в окружающем мире и потому не ожидает особого от людей — она невосприимчива к навыку обаяния. Ей важен интеллект: если у члена партии ИНТЕЛЛЕКТ выше 40, он получает бонус +10 к проверкам харизмы.

Знания

У Мюллер искаженное понимание того, кто действительно влияет на графа. Она правильно считает, что лорды закона, канцлер, мидденмаршалы и маги внимательно следят за его мнением, поскольку они олицетворяют власть. Однако она не уверена, кто именно может убедить его отменить налог.

Заблуждения

Она считает, что Шмайдехаммер, Лафарель, Шлаген и Паваротти не оказывают никакого влияния — ведь с чего графу должно быть интересно их мнение?

Цели

Мюллер выступает за отмену налога, так как он негативно сказывается на Церкви Верены и Гильдии Магов. Это несправедливо, и даже разочарованная жрица не может оставаться безучастной, когда затрагивается справедливость её богини. Кроме того, она испытывает жажду к редким книгам — в данный момент её внимание привлёк экземпляр «Нового Апокрифа (Том 4)», запрещённого текста, который, по её мнению, скрыт в подсобке Алой Пешки, ломбарда в Ноймаркте, специализирующегося на продаже магических предметов.

Мнения об Эдель

Верховная жрица Мюллер преимущественно взаимодействует с интеллигентной частью населения города, однако её репутация простирается по всему городу, где она признана значимой фигурой.

Йозеф Спарсам – канцлер: видел её в обществе лордов закона, но не испытывает к ней особых чувств и считает её немного угнетающей.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: на удивление, он поддерживает дружеские отношения с Эдель. Должность судебного поединщика формально считается юридической, и он проявил интерес, чтобы обсудить этот вопрос с Мюллер. Он считает Эдель немного язвительной, но при этом гораздо более привлекательной собеседницей, чем предполагал.

Раллан Лафарель – менестрель: никогда не встречал её и слышал, что с ней скучно.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: Катерина не интересуется Церковью Верены и ничего о ней не знает.

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: Цимперлих проявляет уважение к статусу верховной жрицы, но полагает, что её религиозные учения о законе слишком излишни. Дуэнья считает, что довольно легко понять, кто виноват и какую участь они должны понести.

Мидденмаршалы: маршалы не имеют дел с Мюллер.

Маги: маги понимают, что верховная жрица является наиболее благосклонным из жрецов города, и они высоко ценят возможность пользоваться богатой библиотекой храма. Хельсехер испытывает симпатию к Мюллер, и между ними ведутся оживлённые философские дискуссии. Эберхауэр вежлива, но так и не смогла найти общий язык с Мюллер.

Верховный жрец Ар-Ульрик: Ар-Ульрик не испытывает симпатии к Мюллер, но сносит её присутствие. Его раздражает её непринужденная манера и уклончивое, адвокатское выражение лица, которые он считает доказательством того, что она слишком умна для своего же блага.

Фаворитка и придворные дамы: Шлаген испытывает неприязнь к высокомерному поведению верховной жрицы и подозревает о её причастности к шантажным письмам. Поскольку большинство свадеб представителей среднего и высшего классов проходит в Храме Верены, Кирстен обратилась к жрице с просьбой помочь в организации своего предстоящего бракосочетания. Она была приятно удивлена веренским приёмом.

Зигфрид Прунквольль – вечный рыцарь: Прунквольль нудно вещает Мюллер об истории, считая, что она абсолютно невежественна в этом вопросе и нуждается в его знаниях.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: Аллавандрель не имеет дел с Мюллер.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: Готхард Ничего о ней не знает. Считает Храм Верены рассадником магов и старается избегать любых контактов с ними.

Луиджи Паваротти – баронский врач: никогда о ней не слышал.

Лорды закона: с Эдель общаются с уважением и вежливостью, признавая её интеллект в обсуждениях по городскому праву. Васмайер намерен шантажировать её украденными книгами, если она начнёт создавать проблемы.

Мнения Эдель об остальных

Мюллер знакома со многими ключевыми персонажами ведущего и регулярно общается с наиболее образованными из них.

Йозеф Спарсам – канцлер: Эдель относится к нему с лёгким пренебрежением, считая его лишённым воображения. За глаза называет его «скучным счетоводом». Слышала, что он недавно открыл для себя женщин, что вызвало у неё лишь закатывание глаз.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: когда-то она считала его типичным тупоголовым воином, но была приятно удивлена его интересом к истории его должности. Однако, во время последней встречи он странно себя повёл, когда речь зашла о налогах. Хотя она и не считает его другом, она легко может представить его персонажам.

Раллан Лафарель – менестрель: Эдель заинтересована им, поскольку известно, что эльфы обладают знаниями, скрытыми от людей. Однако она не доверяет влиянию эонир в Мидденхайме именно по этой причине.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: она считает Катерину пустой куклой – не имеющей реального значения для серьёзных людей или города Мидденхайма.

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: сварливая старая крыса, но в целом безобидная. Она может замолвить словечко и представить персонажей дуэнье, просто используя своё положение в городе.

Мидденмаршалы: это не её люди, но она уважает их прагматизм – они на удивление свободны от напыщенности, свойственной большинству военных, и не злоупотребляют своим положением.

Маги: Эдель очень интересуется магами и приветствует их в храме Верены. Она жаждет заполучить больше книг из библиотеки Гильдии Магов и обдумывает, как это можно осуществить. Если партии нужно встретиться с Хельсехером или Эберхауэр, она может их представить.

Верховный жрец Ар-Ульрик: она имеет деловые отношения с Ар-Ульриком как с одним из религиозных лидеров города, и они встречаются в его качестве покровителя Collegium Theologica. Она считает, что он немного лучше, чем среднестатистический ульриконец, но ненамного. Она слышала от студента Collegium слухи о том, что его шантажируют из-за чего-то, но не уверена, стоит ли этому верить.

Фаворитка и придворные дамы: не общается с ними и считает их довольно недалекими. Была приятно удивлена, когда встретила с Кирстен Юнг, чтобы обсудить её предстоящую свадьбу, и обнаружила, что та – добрая и сердечная невеста.

Зигфрид Прунквольль – вечный рыцарь: скрипя зубами терпит его, так как впечатлена его познаниями в истории и коллекцией томов по военной истории.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: Мюллер с ним не общается.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: Мюллер с ним не общается, но слышала, что когда-то у него была плохая репутация.

Луиджи Паваротти – баронский врач: считает его шарлатаном, который пользуется расположением графа, чтобы наслаждаться его гостеприимством.

Лорды закона: Эдель знает их лучше большинства персонажей ведущего. Ей нравится Эрлих, и она заметила его депрессию, к которой испытывает сочувствие. Она ненавидит Хёфлиха за то, что, кажется, он получает удовольствие от наказаний. Она восхищается Васмайером за его образованность и ум. Если партия захочет встретиться с лордами закона и Мюллер их поддержит, она может дать им рекомендательное письмо, чтобы помочь.

КАРНАВАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Эдель наслаждается некоторыми культурными аспектами Карнавала и посещает их с несколькими жрецами из храма.

День 1, Веллентаг: дневное выступление бардов и поэтов

День 2, Аубентаг: дневное выступление бардов и поэтов; опера «Варвар из Вессия»

День 5, Бецальтаг: друидические изваяния жизни; синхронные воздушные представления

День 7, Ангестаг: опера «Кольцо Ниббл Унгер Лида»

День 8, Фестаг: опера «Кольцо Ниббл Унгер Лида»; финальная иллюминация Чёрного Бассейна

ВЕРХОВНЫЙ МАТРИАРХ ИЗОЛЬДА БЕГЕГНЕН

Изоolda Бегегнен — идеалистичная верховная жрица, Шалии, известная в Мидденхайме и его окрестностях. Она является страстным защитником бедных и уязвимых, пользуется большой популярностью среди низших слоёв населения города. Верховного Матриарха часто можно встретить в храме Шалии, в сиротском приюте, а также в трущобах, где она неустанно оказывает помощь больным и нуждающимся.

Бегегнен избегает суеты и не проявляет интереса к политике, но новый храмовый налог вызвал у неё бурю возмущения. Храм Шалии не обладает богатством, а все его доходы направляются на благотворительные цели. Жрицы считают, что этот налог отнимает у сирот, бедных и больных последний кусок хлеба, и она полностью поддерживает их мнение.

Персонажи могут захотеть посетить храм Шалии, чтобы выяснить, как жрицы отреагировали на введение нового налога, или, что более вероятно, чтобы получить лечение. Как только они войдут в храм, их встретят жалобы жриц и послушниц. Если они предложат помощь в отмене налога, то могут получить возможность встретиться с Верховным Матриархом. Эта встреча может стать важным шагом, ведь она может стать влиятельным союзником, особенно с учётом её особых отношений с Катериной Тодбрингер.



Изоolda — старшая жрица Шалии в Мидденхайме. Ей примерно сорок пять лет, и она невысокого роста. У неё длинные волнистые тёмно-каштановые волосы, убранные от лица, и карие глаза.

Её лицо открытое и выразительное, с большими глазами и, возможно, немного большим количеством морщин, чем обычно ожидается у женщины её возраста. Она облачена в простую белую одежду с синей отделкой. При ходьбе она излучает уверенность и спокойствие, никогда не спеша, но всегда целеустремлённо движется к своей цели. На удивление, она обладает значительной силой и выносливостью, хотя это не сразу бросается в глаза.

Изоolda отличается скромностью, тихим поведением и серьёзностью. У неё, похоже, отсутствует чувство юмора, и она целиком посвящает себя помощи тем, кто оказался в трудной ситуации. Она проявляет тёплое отношение к людям, особенно заботясь о детях в приюте. С ними она проявляет внимание и заботу, поёт вместе с ними и сама принимает участие в уходе, не перекладывая эту ответственность на своих подчинённых.

Она может казаться несколько односторонней, сосредоточенной на храме и его роли в городе. На самом деле, её религиозность является проявлением духовной гордыни. Она испытывает удовольствие от мученической чистоты своего милосердия к окружающим. Даже некоторые из её подчинённых жриц считают её чересчур «святой» и утверждают, что она стремится к совершенству, превышающему стандарты их богини.

ИЗОЛЬДА БЕГЕГНЕН ЧЕЛОВЕК, ВЕРХОВНЫЙ ЖРЕЦ (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	32	34	50	44	54	37	56	51	54	18

Навыки: артистизм (речи 64, сказительство 69), атлетика 64, знание (геральдика 61, Мидденхайм 66, политика 66, теология 76, травы 66), интуиция 64, книжные изыскания 66, лечение 76, лидерство 64, молитвословие 74, наблюдательность 64, обаяние 74, сплетничество 77, стойкость 70, хладнокровие 71
Таланты: благословение (Шалия), божественное вмешательство (Шалия), видения свыше, грамотность, книжный червь, ненависть (последователи Нургла), роковое пророчество (Горный воздух да станет твоим смертным приговором), смекалка, твёрдость духа, трёп, устойчивость (болезни), хирург
Имущество: кошель с 1КР, религиозный символ Шалии, ряса

Роль

Бегегнен занимает значительное место в Мидденхайме, выступая в роли религиозного лидера и защитницы бедных. Она возглавляет уход за больными и заботу о сиротах в храме. Как и другие верховные жрецы, её мнение учитывается при обсуждении вопросов городского управления, однако за пределами своей сферы её не особо интересует управление Мидденхаймом.

Местонахождение

У Верховного Матриарха есть скромная пристройка в храме, где она проводит время в созерцании и отдыхе. Келья Бегегнен отличается простотой и аскетизмом. Она рано встает, чтобы помолиться и начать долгий и нелёгкий день, посвящая себя служению больным и нуждающимся. В основном она остаётся в храме, но также делает вылазки в Альтквартир, Судтор и другие неблагополучные районы города.

Она периодически навещает дворец или Гильдию Врачей, чтобы пообщаться с теми, кто нуждается в её совете или поддержке.

Реакции

Верховный Матриарх стремится замечать лучшие качества в окружающих, независимо от их происхождения. Все персонажи получают бонус +5 к проверкам харизмы, который отменяется, если они проявляют жестокость в словах или действиях по отношению к другим людям, эльфам, гномам или полуросликам, а также игнорируют их страдания. Персонажи с медным статусом также получают постоянный модификатор +5 к проверкам харизмы.

Знания

Бегегнен не слишком осведомлена о том, кто способен повлиять на графа, однако благодаря своим связям с Катериной Тодбрингер она осознала, что «Княжна» обладает значительно большим влиянием, чем многие предполагают.

Заблуждения

Кроме Катарины, она полагает, что лишь канцлер, лорды закона, Гильдия Купцов и мидденмаршалы обладают настоящим влиянием на решения графа.

Цели

Верховный Матриарх настаивает на отмене налога и будет активно добиваться этого. Она также нацелена на увеличение поддержки благотворительных инициатив храма и улучшение санитарных условий в неблагополучных районах города. Матриарх желает, чтобы Гильдия Врачей проявляла больше уважения к Шалии, а не к золоту. В завершение, её интересует причина, по которой Ар-Ульрик поддержал налог, так как это выглядит нелогично.

Влияние

Верховный Матриарх проявляет явное неприятие к политике и людям, занимающимся ею. Таким образом, она не имеет никакого влияния на графа.

Точки давления

Бегегнен самостоятельно создала приют и школу при храме, активно защищая это заведение и его воспитанников. Если Васмайер станет угрожать детям или репутации храма, она не будет склонна поддерживать тех, кто попытается отменить налог или инициировать расследование заговоров в городе.

Мнения об Изольде

Хотя Изольда Бегегнен и презирует политику, она имеет хорошие связи в Мидденхайме.

Йозеф Спарсам – канцлер: проявляет значительную благосклонность к ней, поскольку она деликатно обращается к нему с просьбой о помощи для нуждающихся. Несмотря на то, что он не предоставляет значительной поддержки, ему приятно её внимание.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: он восхищается скромной преданностью Верховного Матриарха, оказывающего помощь тем, кто в ней нуждается. Он сделал несколько небольших пожертвований, однако при встрече с ней у него не хватает слов.

Раллан Лафарель – менестрель: он знает, что она добрый человек, однако считает её крайне скучной.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: она с восхищением смотрит на Бегегнен, осознавая, что эта жрица является самоотверженной личностью, готовой на значительные жертвы ради страдающих жителей Мидденхайма. Катерина обсуждала с отцом интересы храма, поскольку Изольда – одна из немногих, кто не считает её глупой.

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: Цимперлих проявляет определённое уважение к Изольде, поскольку та ведёт себя именно так, как и должна вести себя шалийка. Она активно поддерживает участие «Княжны» в благородном деле, связанном с храмом Шалии. Однако она предпочитает избегать посещения храма, так как не испытывает особой симпатии к грязным сиротам или беднякам с неприятным запахом.

Мидденмаршалы: храм Шалии – стратегически важный ресурс для обороны Мидденхайма. Мидденмаршалы обратили внимание, что, несмотря на свою замкнутость, жрица демонстрирует стойкость и решимость.

Маги: довольны её присутствием, но общаются с шалийцами достаточно редко.

Верховный жрец Ар-Ульрик: он испытывает уважение к её спокойной решительности и ценит её вклад в жизнь города, несмотря на то что некоторые другие жрецы ульриканской веры воспринимают её как слабую. Однако её недавняя враждебность по отношению к нему вызывает у него беспокойство.

Эммануэль Шлаген – фаворитка: она считает её наивной и не верит никому, кто выглядит слишком идеалистично. По её мнению, Катерина доверяет Изольде важные тайны, что не соответствует действительности, но выглядит вполне правдоподобно.

Придворные дамы: Кирстен Юнг последовательница Шалии и высоко ценит советы и духовное руководство жрицы. Остальные дамы не проявляют интереса к Бегегнен, и она не вызывает у них интереса, а Наташа считает её жалкой.

Зигфрид Прунквольль – вечный рыцарь: он испытывает определённое уважение, но не может уделить много времени Церкви Шалии, которую он с пренебрежением именует «женской религией».

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: никаких дел.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: он предпринял шаги для улучшения своей репутации, убедившись, что его заметят, когда он «анонимно» жертвует деньги приюту. На самом деле, он испытывает презрение к Церкви Шалии и её учению о помощи нуждающимся.

Луиджи Паваротти – баронский врач: он испытывает чувство вины из-за того, что ещё не побывал в храме Шалии. Вскоре он намерен посетить его, чтобы помолиться, объяснить своё отсутствие и попытаться привлечь внимание жрицы.

Лорды закона: Эрлих периодически выражает свою поддержку Церкви Шалии и поддерживает доверительные отношения с Верховным Матриархом. Васмайера и доппельгангера не волнует Изольда, и они не воспринимают её как угрозу своим планам.

Мнения Изольды об остальных

Бегенен имеет дела со многими ключевыми персонажами ведущего.

Йозеф Спарсам – канцлер: Верховный Матриарх выражает лёгкое недовольство канцлером, указывая на то, что он умеет оценивать стоимость всего, но не понимает истинной ценности.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: известно, что Шмайдехаммер жертвует храму Шалии, поэтому она относится к нему с некоторым уважением. Недавно она узнала о его поддержке налогов и была, скорее озадачена, чем рассержена на него. Такое поведение нехарактерно для него, и она начинает подозревать, что он мог оказаться под влиянием какого-то заклинания.

Раллан Лафарель – менестрель: хотя он приносит радость окружающим, Бегенен считает Раллана слишком легкомысленным.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: Верховный Матриарх проявляет добрые чувства к Катерине, так как «Княжна» является защитницей Церкви Шалии. Их отношения формальны, но обладают теплотой, и Верховный Матриарх делилась с Катериной своими советами. Она также заметила, что Катерина обладает большей проницательностью и умом, чем это может показаться на первый взгляд. Если Бегенен доверяет партии и они смогут убедить её в своих благородных намерениях, она сможет организовать встречу с Катериной

Хильдегарда Цимперлих – дуэнья: их отношения полны напряжения, но при этом они основаны на взаимном уважении. Она доверяет благим намерениям Цимперлих, хотя её снобизм и строгие моральные взгляды вызывают у Бегенен трудности в восприятии.

Мидденмаршалы: она не имеет с ними реальных дел.

Маги: хотя у Гильдии Магов присутствуют некоторые сторонники церкви, Верховная Матриарх считает Хельсехера слишком оторванным от реальности. Она осознает, что Эберхауэр — человек с добрым сердцем, но у них не было личного общения.

Верховный Жрец Ар-Ульрик: до введения новых налогов Верховный Матриарх поддерживала хорошие отношения с Ар-Ульриком, ценя его проницательность и мудрость в религиозных делах. Хотя между ульриканцами и шалийцами в других частях Империи часто возникают конфликты, в Мидденхайме их взаимодействие было относительно мирным. Ситуация изменилась после того, как Ар-Ульрик поддержал введение налогов. Верховный Матриарх в ярости от его предательства и испытывает трудности в примирении своей всепрощающей веры с нарастающим гневом. Она обращалась к нему с просьбами, но заметила, что он выглядит рассеянным и смущённым. Если персонажи смогут выяснить и объяснить положение Ар-Ульрика, она ощутит глубокое сочувствие и поможет им, организовав встречу с ним.

Фаворитка и придворные дамы: у неё нет с ними никаких дел, кроме Кирстен, которая является последовательницей Шалии. Они близки, и жрица активно поддерживает её отношения с Дитером. В недавней беседе с Кирстен она была удивлена, когда узнала, что тот поддержал налог.

Зигфрид Прунквольль – вечный рыцарь: никаких реальных дел с ним. Порой ей приходится иметь дело с сиротами, которые подшучивают над ним на улице.

Аллавандрель Фанмарис – егермейстер: она считает его достойным эльфом, хотя порой ей кажется, что эльфы в городе смотрят на пантеон людей с высокомерным презрением.

Готхард Валленштайн – председатель комиссии: Он анонимно жертвует деньги приюту, однако Изольда узнала об этом и была сильно удивлена. Она поделилась этой информацией с несколькими подчинёнными, и слухи начинают распространяться... как и задумал Витгенштейн.

Луиджи Паваротти – баронский врач: Паваротти не посещал храм, что не произвело впечатления на Изольду. В качестве врача она надеялась на его уважение к богине исцеления. Поэтому она обратилась в Гильдию Врачей Мидденхайма с просьбой провести расследование, чтобы выяснить, не является ли он мошенником.

Лорды закона: у неё были тесные связи с Эрлихом, чья забота о бедных сделала его союзником церкви. Она тревожится о том, что во время последнего посещения храма он выглядел угнетённым. С двумя остальными у неё нет никаких дел.

КАРНАВАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Несмотря на свою набожность, Верховный Матриарх посещает Карнавал, чтобы насладиться более изысканными развлечениями.

День 1, Веллентаг: дневное выступление бардов и поэтов

День 2, Аубентаг: опера «Варвар из Вессилия»

День 3, Марктаг: шествие мимов; приём в саду

День 5, Бецальтаг: друидические изваяния жизни; эльфийские светопевцы

День 6, Кёнигстаг: иллюминация Чёрного Бассейна



БРУНГИЛЬДА КЛАГЛИХ - ПРАВАЯ РУКА ВАСМАЙЕРА

Васмайер стал инициатором заговора, направленного на разрушение Мидденхайма, однако именно Клаглих, используя принуждение, похищения и хитрость, сделала это возможным. Хотя она может казаться лишь пешкой в руках лорда закона, её находчивость и изобретательность делают её серьезным противником для всей партии.

Клаглих применяла разные псевдонимы и небольшую группу агентов Васмайера для шантажа и компрометации ряда влиятельных жителей Мидденхайма. Когда персонажи начинают расследование заговора, связанного с новыми налогами, Клаглих узнаёт о них и предпринимает попытки помешать их действиям.

Идентификация Клаглих и отслеживание её до логова являются завершающей частью «Власти за троном», однако она может стать значимым элементом в дальнейшем ходе приключения, если ведущий решит это сделать. Этот профиль предлагает подробные сведения для углубления её персонажа и несколько вариантов для расширения её участия в сюжете.

БРУНГИЛЬДА КЛАГЛИХ ЧЕЛОВЕК, ГЛАВА ШПИОНОВ (ЗОЛОТОЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	61	49	37	35	63	59	40	67	60	61	15

Черты: броня (головная повязка) 1, броня (кольчуга) 2, оружие (кинжал) +5, оружие (магический меч) +7

Навыки: азартные игры 87, артистизм (актёрство) 81, гипноз 87, знание (Мидденланд 87 Хохланд 87), интуиция 83, лазание 52, лидерство 81, ловкость рук 60, наблюдательность 88, обаяние 81, подкуп 81, рукопашный бой (основное) 81, скрытность (города) 78, сплетничество 81, тайные знаки (воры 87, код Васмайера 87, лоточники 82), торговля 81, уклонение 74, хладнокровие 80

Таланты: альтер эго 5, башня памяти, взяточдатель, грамотность, заядлый кутила, имитатор, мастер перевоплощения, общительность, поспешное бегство, походный рецепт, привлекательность, простолюдин, роковое пророчество (*Незванные гости распускают всю вашу вышивку*), смекалка, тень, трёп, учтивость, чтение по губам, этикет (дворяне, преступники)

Имущество: 2 дозы сердцебоя (WFRP: Книга правил, стр. 306), 2 кинжала, 2 опала (стоимостью 20КР каждый), гримёрный набор, доступ к монетам на сумму 22КР 11/—, зелье сопротивления (см. ниже), кольчуга, магическая головная повязка (под широкой шляпой с полями, 1 КБ, голова), магический меч (считается ручным оружием, но обладает *магическим* качеством и достоинствами *грозное и пронзающее*)

Главный агент Васмайера в Мидденхайме и мастер перевоплощения, Брунгильда, является настоящей злодейкой. Она родом из Бергсбурга, дочь переплётчика, который потерпел крах, когда власти выяснили, что он занимается продажей копий «Tenebris Geheimnis» - священной книги Кхейна. Её отец настаивал на том, что не является еретиком и не осознал, что продаёт, но охотники на ведьм всё равно сожгли его на костре. Брунгильда возненавидела всех, кто обладал над ней властью.

Она стала преданной последовательницей Ранальда, почитая его за роль обманщика, который вводит в заблуждение влиятельных людей. Однако вскоре этого ей стало недостаточно. Она овладела искусством обмана у жреца Ранальда, Отто Штеленхуна, но затем направила свою ненависть к власти против самой церкви. Брунгильда сообщила Гильдии Купцов о преступлениях Штеленхуна и с удовольствием наблюдала за возникшим в церкви хаосом. Клаглих отвернулась от Ранальда и Бергсбурга, направившись в Мидденхайм. С тех пор она работала на любого недобросовестного человека, готового заплатить за её услуги.

Когда персонажи общаются с Клаглих без её маскировки, она выглядит дружелюбной и общительной. Однако за этой маской скрываются настороженность и осторожность — она постоянно ищет выгоду или шансы на предательство и обман. Вместо того чтобы делиться информацией о себе, она часто отвечает на вопросы встречными вопросами.

Цели

Брунгильда обладает достаточной проницательностью, чтобы осознавать неверность Васмайера. Она сотрудничает с ним, так как это соответствует её личным интересам. Она не является членом Пурпурной Руки и не подозревает о том, что её владыка поклоняется Тзинчу — но даже если бы знала, это не изменило бы её отношения.

В процессе приключения Клаглих стремится сохранить налоги, чтобы подорвать влияние могущественных личностей Мидденхайма и обеспечить путь к контролю Васмайера. Её задача заключается в том, чтобы убедить ключевых персонажей ведущего поддержать налоги и предотвратить срыв плана по замене графа.

В глубине души она наслаждается идеей разрушения. Она желает, чтобы существующий порядок был уничтожен, так как считает, что общество должно постоянно обновляться через хаос и неразбериху. Её цель не в создании лучшего мира, а в разрушении текущего.

Клаглих получает огромное личное удовольствие от того, что удаётся перехитрить окружающих. В любых ситуациях она прибегает к обману и лжи, что наполняет её чувством превосходства.

Зелье сопротивления

Это зелье делает выпившего совершенно бессвязным, словно пьяным, но в то же время невосприимчивым к боли. Эффект длится 2+d10 часов. В течение этого времени выпивший получает три состояния ошеломления и не может делать проверки стойкости, чтобы избавиться от них, пока действие зелья не закончится. В это же время он получает черты невозмутимости и невосприимчивости к боли, что делает его невосприимчивым к допросам и пыткам.

Секретные личности

Брунгильда Клаглих: в своём истинном облике она представляет собой эффектную женщину с белокурыми волосами, необычайно яркими зелёными глазами и пухлыми губами. Её лицо излучает открытость и дружелюбие, что совершенно не соответствует её характеру. Прогуливаясь по городу, она предпочитает простую одежду бюргера и широкую шляпу с полями, которую можно легко опустить, чтобы скрыть своё лицо от посторонних глаз.

Элиза Кальтблотиг: Клаглих принимая на себя образ, который ранее использовала для шантажа Ар-Ульрика, окрашивает волосы в чёрный цвет, делит их на прямой пробор и собирает в аккуратные косы на затылке. Она наносит румяна, чтобы придать коже покраснение, а также вставляет вату в щёки, чтобы они выглядели более объёмными. Её скромная одежда соответствует стилю ульриканского паломника. При встрече с Ар-Ульриком она натягивает серый капюшон и говорит ровным, монотонным голосом.

Фрау Кеннер: в этом образе Клаглих использует неопытность канцлера в общении с женщинами. У неё распущенные светлые волосы, и она говорит тихим, но убедительным голосом из-под глубокого синего капюшона. Её пальцы украшены серебряными кольцами с символами Ранальда, а речь она ведёт с акцентом, характерным для прибрежного Нордланда.



«Шарлотта»: когда Клаглих загипнотизировала Дитера Шмайдехаммера, Клаглих выглядела и вела себя как обаятельная дама, которая обычно обитает на краю светской жизни в роскошных заведениях Мидденхайма. На ней был парик с кудрявыми коричневыми волосами, щедрый слой макияжа и открытое платье, но ничего такого, что могло бы привлечь излишнее внимание. Если она замечает, что гипноз Шмайдехаммера начинает ослабевать, она использует этот облик, чтобы вновь навестить его.

Баронесса Марлена Клохмани: если Клаглих нужно поговорить напрямую с Васмайером, Клаглих навещает его, замаскировавшись под мелкую мидденландскую дворянку. Для этого Клаглих делает свою кожу очень бледной с помощью пудры, посыпают волосы серым пеплом и использует тесный корсет, чтобы изменить контуры своей фигуры и ограничить движения. Она облачается в устаревшие, но дорогие наряды и говорит с утончённым, сухим тембром — по крайней мере, до тех пор, пока не убедится, что они с лордом закона остались наедине.

Зена Кролл: если партия добьётся значительных успехов в своём расследовании, Клаглих может вступить с ними в контакт в образе Зены Кролл — которая выглядит как *«потенциальный член партии»*. Она подходит к ним в «Оружии храмовников» и представляется бывшей дорожной стражницей, желающей стать частью группы авантюристов. Зена начинает расспрашивать их о их подвигах, а затем ненавязчиво намекает на обвинение семьи Гауссеров из Нордланда в тайном заговоре, направленном на влияние на графа и дестабилизацию Мидденхайма. Прохождение **серьёзной (+0) проверки знания (Мидденхайм)** подтверждает, что Гауссеры часто высказывали недовольство по поводу влияния Тодбрингеров в Нордланде. «Зена» также намекает, что нордландцы в любом случае вызывают подозрения, так как многие из них имеют норскийскую кровь. Это попытка сбить персонажей со следа и, возможно, даже выманить их из Мидденхайма.

В образе Зены она наносит пыль на кожу и волосы, чтобы создать вид измождённости. На ней надета крепкая, изношенная дорожная одежда, а также остатки мундира дорожного стражника Делберца.

Если этот план сработает слишком эффективно, ведущий может намекнуть участникам, что они стали жертвой обмана, не раскрывая при этом истинного замысла Клаглих. Когда группа окажется в нескольких милях к северу от Мидденхайма, она исчезнет в ночи, оставив участников в враждебной местности, в то время как сама вернётся в город, чтобы восстановить контроль над другими обманутыми.

Клаглих является мастером маскировки. Чтобы убедиться, что все перечисленные выше образы принадлежат одному и тому же человеку, необходимо провести детальный анализ и **сложную (-20) проверку наблюдательности**.

Тем не менее, существуют определённые «сигналы», которые раскрывают её истинную сущность. Каждый, кто поговорит с ней или увидит её лицо в полном объёме, сразу обратит внимание на её ярко-зелёные глаза, что добавляет **+10 к проверкам наблюдательности** для распознавания её маскировки.

Кроме того, почтовые голуби, которых она использует для общения с Васмайером, часто теряют перья, которые разбросаны повсюду. Скорее всего, на её одежде имеются голубиные перья, несмотря на все её попытки скрыть это.

Схемы

Васмайер и Клаглих прекрасно осознают, кто имеет весомое влияние на графа, поэтому направили свои интриги на ключевых персонажей ведущего в окружении. Ниже представлены схемы, которые Клаглих применяла для получения поддержки новых налогов:

Йозеф Спарсам – канцлер: Клаглих поставляет ему наркотики под видом фрау Кеннер. Она пригрозила прекратить поставки, если он не поддержит новые налоги.

Дитер Шмайдехаммер – судебный поединщик: переодевшись в «Шарлотту», Клаглих загипнотизировала его в ночь, когда он выпивал с друзьями. Теперь он слепо поддерживает налоги.

Райнер Эрлих – лорд закона: Васмайер организовал похищение племянницы Эрлиха, Рейн, бандой Хаоса и контрабандой переправил её в город, где она удерживается Клаглих и её подручными. Девушка сейчас находится в разрушенном доме, который Клаглих использует как укрытие.

Верховный Жрец Ар-Ульрик: Клаглих получила переписку между Ар-Ульриком и Эммануэль Шлаген, которая раскрывает отношения между верховным жрецом и фавориткой графа. Переодевшись в Элизу Кальтблоти, она шантажировала его, заставляя поддержать введение налогов.

Если ведущий решит усложнить и так уже запутанный сценарий, Клаглих может использовать альтернативные схемы, особенно если группе удастся добиться отмены налогов.

Катерина Тодбрингер – «Княжна»: Клаглих и Васмайер знают, как граф души не чаёт в своей дочери. Если потребуются дополнительная поддержка налогов, они разрабатывают план по шантажу «Княжны». Под покровом ночи они тайно проникают в её покои с подручным Васмайера «Ястребом» в непристойном виде. Затем Васмайер организует так, чтобы Клаглих (переодетая в дворцового стражника) «обнаружила» «Княжну» с грязным проститутином. Она угрожает рассказать об её позорном поведении фрейлине Цимперлих (разумеется, это невозможно) и графу, если Катерина не поддержит налоги.

Эммануэль Шлаген – фаворитка: фаворитка графа не подозревает о том, что Ар-Ульрик находится под шантажом. Если это раскроется, она, скорее всего, покинет город. Тем не менее, Васмайер осведомлён о её влиянии на графа и возможности манипуляции ею в нужный момент. С помощью обмана, они с Клаглих скрывают тайник с документами и артефактами в её апартаментах. Эти улики свидетельствуют о том, что она является культисткой Слаанеш, соблазнившей графа и Ар-Ульрика с помощью магических хитростей. Переодевшись в Кальтблоти, Клаглих угрожает раскрыть это охотникам на ведьм, если Эммануэль не согласится поддержать налоги. Хотя улики являются подделкой, они выглядят крайне убедительно и достаточно для того, чтобы фаворитка оказалась перед предвзятым «судом» религиозных властей города.

Её действия

Для удобства ведущий может использовать Клаглих в качестве инструмента для встречи с Васмайером, как упоминается во «Власти за троном». Ей можно придать более активную роль, сделав её противником, который будет препятствовать действиям партии по мере их приближения к успеху. Клаглих может выступать в роли зеркального отражения «Настасьи», создавая трудности в их продвижении, если персонажи слишком легко добиваются успеха.

Неосведомленность: до момента, когда Клаглих узнаёт о партии, она продолжает вести свои дела в привычном режиме. Она продолжает снабжать канцлера, ожидает указаний от Васмайера в разрушенном доме и стремится контролировать других его слуг. В свободное время она тайно следит за ключевыми персонажами ведущего, выискивая признаки необычного поведения. В этой ситуации она может даже рассмотреть возможность сотрудничества с партией.

Ведущему предстоит определить, в какой момент действия партии станут явными для Клаглих или Васмайера. Вопросы вокруг городского совета или гильдий приведут к этому, если персонажи будут нескромны в разговорах о налогах и их сторонниках.

Наблюдение: Когда Брунгильда выясняет, что партия занимается расследованием, она начинает следить за их действиями. Приняв одно из своих обличий, она наблюдает за ними в общественных местах, таких как Карнавал или «Оружие храмовников». Для того чтобы заметить слежку, требуется провести **сложную (-20) проверку наблюдательности**.

Проверка: Клаглих становится более подозрительной, если узнаёт, что персонажи встречались и обсуждали налоги с любыми персонажами ведущего, кто имеет слабое влияние на графа — с одним «голосом» влияния (Шмайдехаммер, Лафарель, Цимперлих, мидденмаршалы, маги, Ар-Ульрик или Паваротти). В таком случае она усиливает давление на Ар-Ульрика, вновь явившись к нему в образе Элизы Кальтблотиг, а также встречается со Шмайдехаммер, выдавая себя за «Шарлотту», чтобы проверить его гипноз, и убеждается, что Эрлих всё ещё прячется в своём доме. Персонажи могут случайно встретить её в любой из этих ситуаций, если окажутся в нужное время и в нужном месте.

Препятствование: если персонажи сталкиваются с одним из самых влиятельных персонажей ведущего (канцлером, Катериной или Шлаген) или, похоже, получают более семи «голосов» для воздействия на графа, Клаглих начинает действовать решительно. Она даёт указание Дагмару, Хульцу или Антону устроить засаду на любого, кто отделится от партии. Васмайер также приказывает ей использовать один или несколько из упомянутых запасных планов или взять на себя роль Зены Кролл, чтобы встретиться с партией и сбить их с толку.

Обнаружение: если персонажи выясняют, кто такая Клаглих, или отследят её до заброшенного дома, где она находится со своими приспешниками и заключённой Рейей, действуйте согласно инструкциям на странице 98 во «Власти за троном».



• ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА •

ГОСТИ ИЗ ПРОШЛОГО

Несмотря на то, что персонажи ведущего из предыдущих приключений не предназначены для конкретной роли во «Власти за троном», существует вероятность их появления в многолюдном городе Мидденхайме, особенно в Карнавальную неделю, когда город привлекает множество гостей. Вот несколько предложений, как персонажи могут восстановить старые связи или сопоставить лица с именами в различных, как приятных, так и напряжённых, ситуациях.

ЛЕДИ ИЗОЛЬДА ФОН ШТРУДЕЛЬДОРФ

Леди Изольда (Враг в тени, стр. 21) может находиться среди мелких дворян, которые прибывают на мидденхаймский Карнавал со всей Империи. Как обычно, её сопровождают служанка Жанна и телохранительница Мари, а также, возможно, и другие спутники.

Чтобы сохранить атмосферу первой встречи, Леди Изольда может выгнать персонажей из дилижанса или комнаты в постоялом дворе на пути в Мидденхайм. Она остаётся такой же высокомерной, как и в воспоминаниях игроков, и решительно отказывается позволить представителям низших классов находиться с ней в одном дилижансе или занимать комнату, которая ей явно нужнее. В её глазах такой сброд, как персонажи, вполне могут обойтись общей комнатой или даже канавой.

Ситуация может развиваться иным образом: персонажи могут спасти её из разбитого дилижанса, который попал в аварию или подвергся нападению на дороге. Мутанты и зверолоуды представляют собой постоянную угрозу, даже на оживлённой дороге, такой как тракт между Альтдорфом и Мидденхаймом. Дополнительные опасности исходят от воинствующих Сынов Ульрика, которые вряд ли почувствуют симпатию к Леди Изольде из-за её южного акцента и высокомерного поведения. Однако не стоит ожидать от неё изменения характера: она вознаграждает персонажей за любую помощь, что соответствует её положению, но как только это взаимодействие завершается — а для неё это именно сделка — она не видит причин для изменения отношений. Несмотря на пережитые вместе события, она остаётся леди, а персонажи остаются... теми, кто они есть.

Леди Изольда порой неожиданно появляется на Карнавале, отвлекая персонажей, когда они спешат, или попадая в различные неприятности, когда они заняты более важными делами. В таких ситуациях она узнаёт их и настойчиво требует помощи, ведь, по её мнению, низшие классы должны служить высшим, и персонажи уже не раз выручали её. Взгляд самой леди на ситуацию таков: они фактически являются её слугами.



ФИЛИП ДЕКАРТ

Филипа (Враг в Тени, стр. 23) можно встретить в любом постоялом дворе между Альтдорфом и Мидденхаймом, или, возможно, он выбрал городские гостиницы, переполненные гостями во время Карнавальной недели. Он может сразу распознать персонажей или нет, но как только это произойдёт, он постарается скрыться. Как говорится в песне, игрок понимает, когда следует удирать, и, основываясь на своём последнем опыте с партией, он предполагает, что они либо нападут на него при первой встрече, либо раскроют его обман, и ни то, ни другое не предвещает ему ничего хорошего.

Сдругой стороны, прошло уже достаточно времени, и за этот период партия пережила множество событий, поэтому есть вероятность, что они не сразу его узнают. Ведущий может предложить всем персонажам пройти **заурядную (+20) проверку интеллекта** при первой встрече с бретонцем: в случае условного успеха он покажется им знакомым, но они не смогут вспомнить, где его видели. При более значительном успехе они вспомнят инцидент в каретном дворе «Карета и лошадь». В то же время Филип, обладая опытом, который позволяет ему запоминать потенциальные угрозы, сразу узнаёт их и постарается избежать встречи, убегая при необходимости и сражаясь, если его загонят в угол. Он может даже попытаться подставить партию, чтобы те были задержаны местными дорожными стражниками или городской стражей, в то время как он сам уедет на следующем дилижансе.

СТАРШАЯ КАРТА

Тем не менее, Филип понимает, что удача может перемениться в любую минуту с раздачей новой руки, а давние враги могут стать новыми союзниками при наличии общей необходимости.

В Карнавальную неделю, когда постоялые дворы простолюдинов переполнены, а ставки в играх остаются невысокими, лучшие игроки Империи собираются за карточным столом, где удача может измениться за одну раздачу. Декарт готов на всё, чтобы заполучить место за этим столом. Он заметил, что по причинам, которые ему не совсем ясны, персонажи стремятся пробиться в высшие слои общества Мидденхайма. Не смогут ли они помочь ему занять место за главным столом?

Декарт осторожно подойдет к участникам партии и изложит своё непростое положение. Игра намечена на следующую ночь, и ожидается, что на ней будут все, от «Нижних Королей» до Хильдегарды Цимперлих. Это ещё одна возможность завести знакомства с влиятельными личностями, и Декарт предлагает разделить свой «гарантированный» выигрыш пополам. Сумеют ли игроки включить Декарта в игру? Учитывая вероятность его жульничества, стоит ли им рисковать?





ГУННАР И ХУЛЬЦ, КУЧЕРА

Персонажи, скорее всего, столкнутся с несколькими кучерами на своём пути, и есть незначительная вероятность, что они вновь встретят Гуннара и Хульца (**Враг в тени**, стр. 21). Эти двое идеально подходят для создания комедийных моментов и, хотя вряд ли будут способствовать развитию сюжета, могут стать помехой, когда персонажи попытаются действовать незаметно.

К примеру, если группа проникает в общий зал постоялого двора с целью обыскать карманы спящего или потерявшего сознание персонажа ведущего, кучера могут узнать их по каретному двору «Карета и лошадь» и, покачиваясь от пьяного веселья, подойти, чтобы поинтересоваться, как у них дела, куда они направляются и не найдётся ли у них лишних денег на ещё один напиток.

В качестве альтернативы, персонажи могут столкнуться с этой парой по дороге, страдающими от ужасного похмелья, из-за чего их дилижанс становится угрозой для другого транспорта, включая самих персонажей. Для создания более эмоциональной сцены их можно обнаружить мёртвыми или при смерти среди обломков дилижанса, который недавно подвергся нападению бандитов, звероловов или мутантов на дороге.

КРАСНАЯ КОРОНА

Несмотря на то, что Пурпурная Рука, вероятно, получила предупреждение воздержаться от дальнейших попыток взаимодействия с персонажами, у Красной Короны есть несколько веских причин для гнева. Возможно, они встали на пути ученика мага Эрнста Хайдлеманна в каретном дворе «Карета и лошадь», и они определённо пересеклись с ним и его начальницей, Этелькой Херцен, в Бесплодных холмах. И как будто этого недостаточно, наставник Хайдлеманна, альтдорфский демонолог Альберих Хольцаубер, попытался похитить подругу партии Эльвиру Кляйнштун из её дома в Вайсбрюке, но был остановлен персонажами.



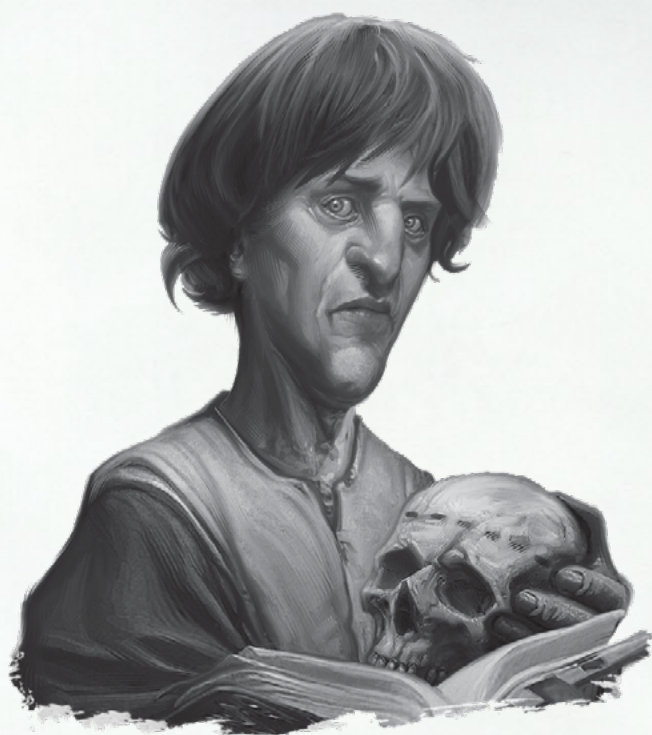
ЕЩЁ РАЗОК НА ПОСОШОК

Каждый выживший член Красной Короны, встретившийся с персонажами, почти наверняка будет испытывать злобу. Если Этелька Херцен или Эрнст Хайдлеманн (стр. 80) пережили события «**Смерти на Рейке**», они, вероятно, попытаются отомстить, пока персонажи направляются на север, в Мидденхайм.

Где-то на пути, вероятно, неподалёку от Делберца, в местности, полной опасностей и дремучих троп, они нанесут удар. Когда партия персонажей обойдёт поворот, перед ними появится банда звероловов, которые вырывают кричащих пассажиров из другого дилижанса. Возможно, путешественники знакомы с персонажами,

так как провели с ними ночь в одном постоялом дворе. Один из звероловов, на едва понятном рейкшпиле, закричит: «*Кто из вас Кастор Либерунг?*» Персонажи сами решают, вмешиваться ли в ситуацию, но, если они решат остаться в стороне, обязательно опишите ужасные крики, когда звероловы увлекают случайных путешественников вместо них.

В любом случае, если она осталась в живых, фигура Этельки Херцен в капюшоне стоит на поляне у дороги, с нетерпением дожидаясь, когда к ней приведут персонажей.



ЭРНСТ ХАЙДЛЕМАНН

Эрнст (Враг в тени, стр. 22, и Смерть на Рейке, стр. 24 и 36) мог погибнуть вместе со своей начальницей Этелькой Херцен в «Смерти на Рейке». Тем не менее, если он выжил или его можно правдоподобно вернуть в сюжет, его можно встретить в придорожном постоялом дворе или на самом Карнавале. При встрече он постарается избежать прямого контакта с персонажами, планируя следить за ними издалека и нанести удар в самый неожиданный момент.

Случайный взгляд на него среди толпы Альтдорфа или Мидденхайма может вызвать удивление и тревогу у игроков. Пока он остаётся недосягаемым, персонажи не смогут определить, является ли какое-то событие лишь случайностью или результатом хитроумных манипуляций этого молодого мага. Этот вид беспокойства, как известно, заставляет игроков проявлять осторожность, что усиливает напряжение в кампании.

Если Эрнст встречается в Альтдорфе, он прибыл, чтобы доложить своему хозяину Альбериху Хольцауберу о провале экспедиции Красной Короны в Бесплодные холмы и свалить всю вину на Этельку Херцен, если та мертва. Однако вид персонажей может изменить его планы, приведя к атаке местных культистов Красной Короны под его командованием, действующей по приказам Хольцаубера.

ДОКТОР ШМИДТ

После встречи с Эрнстом Хайдлеманном в каретном дворе «Карета и лошадь» персонажи могли узнать имя доктора Шмидта из альтдорфского университета. На самом деле это Хольцаубер, который скрывается под личиной учёного и врача в университете. Хейронимус Блитцен (см. ниже) мог встретить «Шмидта» на каком-то академическом ужине или другом светском мероприятии, а Квинтус Фассбиндер, спонсор охотника за головами Адольфуса Куфтцоса, подозревает, что «Шмидт» как-то связан с культом Хаоса и ведёт расследование. Однако, до сих пор истинная личность демонолога не была раскрыта.



ЭТЕЛЬКА ХЕРЦЕН

В зависимости от событий в Бесплодных холмах, Этелька Херцен (Смерть на Рейке, стр. 35) может быть как живой, так и в мёртвой. Если она всё же жива, то после того, как персонажи разграбили её дом в Гриссенвальде и сорвали её экспедицию по поиску варп-камня, она могла скрыться в Альтдорфе. Укрывшись в местном филиале Красной Короны, членом которого является Альберих Хольцаубер, она может распознать персонажей, когда они будут готовиться к поездке в Мидденхайм. В ответ на это, она может организовать засаду с помощью культистов или мутантов, превосходя их числом, чтобы затем похитить их в логово культа и принести в жертву в подходящей мучительной форме!



ДОКТОР МАЛЬТУЗИУС И «ЗООКОПЕЯ»

Шоумена (**Враг в тени**, стр. 64) можно встретить на дороге. Он направляется в Мидденхайм с целью обосноваться в Великом Парке, если удастся получить необходимые лицензии, или, в противном случае, устроить представление у подножия Ульриксберга, чтобы развлечь тех, кто ожидает входа в город. Он помнит участников партии по их встрече на Шаффенфесте в Богенхафене. Его первоначальное отношение зависит от того, насколько дружелюбным было их взаимодействие в прошлом, особенно важно, винит ли он их в утрате своего ценного трёхногого гоблина.

В зависимости от решения ведущего, обстоятельства сцены с «Зоокопеей» могут предоставить персонажам возможность оказать помощь доктору Мальтузиусу, исходя из их уникальных навыков, связей и опыта. Возможно, сбежало другое существо, и его следует незаметно вернуть, прежде чем оно вызовет панику на улицах или станет жертвой настойчивых стражников. У уважаемого доктора могут возникнуть юридические или административные проблемы, например, сложности с получением разрешения на участие в Карнавале. Высокопоставленные связи персонажей (если таковые имеются) могут помочь им оказать поддержку доктору в сложной ситуации.

В качестве альтернативы, «Зоокопеей» может предоставить персонажам шанс произвести положительное впечатление на одного из ключевых персонажей ведущего. К примеру, дуэнья Хильдегарда Цимперлих (**Власть за троном**, стр. 122) имеет интерес к экзотическим событиям и может оказаться довольной предложением организовать частный показ шоу.

ЗАХОДИТЕ, НЕ ПРОПУСТИТЕ!

Мальтузиус усвоил важный урок из общения с гоблином: одного необычного существа недостаточно для создания настоящего эффекта — необходимо целое множество тварей. Доктор знает о «Карнавале Пандемониума», передвижном шоу, полном зверюлюдов, которому каким-то образом удалось получить разрешение на путешествия по Империи, избежав преследования со стороны охотников на ведьм. Он стремится повторить его успех.

Мальтузиус узнал о слухах о крысоголовых зверюлюдах, обитающих в канализации под Мидденхаймом. Ему сообщили имя Моды Заргула, но, когда гном узнал о намерениях Мальтузиуса захватить одного из скавенов вместо того, чтобы просто их убить, он отправил доктора прочь.

Узнав о присутствии персонажей в городе, Мальтузиус делает им заманчивое предложение: 5 золотых крон за каждого живого скавена, который будет доставлен ему. Несмотря на явные риски, если удастся поймать одного скавена, за ним непременно последуют другие. Хотя эти существа не отличаются особой преданностью, они крайне заинтересованы в том, чтобы оставаться в тени. Вскоре на их след выйдет ассасин из клана Эшин, культист Жёлтого Клыка или небольшая группа, с намерением освободить пленников и расправиться с теми, кто за это ответственен.



ХЕЙРОНИМУС БЛИТЦЕН И ГАНС-ПЕТЕР ШИЛЛЕР

Хейронимус (*Смерть на Рейке*, стр. 141) выступает в роли потенциального наставника для магов, которым требуется помощь в развитии. В первоначальном издании кампании он был учителем заранее созданного персонажа игрока по имени Ванда Вельтшмерц, а Ганс-Петер является его нынешним учеником.

Согласно более поздним источникам, в частности, дополнению **WFRP** второго издания *«Дети Рогатой Крысы»*, Блитцен занял пост профессора Бестиария в университете Альтдорфа, но скончался от лихорадки в суровую зиму 2512 К.И.. Начиная с 2510 К.И., за два года до начала кампании, он вёл переписку о скавенах с доктором Феликсом Либкозенем из Рутебруннена в Мидденланде. Учитывая, насколько тщательно скавены скрывают свои следы, можно предположить, что они уже планируют устранение нового профессора. Игроки могут обнаружить, что их социальный визит или тренировка неожиданно превращаются в столкновение между Хейронимусом и отрядом смерти из клана Эшин.

КВИНТУС ФАССБИНДЕР

Фассбиндер — специалист по Хаосу, работающий в университете Альтдорфа. Его научные изыскания привели его к изучению культа Пурпурной Руки, и именно он является тем «К.Ф.», чьё письмо Адольфусу Куфтцосу персонажи могли обнаружить во *«Враге в тени»* (Приложение 7).

С Фассбиндером можно познакомиться через Хейронимуса Блитцена. Он предложит удобный способ донести до персонажей информацию о культе Пурпурной Руки, которую они должны были узнать или вывести самостоятельно, но по каким-то причинам пропустили.

Кроме того, Фассбиндер проводит собственное расследование относительно доктора Шмидта, своего коллеги-книгочея. В настоящий момент у него нет никаких улик, кроме неясного предчувствия, что с этим человеком что-то не в порядке, поэтому он не способен предоставить персонажам полезные сведения о «Шмидте» или связать его с культом Красной Короны. Тем не менее, Фассбиндер сыграет важную роль в финальной главе кампании, *«Империя в руинах»*.

УЧИТЕЛЬ И УЧЕНИК

Смерть Хейронимуса Блитцена была крайне преувеличена — и, по сути, это произошло намеренно. Во время общения с доктором Феликсом Либкозеном в Мидденланде старый маг осознал, что его письма перехватывают и читают. Однажды ночью крик Ганса-Петера разбудил его, и он обнаружил, что его дом подвергся обыску со стороны нескольких необычных головорезов. Вскоре выяснилось, что это были культисты Жёлтого Клыка, и Блитцен был уверен, что вскоре появятся и другие.

Он инсценировал свою смерть и прибыл в Мидденхайм с целью найти дополнительные доказательства существования скавенов, так как письма доктора Либкозена намекали на то, что этот город может быть их логовом. Его облегчение от обнаружения персонажей было ощутимым, и он стремительно пытается привлечь их к своим усилиям по поиску этих существ, особенно после того, как узнает о нападении на постоянный двор (см. «Хаос атакует ночью» из **Власти за троном**).

Ганс-Петер ощущает, что его силой приволокли в Мидденхайм, и искренне не верит в существование скавенов. Он считает, что нападение культистов является очередной атакой хаосопоклонников, поклоняющихся зверолюдям, и очень напоминает действия Красной Короны. Он стремится установить связь с Великой Гильдией Магов в Мидденхайме, надеясь найти там другого учителя, готового его принять.

Некоторые персонажи могут проявить желание поддержать Ганса-Петера в этом начинании, возможно, просто чтобы от него избавиться. Хейронимус был бы очень огорчен этим, так как успел привязаться к этому несколько навязчивому молодому человеку.

Хотя глубокое изучение скавенов может отвлечь от главной линии сюжета, появление Блитцена ближе к завершению кампании может гармонично вписаться в усиливающееся присутствие скавенов, которое будет подробно рассмотрено в «Рогатой Крысе». Если персонажи столкнутся с трудностями в установлении связи с верховным магом во время своего расследования, более авторитетный Хейронимус, который взялся за них, может оказаться весьма полезным.

В качестве альтернативы маг может предложить замечательный способ вовлечь персонажей в события «Ритуала» (стр. 84). Вместо того чтобы случайный незнакомец призывал на помощь, персонажи будут шокированы, когда Ганс-Петер внезапно ворвётся в их укрытие, восклицая, что Хейронимуса захватили. Проницательный старый маг может оказаться в неожиданной ситуации, его могут заставить замолчать, лишив возможности использовать магию.

Теперь всё зависит от решения ведущего, сможет ли Ганс-Петер выжить после того, как Питер Тавели выстрелил в него арбалетным болтом.

СБЕЖАВШИЕ ЛЮБОВНИКИ

Если партия играла в «Неспокойные ночи и трудные дни», игроки, скорее всего, знакомы с нежелательным романом между баронессой Настассией фон Запонатхайм и ювелирным подмастерьем из Альтдорфа, Йоахимом Биттерфельдом. В зависимости от событий этого приключения, пара могла преуспеть в своём плане сбежать вместе.

Персонажи могут столкнуться с ними в Альтдорфе или же услышать, как леди Изольда фон Штрудельдорф или другие знатные знакомые обсуждают молодого ювелира с его новой супругой, которая ведёт себя как настоящая дама из высшего общества, а не как простая торговка, какой она, безусловно, является. Какие действия предпримут персонажи, если решат что-то сделать, зависит исключительно от их выбора.



• ПЕРЕВЁРТЫШ •

Перевёртыш — это элитный демон Тзинча, впервые представленный в книге армий «Демоны Хаоса» для восьмой редакции Warhammer. На момент написания «Власти за троном» он ещё не был введён, однако мог бы стать интересной альтернативой допельгангеру в данном приключении, особенно если опытные игроки ожидают столкнуться именно с допельгангером!

Перевёртыш — таково его единственное имя — символизирует склонность своего хозяина к манипуляциям и обману. Это трикстер, который скрывает часть своих намерений даже от своего владельца, что Тзинч считает особенно достойным похвалы. Он способен принимать облики различных существ, от крошечных насекомых до великих демонов. Никто, кроме, возможно, Изменяющего Пути, не знает его истинного облика, так как он всегда укрыт под капюшоном и плащом, когда находится в своей естественной форме; возможно, даже сам Перевёртыш забыл, как он выглядит на самом деле. Он не только имитирует внешний вид, но и перенимает манеры и характер с такой точностью, что даже Тёмные Боги могут оказаться обманутыми. В целой вселенной только одна сущность недоступна для копирования Перевёртышем — сам Бог Хаоса Тзинч. Великий Заговорщик не допустит, чтобы кто-то другой присвоил его личность, даже на короткий миг.

Перевёртыш, обладающий низкой толерантностью к скуке, с удовольствием затевает злые шутки с окружающими. Результаты его проделок становятся очевидными лишь после их совершения: в этом и заключается часть шутки — жертва осознает, что стала жертвой обмана, но оказывается бессильной что-либо сделать. Перевёртыш бесцельно скитается в бесконечности, сея хаос повсюду, где это возможно. Каждое его вмешательство открывает новые горизонты в Великой Игре, и Тзинч с восторгом наблюдает, как Перевёртыш создает свой неровный гобелен разрушения. Лишь раз за эпоху он может действовать по указанию Владыки Перемен или другого могущественного слуги Тзинча, но только если шалость ему понравится и последствия окажутся поистине зрелищными.

БЕСФОРМЕННЫЙ УЖАС

Эта черта является исключительной для Перевёртыша: никто другой, кроме, возможно, самого Тзинча, не обладает ей. Один раз за раунд Перевёртыш способен в мгновение ока принять облик точной копии другого существа: будь то типичный представитель данного вида, как указано в «Бестиарии» **книги правил WFRP**, или конкретная личность, которую он изучал в течение часов, равных РЕЙТИНГУ ИНТЕЛЛЕКТА цели.

Приняв облик, Перевёртыш мгновенно получает все обычные черты этого существа. Кроме того, он может использовать любые значения характеристик цели вместо своих собственных. Претворяясь в конкретную личность, он обретает полный доступ ко всем её НАВЫКАМ, однако не получает её воспоминаний.



ПЕРЕВЁРТЫШ ТЗИНЧА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	40	30	30	65	60	35	75	70	65	22

Черты: аура страха (2), бесформенный ужас, дезориентация, демон (8+), источник скверны (сильный), магический дар (Тзинч), нестабильность, ночное зрение, оружие +11

ИЗМЕНЯЮЩИЕСЯ ПУТИ

Каковы последствия применения Перевёртыша в вашей игре? Прежде всего, это существо значительно сильнее допельгангера и, безусловно, использует Васмайера для реализации своих собственных целей. Перевёртыш покинет Васмайера, как только это станет ему выгодно, и вполне вероятно, что устранение выскочки Magister было его первоначальной целью.

Однако веселье на этом не заканчивается. Перевёртыш может продолжать вмешиваться в жизнь персонажей, сначала выдавая себя за будущих персонажей ведущего, чтобы изучить своих жертв, а затем направлять их к своей истинной цели — расположенной в Альтдорфе.

Безусловно, какое значение имеет время для Изменяющего Пути и его приспешников? Перевёртыш мог уже встречаться с персонажами ранее, возможно, даже во время событий «Врага в тени». Есть вероятность, что Кастор Либерунг никогда не существовал — или, скорее, он был Перевёртышем с самого начала, принявшим облик одного из персонажей, чтобы в итоге втянуть их в ужасные интриги Тзинча.

• РИТУАЛ •

Это приключение может послужить отличным способом отвлечься или заполнить время, когда персонажи находятся в Мидденхайме. Оно сталкивает партию со скавенами и их человеческими союзниками, предоставляя отличную возможность для знакомства с культистами Жёлтого Клыка и действиями скавенов, происходящими под городом.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Серый провидец Скретт сошел с ума: он стал мятежным скавеном с неосуществимой целью. Ему удалось собрать небольшую группу преданных, но сбившихся с пути воинов клана Скрайр. Совсем недавно он и его спутники пробрались в подземный город через забытый вход, который не указан ни на одной из карт скавенов. Скретт считает это знаком судьбы.

Серый провидец одержим искусством некромантии. Он даже некоторое время наблюдал за одним из некромантов, но частое употребление корня мандрагоры (**WFRP: Книга правил**, стр. 306) не дало ему ясности в отношении увиденных экспериментов. Вместо этого он выдвинул безумную гипотезу: магическая сила и жизненная энергия являются одним и тем же, и, следовательно, варп-камень, рассматриваемый как величайший источник магии (по крайней мере, с точки зрения скавенов), хранит секреты жизни и смерти. Из этой теории вытекало предположение, что жизненную силу каждого существа можно извлечь из его тела в форме варп-камня. Ему лишь нужно усовершенствовать этот процесс.

Перспектива неограниченного источника варп-камня, а значит и бесконечного источника силы, захватила серого провидца. В своих видениях о завоевании скавенов и последующем господстве над миром он начал проводить ряд странных экспериментов, стремясь найти способ достижения своей теоретической цели. Подземный город предоставил ему возможность собирать образцы и осуществлять ритуалы в рамках своего ошибочного поиска. Культисты, поклоняющиеся скавенам и являющиеся членами культа Жёлтого Клыка, поддерживают Скретта в его стремлении.

Приключение ведёт персонажей в подземный город, где они сталкиваются с недавним обоснованием группы скавенов. Эти существа, используя людей в качестве слуг, проводят таинственные ритуалы и жертвоприношения своему грязному божеству, Рогатой Крысе. Задача персонажей заключается в том, чтобы устранить скавенов или, по крайней мере, изгнать их, а также спасти богатого горожанина из их плена. Учитывая значительное количество скавенов, персонажам потребуется проявить изобретательность: постоянные стычки могут быстро привести к их гибели!



СЛЕД КОГТЕЙ

Следующая сцена разворачивается в ночное время, когда персонажи неспешно проходят по одной из самых уютных частей города. В идеале, они должны иметь при себе всё необходимое имущество, так как у них не будет возможности вернуться домой за чем-то важным.

Во время прогулки по особенно тёмной и тихой улице, внезапно открывается дверь одного из домов, и молодой человек, одетый лишь в ночную одежду, выбегает с криком: «Помогите, кто-нибудь, пожалуйста!»

Увидев партию, он разворачивается и стремительно направляется к ним. На одной щеке у него заметный синяк. Подбегая и запыхавшись, он замечает тёмную фигуру, которая возникает в дверном проёме дома. Юноша выдыхает последние слова: «Они забрали моего отца... Не дайте им утащить его... Скорее...», прежде чем из дверного проёма донесётся отчётливый звон тетивы, за которым последует гораздо более близкий глухой удар.

Несчастный юноша падает в объятия одного из персонажей (возможно, того, кто записывал или уже достал дистанционное оружие), задыхаясь и выплёвывая кровь. В его спину воткнут арбалетный болт.

Стрелком был культист Жёлтого Клыка по имени Питер Тавелли, которому было поручено препятствовать Эрнесту в поднятии тревоги, пока подручные Скретта выводили его похищенного отца через заброшенный каменный проход, который вёл в дом через плиту в подвале.

Тавелли отступает в дом и наблюдает за реакцией персонажей через окно в холле. Учитывая срочность последних слов умирающего, персонажи, скорее всего, захотят преследовать его внутри дома. Если они решат пойти за ним, Тавелли заманит их в ловушку, прежде чем попытаться вернуться в подвал к секретному проходу. Если его поймают или загонят в угол, он съест капсулу с концентрированным сердцебоем (WFRP: Книга правил, стр. 306), содержащую четыре дозы яда. Хотя это может его не убить, его фанатичная преданность культу и скавенам обеспечит, что все проводимые проверки чтобы заставить его говорить будут **безумными** (-30).

Если особенно трусливые авантюристы откажутся зайти в дом, приключение найдёт их само. Скавены проявляют большой интерес к захвату партии, ведь они единственные (живые), кто знает, что произошло с Клаусом. Их могут поймать ночью и отправить в камеры подземелья (см. «В канализацию» ниже), чтобы ждать жертвоприношения. Затем персонажам придётся спасаться, однако им при этом не стоит беспокоиться о Клаусе: он уже был принесён в жертву.

ВВЕРХ И ВНИЗ

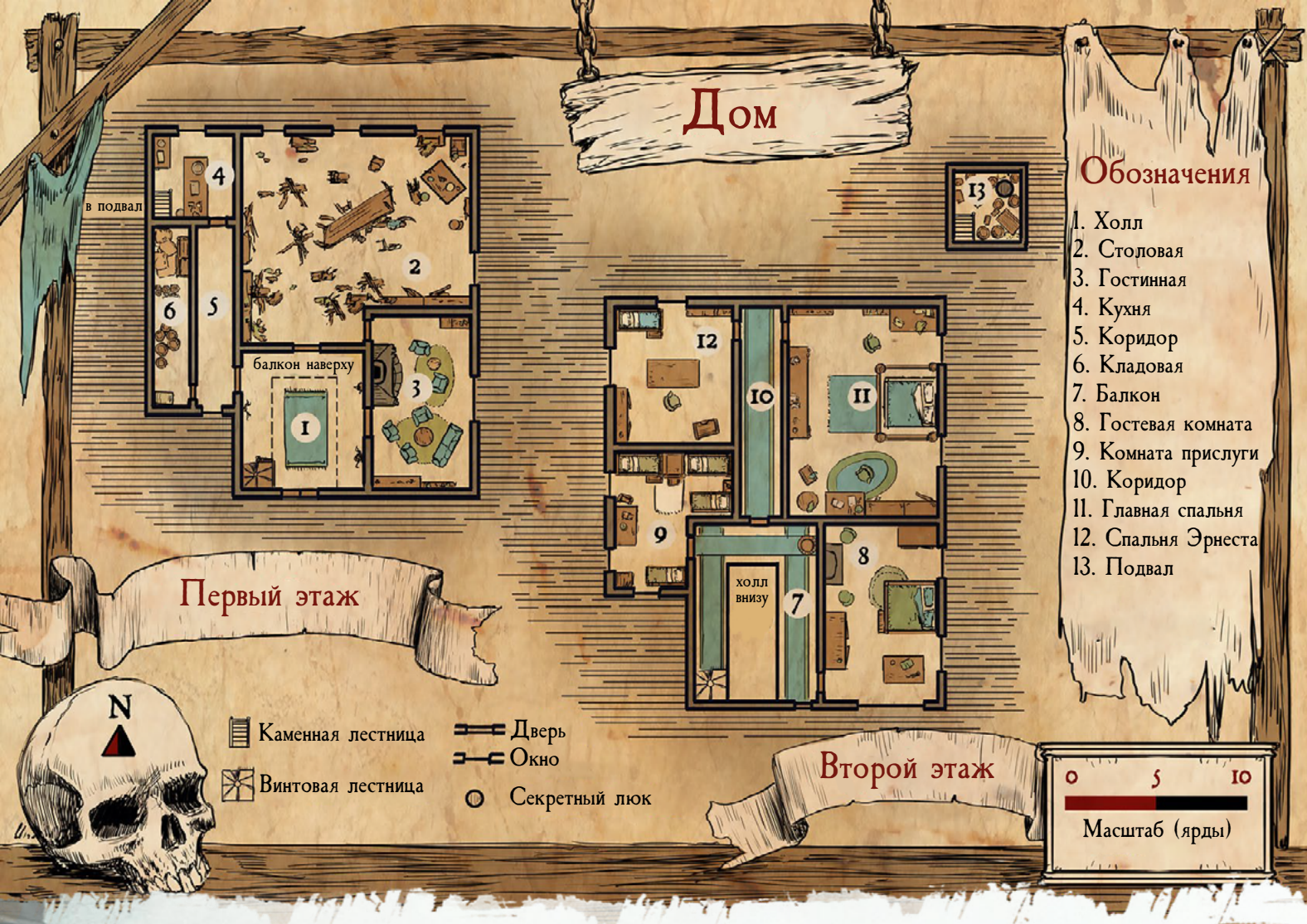
Увидев преследователей, Тавелли стремительно поднимается по лестнице в холле, явно сигнализируя им о своих действиях. Если персонажи решат последовать за ним, он сталкивает декоративную бочку с вином, которая стоит на лестничной площадке, чтобы она покатила вниз на преследователей. Любой, кто находится на лестнице или у её основания (возможно, чтобы прицелиться из лука или арбалета), должен пройти **проверку проворства**. В противном случае он получит 3 урона и окажется в состоянии **сбит с ног**. Сложность проверки зависит от местоположения персонажей: **трудная** (-10) для тех, кто на лестнице, и **серьёзная** (+0) для тех, кто у подножия. Ведущий может по своему усмотрению определить, получают ли находящиеся на лестнице дополнительный урон от падения в зависимости от того, где их застанет атака.

Пока его преследователи отвлечены бочкой, Тавелли стремительно устремляется вниз, перепрыгивая через перила на середине лестницы (прыжок на 3 ярда). Успешно приземлившись, он мчится обратно в подвал и скрывается в канализации через секретный проход. Если преследователи по-прежнему на его хвосте, он разворачивается и стреляет из арбалета, либо продолжает бежать, если они слишком близко. В случае, если захват кажется неизбежным, он принимает яд, как уже упоминалось выше.

Дом

Представлены лишь сжатые описания комнат, так как маловероятно, что персонажи задержатся здесь надолго. Если партия решит ограбить дом, целесообразно будет инициировать расследование со стороны городской стражи — это престижный район, и, вероятно, тело всё ещё находится на улице. Все помещения освещаются фонарями, прикреплёнными к потолочным балкам, но в данный момент светят лишь те, что находятся в комнатах 1, 7, 11 и 12.





1. Холл

Холл оформлен с изысканным вкусом: стены украшены охотничьими трофеями и гобеленами. Пол застелен мягким синим ковром. В юго-западном углу располагается винтовая лестница, ведущая на балкон, откуда открывается вид на холл. На стенах висят три гобелена, каждый из которых стоит 12КР. Охотничьи трофеи не имеют особой ценности.

2. Столовая

В данный момент в этой комнате царит беспорядок. На полу валяются два распростёртых трупа. Стол перевернут, а вокруг разбросаны осколки стекла. Когда-то дорогой деревянный шкаф теперь разбит спереди: его ящики и их содержимое разбросаны по всему помещению. Два трупа представляют собой слуг, которые попытались остановить Тавелли, когда он гнался за Эрнестом. В результате их схватки комната была полностью разрушена, не оставив ни одного целого и ценного предмета.

3. Гостиная

Здесь Клаус развлекал гостей после трапезы. Эта комната избежала судьбы столовой. Несколько элегантных кресел, просторный декоративный камин и изысканный буфет создают великолепное оформление. На стенах размещены четыре картины, каждая из которых стоит 7КР, но поощрять грабёж не стоит.

4. Кухня

В этой просторной комнате каменная лестница спускается в подвал. Две дубинки лежат в луже крови, привлекая внимание каждого, кто переступает порог. При успешном обыске персонажи могут найти декоративную застёжку, украшенную символом Рогатой Крысы: три скрещённые кости, формирующие перевернутый треугольник. Этот предмет оказался сброшен во время драки между Клаусом, Эрнестом и культистами. Застёжка может дать персонажам подсказку о том, с чем они имеют дело. При пройденной **серьёзной (+0) проверке знаний (теология или Мидденхайм)** персонажи смогут узнать о значении символа и его связи со скавенами. Однако даже в этом случае многие из них могут воспринимать скавенов как просто миф.

5. Коридор

Коридор связывает холл и кухню. Поскольку эта часть дома обычно скрыта от глаз гостей, она выложена лишь каменными плитами, не отражая той роскоши, что присутствует в других помещениях.

6. Кладовая

Здесь, за запертой дверью, находятся все запасы продуктов и других домашних принадлежностей. Однако, когда Клаус и Эрнест отправились исследовать источник звука, вызванного вторжением культистов, они вооружились дубинками, которые хранились здесь (в настоящее время они находятся на кухне), и Клаус в спешке забыл закрыть дверь. В результате, дверь осталась немного приоткрытой, а ключи всё ещё находятся в замке.

Внутри помещения расположено несколько мешков с зерном, аккуратно уложенных у одной из стен, наряду с множеством других распространённых продуктов.

В углу безмятежно располагается деревянный ящик с надписью «ОПАСНО! ВЗРЫВЧАТКА», в котором находятся четыре бомбы (WFRP: Книга правил, стр. 295). Также здесь находятся две лампы, три запасных сосуда с маслом и огниво. Бомбы могут стать весьма полезными для партии в дальнейшем ходе приключения, если они решат их забрать.

7. Балкон

Лестница из холла закручивается спиралью, поднимаясь к балкону, с которого открывается панорамный вид на холл внизу. Пол в этом месте также устелен синим ковром, но единственным украшением является крупный декоративный винный бочонок, расположенный на площадке.

8. Гостиная комната

Это место предназначено для размещения гостей. У одной из стен установлен просторный балдахин, а также есть комод и вместительный шкаф, которые дополняют интерьер. Ценных вещей здесь не имеется.

9. Комната прислуги

Эта просторная комната оборудована четырьмя кроватями, из которых лишь две были недавно заняты (слугами, лежащими мёртвыми в столовой). Хотя обстановка здесь не столь роскошная, как в остальных помещениях дома, данное помещение всё же является довольно комфортным для прислуги.

10. Коридор

Этот коридор разделяет спальни Клауса и Эрнеста от остальных помещений дома, обеспечивая им необходимую уединённость. Пол, как и в холле и на балконе, устлан синим ковром. На стенах расположены две картины, стоимость которых составляет примерно по 7КР каждая.

11. Главная спальня

Эта спальня является самой большой в доме, и именно здесь обычно ночует Клаус. Узорчатый шкаф из палисандра располагается у стены напротив кровати с балдахином, рядом с не менее декоративным комодом и вместительным шкафом для одежды. Ящики комода заполнены личными вещами и одеждой, однако, если пройти **трудную (-10) проверку наблюдательности** при осмотре шкафа, можно обнаружить фальшивое дно, в котором скрыт секретный отсек с 28КР, 25 шиллингами и 300 пенни.

12. Спальня Эрнеста

Эта комната не отличается той же роскошью, что и главная спальня. Она обставлена довольно скромно: здесь стоит односпальная кровать, шкаф и комод.

13. Подвал

Эта комната с каменным полом наполнена бочками и кадками, в которых хранится обширный ассортимент изысканных вин и элей. В одном углу расположена лестница, ведущая на кухню, а в другом углу из пола извлечена каменная плита, открывающая вход в старый, забытый туннель, который ведёт в канализационную систему. Именно так Тавелли и его спутники смогли попасть в дом; ни Клаус, ни Эрнест не подозревали о его существовании. Если Тавелли уже встретился со своими сообщниками, каменная плита будет возвращена на место, и для того, чтобы обнаружить этот проход, потребуется **серьёзная (+0) проверка наблюдательности** — при условии, что ищущий имеет причины подозревать наличие туннеля (например, услышав звук перемещения плиты).



В КАНАЛИЗАЦИЮ

Под плитой расположена ржавая лестница с металлическими перекладинами, спускающаяся вниз по узкой шахте на около десяти ярдов, и заканчивается в грубо выдолбленном каменном коридоре. Дальнейшее развитие событий в приключении во многом зависит от судьбы Тавелли.

ТАВЕЛЛИ СБЕЖАЛ

Если ему удалось удачно сбежать через шахту, он сразу же возвращается к Скретту, чтобы сообщить о случившемся. Он упоминает о персонажах лишь в том случае, если они находятся на его хвосте, что позволяет скавенам подготовиться к их приходу и усилить охрану вокруг жертвенной камеры. Это даст возможность значительно усложнить персонажам задачу помешать ритуалу к моменту его начала (полночь).

ТАВЕЛЛИ УБИТ

Если персонажи расправились с Тавелли или он сам покончил с собой, его отсутствие останется незамеченным в течение некоторого времени, так как скавены сосредоточены на более важных делах, связанных с предстоящим жертвоприношением.

Эксперименты Скретта идут плохо. Он совершенно не понимает, как добиться успеха, и начинает переживать, что его последователи вскоре утратят терпение. К тому же он постоянно подвержен влиянию мандрагоры, что делает рациональное мышление (насколько это вообще возможно для серого провидца) недоступным для него.

Охрана вокруг жертвенной камеры не усиливается, что, в свою очередь, немного облегчает задачу персонажей. Попытка выдать себя за Тавелли, надев его одежду, приносит **модификатор +20** к соответствующему НАВЫКУ: скавены с трудом различают между собой чело-тварей и редко прилагают усилия для этого. Однако существуют определённые зоны комплекса, куда людям вход строго запрещён, и попытка попасть туда вызовет подозрения. Культисты точно осведомлены о том, где им разрешено находиться, а где нет.



ЧТО ТЕПЕРЬ?

Отныне ход событий будет определяться выбором персонажей. Поскольку они участвуют в гонке со временем, ведущему необходимо внимательно следить за игровым временем.

Каменный коридор, где находятся персонажи, окутан непроглядной тьмой даже для полноценного сумеречного зрения. Им предстоит провести время под землёй, и партия рискует оказаться в затруднительном положении в канализации, если не подготовит достаточное количество масла или запасных факелов. Если персонажи решат вернуться за источниками света, важно помнить, что ритуал начнётся ровно в полночь.

Коридор и ответвления от него, к большому беспокойству, наполнены эхом странных, далёких звуков. Стены сверкают от влаги, а в некоторых участках можно заметить зеленоватую слизь. Воздух ощутимо прохладный. Ведущему стоит усилить атмосферу зловещего предчувствия.

Коридор имеет невысокий потолок (примерно 6 футов в высоту), из-за чего высоким персонажам нужно наклоняться, чтобы не стукнуться головой о потолок. Пол устлан тонким слоем скользкой грязи: для того, чтобы избежать падения при движении быстрее шага, требуется пройти проверку **заурядную (+20) проверку атлетики**.

Они пошли верным путём

Ясный след указывает на маршрут, по которому двигались культисты: его легко заметить без каких-либо проверок. Наблюдаются две пары следов, а между ними проходят две непрерывные, почти параллельные борозды. Пройденная **лёгкая (+40) проверка выслеживания** позволяет персонажу заключить, что борозды были оставлены каблуками человека, который был без сознания или не мог сопротивляться, и которого двое похитителей тянули назад за локти.

Следы в конечном итоге заканчиваются у стены, выполненной из влажного, гладкого камня. **Серьёзная (+0) проверка наблюдательности** позволяет заметить нацарапанный на поверхности рисунок, который при пройденной **заурядной (+20) проверке тайных знаков (воры)** расшифровывается как «толкать». Если нажать на стену в этом месте, откроется секретная дверь, ведущая в канализацию. Дверь можно закрыть, толкнув выступающий камень с противоположной стороны, что активирует механизм противовеса, закрывающий проход.

Отклонение от пути

Если партия решит игнорировать очевидный маршрут (см. ниже) и пойдёт по одному из боковых проходов, они вскоре окажутся потерянными в запутанном лабиринте подземного города Мидденхайма: страшном и извивающемся пространстве, уходящем во все стороны. Конкретные детали о боковых ответвлениях не предоставлены, но при необходимости дополнительную информацию о подземном городе можно найти в книге «Мидденхайм: Город Белого Волка». Персонажам быстро станет очевидно, что с каждым шагом вглубь туннелей они сталкиваются с всё более серьёзными угрозами. Разнообразные ловушки и бродячие, мутировавшие существа ожидают неосторожных путников, и партия может бесконечно блуждать, медленно умирая от голода, жажды и гноящихся ран.

ОЧЕНЬ ГЛУБОКИЕ РАСКОПКИ

Подземный город Мидденхайм впечатляет своими масштабами. Под верхними районами, которые тщательно охраняются гномами, скрываются древние туннели, вырубленные первыми поселенцами Фаушлага. Эти залы стали пристанищем для множества ужасов, о которых уже шла речь. Разнообразные элементарные существа, притянутые мощью Гарра в Мидденхайме, блуждают по пещерам, вызывая трепет даже у скавенов.

Под этими слоями расположено скавенское логово — Подземельный Мидденхайм. Более подробно о нем рассказывается в «Мидденхайм: Город Белого Волка». Эти залы находятся под контролем триумvirата тиранов, чья жестокость не знает границ. Если персонажи достигнут этой точки, они фактически окажутся на грани смерти, если не используют ПУНКТ СУДЬБЫ. Обязательно предупредите их о приближающейся опасности — зловонные ароматы, постоянные звуки и шорох множества лап по каменным полам должны служить ясными сигналами.

Если персонажи всё же решат продвигаться дальше, без колебаний отправляйте на них любое число скавенов и чудовищ, созданных ими. Независимо от их навыков, вооружения или подготовленных стратегий, небольшая партия не сможет устоять перед «Скавенством» и выжить. Если у вас есть желание проявить щедрость, дайте им возможность заглянуть в огромные и устрашающие пещеры, полные бесчисленных крысолюдов, а затем начните исследовать роковые пророчества персонажей, чтобы выяснить, какую участь скавены уготовили для каждого из них.

Если персонажи примут решение убежать, на то есть основания для проявления милосердия. Скавены устремятся в погоню, однако не станут преследовать в верхних пещерах, где патрулируют гномы или обитают ужасы, которых даже скавены стараются обходить стороной. Хотя это может показаться переходом от одной беды к другой, у большинства персонажей будет больше шансов справиться с одним чудовищем, чем с настоящим потоком хорошо вооружённых паразитов.

МРАЧНЫЕ, СЫРЫЕ И СМЕРТОНОСНЫЕ МЕСТА

В данном разделе подробно описаны ключевые места для сцен. Поскольку вся территория под подвалом контролируется скавенами и их приспешниками, вероятность столкновения с кем-то или чем-то составляет 80% каждые 10 минут, проведённые в этом месте. Бросьте 1d10 и обратитесь к таблице ниже, или выберите наиболее подходящий вариант на ваше усмотрение.

1d10	Сцена
1–4	Одиноким культист исполняет обычное поручение для скавенов. В случае столкновения примените профиль культиста Жёлтого Клыка (см. стр. 93), однако помните, что основная цель культиста - поднять тревогу.
5–6	Патруль из 2–4 культистов, вооружённых мечами. Примените профиль культиста Жёлтого Клыка. В отличие от одиночного культиста, они преимущественно будут нападать, и лишь в случае невыгодной ситуации начнут рассматривать возможность поднятия тревоги.
7–8	Одиноким крысородич (WFRP: Книга правил, стр. 337) погружён в свои занятия. Несмотря на то, что скавены изо всех сил стараются скрыть своё существование под городом, большинство из них трусливы, и их первым порывом будет стремление к бегству.
9–10	Небольшая группа из 2–4 крысородичей, возглавляемая штурмовым грызнем (WFRP: Книга правил, стр. 337), возвращается после стандартной разведывательной вылазки в другой части канализации. Они стремятся скрыть присутствие скавенов в подземельях и нападают с полной серьёзностью, но, столкнувшись с решительным сопротивлением, вынуждены отступить.

1. Вход в канализацию

Потайная дверь открывает путь прямо в канализацию. Стены, выполненные из тусклого серого камня, пронизаны влагой (на этот раз без следов слизи). Как и коридор, который к ней ведёт, канализация погружена в полную тьму. В этой части системы ширина канализационного прохода составляет около 10 футов, включая узкие каменные дорожки по 2,5 фута с каждой стороны от сточного канала. Сам канал имеет глубину 5 футов и наполовину заполнен медленно текущей грязью. Расширенные правила и дополнительные идеи для исследования канализации можно найти в книге «Враг в тени», на страницах 70–77.

Пройденная **серьёзная (+0) проверка выслеживания** позволит партии отследить путь культистов ко второй потайной двери. Даже если это не удастся, персонажи смогут понять благодаря **лёгкой (+40) проверке интеллекта**, что, хотя один человек может перепрыгнуть или перейти вброд сточный канал, для двух мужчин, несущих человека без сознания или мёртвеца, это практически невозможно. Любая попытка передвижения оставит следы. Следовательно, их жертва осталась на этой стороне канала. Канал слева уходит вдаль, возможно, даже раздваиваясь один или два раза. Однако наличие других сточных каналов, пересекающих путь, или скопления мусора, которые выдали бы любого, кто здесь проходил, ясно указывает на то, что похитители не могли здесь оказаться.

2. Упырь

Партия обнаруживает человекоподобное тело, лежащее лицом вниз на дорожке, с одной рукой, свисающей вниз. Оно одето в рваные лохмотья и не подаёт признаков жизни. На самом деле это упырь (WFRP: Книга правил, стр. 329), привлеченный сюда запахом мертвечины. Он начал исследовать окрестности, но наткнулся на скавенский патруль, который сразу же атаковал его. Скавены без труда одолели это жалкое существо и оставили его умирать. Однако сейчас упырь на грани восстановления сознания, у него осталось 4 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ.

Упырь не приходит в себя, пока кто-либо из персонажей не коснётся его. Из-за предыдущих удачных попаданий скавенского патруля он не может ходить и находится в состоянии *сбит с ног*. Даже если персонажи его убьют, он всё равно выполнит одну важную функцию: укажет на то, что похитители здесь не были. Невозможно было бы провести без сознания человека мимо даже раненого упыря.

3. Вход в скавенское логово

Потайная дверь открывается в коридор, вырезанный в камне, который поворачивает вправо. Здесь следы исчезают, уходя в стену. Если персонажи утратили след из-за проваленной проверки выслеживания, для обнаружения потайной двери им потребуется успешно пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**. Если они пропустят дверь и продолжат движение мимо, пусть скавенский патруль (как упоминалось ранее) появится через потайную дверь в тот момент, когда они снова будут проходить мимо, после того как расправятся с упырём.

Коридор продолжает подниматься под крутым углом, что сразу бросается в глаза каждому, кто в него входит, и выравнивается по мере приближения к комнате охраны (см. ниже). На полпути, перед поворотом, расположена растяжка. Любой персонаж, который будет подходить к ней, сможет заметить её при пройденной **серьёзной (+0) проверке наблюдательности**. Если растяжка останется незамеченной, каждый персонаж, проходящий мимо, обязан пройти **трудную (–10) проверку проворства**, иначе он невольно активирует её.

Меры безопасности

При активации растяжки происходят два события: в комнате охраны звучит колокол, оповещающий культистов, и на пол падает маленький стеклянный шар, который испускает желтоватый газ. Этот газ сначала заполняет область радиусом 2 ярда вокруг того, кто активировал растяжку. Затем он продолжает распространяться ещё на 2 ярда в каждую сторону каждый раунд на протяжении 1d10 / 2 раундов. Все, кто попадает в газ, должны пройти **сложную (–20) проверку выносливости**, иначе они *потеряют сознание* на 1d10 минут. Повторную проверку можно сделать, если количество потерянных пунктов здоровья превысит РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ.



Канализация

- Дверь
- ~ Потайная дверь
- Мост
- Скавены-охранники
- × Упырь
- - - Следы похитителей
- Секретный люк

Обозначения

1. Вход в канализацию
2. Упырь
3. Вход в логово скавенов
4. Комната охраны
5. Оружейная и кладовая
6. Коридор и камеры
7. Перекрёсток
8. Святилище
9. Комната Скретта
10. Комната облачения
11. Конец туннеля
12. Жертвенная палата

Как только газ рассеется (что занимает столько же раундов, сколько потребовалось для его распространения), охранники из зоны 4 заберут находящихся в состоянии без сознания персонажей и отправят их в камеры в зоне 6. Если среди персонажей окажутся те, кто не пострадал от газа, охранники попытаются нейтрализовать их с помощью дубинок, так как все культисты обладают талантом ошеломляющий удар. Убийства персонажей будут избегаться в соответствии с указаниями Скретта, который требует захвата жертв для жертвоприношений.

Если персонажи будут захвачены, ознакомьтесь с разделом «В плену!» на странице 91.

4. Комната охраны

Эта неотёсанная пещера выполняет функции общей комнаты и поста охраны для культистов-слуг скавенов. В северо-восточной части помещения размещены два стола и несколько стульев; на столах находятся два набора костей и колода карт. Четыре факела, прикрепленные к стенам, обеспечивают освещение.

Если Тавелли сумел сбежать, значит, он здесь (если только партия не идёт по его следу, в таком случае он находится в зоне 9 докладывавая ситуацию Скретту).

В комнате постоянно присутствуют от 2 до 8 культистов Жёлтого Клыка. Их поведение зависит от того, сработает ли растяжка в зоне 3. Если партии удастся избежать её, охранники будут сидеть за столом и играть в карты, что даст персонажам возможность застать их врасплох и получить преимущество. Однако охранники отличаются недоверием, поэтому любая **встречная проверка обаяния/хладнокровия** для персонажей, пытающихся обмануть их вместо вступления в бой, будет считаться **трудной** (-10).

Эти охранники знакомы с Тавелли, и, если кто-то из персонажей будет одет в его одежду, они немедленно выявят самозванца.

Шум, возникающий в ходе битвы, привлечёт внимание скавенских часовых в зоне 7, которые постараются организовать засаду и поймать любых нарушителей, пересекающих их территорию (скавены неожиданно атакуют персонажей, когда они входят в эту зону).

5. Оружейная и кладовая

Эта компактная пещера выполняет роль временной оружейной для охранников из зоны 4. Здесь можно найти пять мечей, шесть кинжалов, три ручных топора, два сосуда с маслом, два огнива и одиннадцать факелов. Оружие аккуратно размещено на деревянных стеллажах, прислонённых к стенам, в то время как факелы, масло и огнива аккуратно сложены в углу.

6. Коридор и камеры

Этот мрачный коридор простирается от комнаты охраны и заканчивается прочной дубовой дверью. По обе стороны расположены девять камер, каждая из которых оборудована небольшим зарешечённым окном в двери. Чтобы взломать дверь, необходимо пройти **трудную (-10) проверку силы**, а для открытия замка любой из дверей потребуется **продолжительная (3 УУ) проверка взлома**. Естественно, тюремщик располагает ключами от всех камер.

Только семь из этих камер функционируют по своему назначению. В самой западной камере хранится снаряжение, изъятые у захваченных персонажей, и она всегда заперта. На востоке расположено логово тюремщика, обставленное лишь стулом и импровизированным столом, на котором стоит бутылка дешёвого эсталийского вина. Остальные камеры представляют собой крысиные норы с сырой соломой на полу вместо кровати. Единственный источник света — фонарь, свисающий с потолка коридора.

7. Перекрёсток

Северный проход из комнаты охраны делится на две ветви. На перекрёстке дежурят два часовых крысородича (WFRP: Книга правил, стр. 337). Людям разрешено пройти мимо них лишь в том случае, если они были вызваны Скреттом — персонажам придётся либо использовать обман, либо вступить в бой. Эти скавены уверены, что никакая ничтожная чело-тварь не осмелится подойти к Скретту без приглашения, поэтому обмануть их не составит труда; достаточно всего лишь пройти **заурядную (+20) проверку обаяния**. Если начнётся бой, это привлечёт внимание Скретта, если он находится в своей комнате.

8. Святилище

Святилище включает в себя алтарь, по обе стороны которого стоят две грубо вырезанные статуи Рогатой Крысы высотой примерно 8 футов. За каменным алтарём на стене вырезан символ, состоящий из трёх костей, образующих перевернутый треугольник. Крышу поддерживают четыре каменные колонны. Перед алтарём расположена небольшая яма, куда подлые скавены бросают свои подношения божеству. Эта яма представляет собой естественную узкую шахту диаметром около 3 футов, уходящую вниз и исчезающую из виду. Если в неё что-то упадёт, шахта оказывается практически бездонной; если персонаж упадёт внутрь, он застрянет на глубине около 4 футов и потребует помощь для его извлечения. Все попытки спасти персонажа или выбраться из ямы считаются **серьёзными (+0)**.

9. Комната Скретта

Два крысородича стоят на страже у входа. Если персонажи не появятся во время ритуала, жертвой которого станет Клаус Дралст, Скретт будет находиться здесь. Его психическое состояние продолжает ухудшаться из-за нарастающей зависимости от мандрагоры и постоянных провалов в экспериментах. Скретт проводит все больше времени в этом месте, изолируясь от остальной группы и погружаясь в свои «думы-раздумья».

В комнате, беспорядочно усеянной по полу, можно увидеть лишь несколько кусочков еды, щит, полдюжины сырых корней мандрагоры и небольшую банку с дюжиной доз мандрагорового порошка Скретта. Также здесь присутствует гримуар Скретта, если он не занят проведением ритуала.

МАГИЧЕСКОЕ КОЛЬЦО

На протяжении своей карьеры Скретт сумел заполучить магическое кольцо, позволяющее ему произносить заклинание некромантии **оживление мёртвых (WFRP: Книга правил, стр. 257)** с +6 УУ. Это кольцо обладает достаточно мощной магией, чтобы задействовать заклинание дважды: в случае крайней необходимости Скретт применит его, чтобы воскресить мертвецов в зоне 12, превратив их в зомби.

10. Комната облачения

Скретт применяет эту комнату для подготовки к ритуалам. На кольщиках, вбитых в каменные стены, висят две рясы. Одна чёрная с красной подкладкой — именно её Скретт надевает во время своего безуспешного ритуала. Вторая — белая, порванная и запятнанная кровью. Жертв одевают в неё непосредственно перед ритуалом. Жертвенный кинжал покоится в естественной выемке каменной стены, если, разумеется, ритуал не идёт полным ходом.

11. Конец туннеля

Туннель завершается в этом месте, обрываясь в канализацию на расстоянии около 7 ярдов ниже. Через пропасть перекинут верёвочный мост, который ведёт к другому устью туннеля, погружающемуся в темноту. На южной стороне пропасти выдолблена грубая лестница, позволяющая скавенам добираться до канализационной системы своим путём — они стараются избегать встречи с людьми, когда это возможно.

12. Жертвенная палата

Эта внушительная природная пещера украшена изображением Рогатой Крысы, вырезанным на северной стене. В северной части располагается окровавленный гранитный блок с железным кольцом. Южная часть пещеры пуста, за исключением двух колонн, которые поддерживают вход в туннель. Здесь скавены собираются для проведения ритуала. Факел, установленный на стене, создает освещение: его света достаточно для глаз скавенов, однако персонажи без сумеречного зрения или собственного источника света могут видеть лишь смутно.

Все скавены участвуют в ритуалах по указанию Скретта. Когда они собираются, Скретт занимает центральное место и направляет группу в песнопении: звук настолько оглушительный, что его слышно даже в зоне 3. Это продолжается около минуты, нарастая в громкости и темпе, пока скавены не впадают в ярость. В этот момент они убивают жертв, а затем замирают в тишине, ожидая чего-то (сами не зная чего).

Но ничего не происходит. После тягостного молчания тело волокут в угол. Здесь в зловонной куче лежат останки шести последних жертв.

Если авантюристы успеют добраться до палаты до начала ритуала в полночь, Клаус будет прикован к железному кольцу, его запястья будут связаны верёвкой, и он будет одет лишь в белую рясу из зоны 10. Он слишком истощён, чтобы звать на помощь, из-за чего его не охраняют.

Если персонажи решат прервать ритуал ради спасения Клауса, им предстоит столкнуться с серьёзными трудностями. В пещере может скрываться до дюжины скавенов (все они крысородичи, хотя вы можете добавить одного-двух штурмовых грызней, если хотите создать дополнительное испытание для персонажей), и этого количества может быть более чем достаточно, чтобы одолеть их. Если партии также придётся противостоять шести зомби, воскрешённым с помощью магического кольца Скретта, ситуация может стать крайне сложной. Если только...

Помните о тех бомбах в доме? Их количество может существенно изменить расклад в бою, обеспечив равные шансы, или же привести к обрушению пещеры на головы всех находящихся внутри. Рассудительные игроки должны уметь применять их для прикрытия отступления своих персонажей, если те окажутся в невыгодном положении против врага.

В ПЛЕНУ!

Если скавены поймают персонажей, они потеряют свои вещи, которые будут помещены в самую западную камеру зоны 6, и их распределят по различным камерам, пока Скретт не будет готов использовать их в будущем ритуале. Персонажи смогут общаться друг с другом из своих камер, что даст игрокам возможность обсудить безумные и дерзкие планы побега. Однако, поскольку тюремщик по имени Тиграти крайне туп, им достаточно придумать хотя бы отдалённо правдоподобную историю и пройти **простую (+40) проверку обаяния**, чтобы он просто открыл им дверь. Удачный удар и стремительное завладение ключом могут оставить Тиграти в камере, а персонажа снаружи — с ключами.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если персонажи проявят осторожность и благоразумие, они смогут добраться до Клауса до начала ритуала. Это предоставит им разумный шанс на безопасное бегство.

Скретт — неменяемый маньяк, который мог бы обладать гораздо большей силой, если бы не его пристрастие к мандрагоре. Если партия безрассудно бросается в каждую сцену с противником, она вполне может столкнуться с серьёзными проблемами.

Вознаградите каждого персонажа указанными ПУНКТАМИ ОПЫТА за выполнение следующих задач.

- Преследование/победа над Тавелли: 20 ПУНКТОВ
- Проведение тщательного обыска дома: 30 ПУНКТОВ
- Разборки с культистами: 20 ПУНКТОВ
- Разборки со скавенами, тем или иным способом: 60 ПУНКТОВ
- Убийство Скретта: 20 ПУНКТОВ
- Если пришлось расправиться с зомби: 20 ПУНКТОВ
- Если Клауса спасли: 30 ПУНКТОВ
- За хороший ролевой отыгрыш: 10–30 ПУНКТОВ

Необходимо убедить успешных персонажей не отвлекаться на повторное исследование туннелей. Если они применили бомбы, то полученные структурные повреждения могут сделать это невозможным. Если ведущий хочет акцентировать внимание на этом моменте, он может заставить их возвращаться домой, таща или неся полубессознательного Клауса, в то время как туннели дрожат и обваливаются за их спинами.

Сбежавшие скавены и культисты не представляют собой серьёзной угрозы. Даже если Скретт выжил, его судьба практически решена: скавены углубляются в подземный город в поисках нового лидера, а культисты, если удастся, стараются выбраться на поверхность и какое-то время остаются в укрытии, опасаясь быть раскрытыми.

Клаус награждает своих спасителей по 3 золотых кроны на каждого (это может создать неловкость, если партия ранее разграбила его дом). Персонажи могут увеличить эту сумму до 5 золотых крон за пройденную **сложную (–20) проверку торговли**, но только в том случае, если у них нет никакого чувства стыда.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И МОНСТРЫ



ПИТЕР ТАВЕЛЛИ, КУЛЬТИСТ ЖЁЛТОГО КЛЫКА

Тавелли — это высокий и худощавый мужчина с крючковатым носом, маленькими блестящими глазами и чёрными волосами. На нём чёрная шляпа с широкими полями, которая закрывает большую часть его лица, а также тёмно-синий шейный платок, выполняющий роль маски. Его тёмно-синий плащ застёгнут застёжкой, похожей на ту, что находится на кухне Клауса.

ПИТЕР ТАВЕЛЛИ КУЛЬТИСТ ЖЁЛТОГО КЛЫКА (МЕДНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	36	32	34	30	41	30	32	32	35	12

Черты: оружие (дубина) +7, предубеждение (к тем, кто не верит в скавенов), стрельба (арбалет) +9

Навыки: атлетика 54, запугивание 40, ловкость рук 37, наблюдательность 43, рукопашный бой (основное) 47, скрытность (города) 44, стрельба (арбалет) 66, уклонение 45

Таланты: бродячий кот, меткий выстрел, обострённое восприятие (зрение), ошеломляющий удар, разоружение

Имущество: арбалет с 9 болтами, дубина, маска

ПОДГОНКА СЛОЖНОСТИ

Когда ваши персонажи достигнут Мидденхайма, они уже будут обладать значительным опытом и навыками. В зависимости от состава вашей партии, вы можете заметить, что некоторые персонажи ведущего и существа, упомянутые здесь, могут оказаться недостаточно сильными для ваших персонажей.

На следующих страницах вы найдёте профили, представленные в двух вариациях. Выберите тот, который обеспечит вашей партии соответствующий уровень сложности. Вам предстоит сделать это отчасти самостоятельно. Поскольку не существует «стандартной» партии WFRP, создание универсальных сцен может быть непростой задачей. В вашей партии могут оказаться опытные солдаты, охотники на ведьм и рыцари, или же трое полуросликов-купцов и человек-гробокотатель, желающий попасть на Шаффенфест. Принимайте решения обдуманно и помните, что слишком лёгкие испытания лишают партию значимости, так же, как и чрезмерные сложности. В конце концов, если вы допустите ошибку, персонажи имеют пункты судьбы.

ТЮРЕМЩИК

Тиграти «Голова» Парвиш имеет рост 5 футов 10 дюймов и щеголяет слоём пота и грязи поверх запачканной белой майки и столь же грязных черных штанов. На поясе у него всегда висит связка ключей от камер, что делает их кражу сложной задачей. К счастью, он довольно глуп и его легко обмануть.

ТИГРАТИ «ГОЛОВА» ПАРВИШ КУЛЬТИСТ (МЕДНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	33	32	40	40	29	26	37	22	29	22	14

Черты: оружие +8, паразиты (блохи)

Навыки: запугивание 45, лазание 45, рукопашный бой (основное) 58, стойкость 45

Таланты: ошеломляющий удар

Имущество: дубина, связка ключей



ОХРАНА И КУЛЬТИСТЫ

В этом профиле вы найдете информацию о охранниках и культистах Жёлтого Клыка. В «Рогатой Крысе: Дополнительные материалы» представлено больше сведений о культе Жёлтого Клыка и более детальные правила для создания культистов.

КУЛЬТИСТ ЖЁЛТОГО КЛЫКА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	34	40	40	33	32	35	28	31	30	15

Черты: броня (кожаная куртка 1), оружие (дубина) +8, оружие (кинжал) +6

Навыки: атлетика 37, запугивание 45, знание (скавены) 38, лазание 45, наблюдательность 40, рукопашный бой (основное) 44, скрытность (города) 37, стойкость 45

Таланты: ошеломляющий удар

Имущество: 1d10 шиллингов в смешанных монетах, дубина, кинжал, кожаная куртка

КУЛЬТИСТ ЖЁЛТОГО КЛЫКА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	44	34	40	40	33	32	35	28	31	30	19

Черты: броня (кольчуга 2), оружие (дубина) +9, оружие (кинжал) +6

Навыки: атлетика 37, запугивание 45, знание (скавены) 48, лазание 45, наблюдательность 45, рукопашный бой (основное) 64, скрытность (города), стойкость 55

Таланты: здоровяк, могучий удар, ошеломляющий удар

Имущество: 1d10 шиллингов в смешанных монетах, дубина, кинжал, кольчуга

СКРЕТТ, БЕЗУМНЫЙ СЕРЫЙ ПРОВИДЕЦ

У Скретта шерсть светло-серого цвета, а его глаза, из-за употребления наркотиков, выглядят безумно даже для серого провидца. Он носит грязную рясу, а половина левого переднего зуба у него сломана. Дополнительную информацию о серых провидцах и магии Рогатой Крысы можно найти в «Рогатой Крысе: Дополнительные материалы».

СКРЕТТ – СКАВЕН, СЕРЫЙ ПРОВИДЕЦ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	33	25	36	38	40	40	45	54	39	19	12

Черты: магический дар (Рогатая Крыса), ментальная порча (рассеянная мечтательность), оружие +7, сумеречное зрение

Навыки: концентрация 52, рукопашный бой (древковое) 43, язык (магический 64, рейкшпиль 48)

Имущество: 4 дозы порошка мандрагоры, гримуар, магическое кольцо (смотрите вставку на стр. 94), посох, серая ряса

Заклинания: стрела, тишина, эфирный доспех

СКРЕТТ – СКАВЕН, СЕРЫЙ ПРОВИДЕЦ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	33	25	36	38	40	40	45	54	51	19	20

Черты: магический дар (Рогатая Крыса), ментальная порча (рассеянная мечтательность), оружие +7, сумеречное зрение

Навыки: концентрация 71, рукопашный бой (древковое) 53, язык (магический 74, рейкшпиль 48)

Таланты: безупречная дикция 2, боевой маг, здоровяк 2, эфирный унисон 2

Имущество: как указано выше, плюс варп-камень для удвоения УУ трёх проверок сотворения заклинания/концентрации (WFRP: Книга правил, стр. 237)

Заклинания: как указано выше, плюс цепной разряд и ужасающий облик

• ЛЕТАЮЩИЕ ЧЕРЕПА СМЕРТИ •

СЮЖЕТ

После уничтожительной расправы над Отцом Маркусом и его монахами в «Мести Повелителя Могил» Ганс Грабер направляется на север, чтобы уладить старые дела в деревне, расположенной по пути к Мидденхайму. Совершенно неожиданно, винодельческая деревня Прищток появляется на пути персонажей, и они вновь оказываются вовлечены в его замыслы.

ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ

Корни текущих проблем берут начало три года назад. Молодой Ганс Грабер, проезжая через Прищток по пути в Альтдорф для посвящения в послушники, заметил прекрасную Элизабет Рашто, жену деревенского старосты Анри-Филиппа и его партнёршу в винном деле.

Грабер потерял голову от очарования красавицы виноторговки, принимая её вежливое и немного материнское внимание, которое проявлялось на фоне его нарастающего опьянения, за настоящую страсть. Когда ей стало трудно справляться с его настойчивыми ухаживаниями, вмешались её муж и группа местных жителей, предложив влюблённому послушнику освежающую ванну в близлежащем пруду.

ЛЕТАЮЩИЕ ЧЕРЕПА СМЕРТИ

Это приключение восходит к «Гроздьям гнева» Карла Сарджента, созданным для первого издания WFRP с целью соединить события «Смерти на Рейке» и «Власти за троном». Впервые увидевшие свет в 98-м номере «White Dwarf», они позже были переизданы в «Беспокойных мертвецах» для первого издания и адаптированы под правила второго издания в «Разграбленных склепах».

Эта версия представляет собой вторую часть саги о «Повелителе Могил», с которой вы уже ознакомились в «Смерти на Рейке: Дополнительные материалы». Как и в предыдущем случае, данное приключение можно использовать как необязательную вставку для обогащения «Власти за троном», в рамках отдельной мини-кампании о «Повелителе Могил» или же в качестве самостоятельного приключения.

Полностью униженный, Грабер покинул деревню до рассвета и вернулся к своему ордену, как и планировал. Боль от унижения не покидала его, как и воспоминания о той женщине, которая, по его мнению, намеренно устроила всё так, чтобы выставить его на посмешище перед всей деревней. После расправы над Отцом Маркусом он решил, что месть жителям Прищтока станет его следующим шагом.



В ходе своих исследований и странствий Грабер собрал устрашающий гримуар некромантии, наполненный необычными и мрачными заклинаниями. Одно из них, обнаруженное в Серых горах – гнилой пергамент, который, по словам купца, принадлежал самому Генриху Кеммлеру – наделяет черепа людей и животных способностью к полёту, превращая их в своих слуг и посланников. Свойственным ему безумным воображением и любовью к театральным эффектам, Грабер использует этих простых существ, чтобы сеять страх в Прицштоке и его окрестностях.

ДЕЛО ВРЕМЕНИ

«Повелитель Могил» наносит удар в уязвимый момент. В зависимости от времени года, события могут разворачиваться либо в период распускания почек, когда лозы пробуждаются от зимней спячки и требуют внимательного ухода для успешного будущего урожая, либо во время сбора урожая. Текст ниже подразумевает, что действие происходит в сезон сбора урожая и должен быть немного адаптирован для весеннего времени: в любом случае, есть всего несколько критически важных дней для выполнения необходимых задач, иначе будущий урожай окажется под угрозой, что негативно скажется на благосостоянии Прицштока в следующем году или даже дольше. В условиях страха деревни перед некромантической угрозой, время становится особенно ценным. С каждым днём атмосфера в деревне наполняется всё большей безнадёжностью.



ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение имеет следующую структуру. Сначала, после первой сцены, персонажи оказываются в деревне. Затем следует раздел, посвящённый ключевым персонажам ведущего Прицштока: их ролям, характеру, знаниям и возможным реакциям на действия и беседы игроков. После этого идут описания Грабера и его укрытия в пещере, а также лагеря других авантюристов.

На карте на странице 102 изображена местность к юго-западу от Мидденхайма. В начале приключения персонажи отправляются в Мидденхайм на дилижансе, следуя по тракту Альтдорф-Мидденхайм. Леса, через которые проходит маршрут, полны опасностей, поэтому дилижансы не останавливаются и стремятся двигаться с максимальной скоростью.

КАТАСТРОФА

Как описано во «Власти за троном» (стр. 11), персонажи путешествуют в дилижансе вместе с Ульрике и Бертой Юнг, а также их телохранителем Гундером. У них будет возможность поближе познакомиться с сёстрами и их охранником по мере того, как дилижанс движется на север. Для более детальной информации о маршруте и происшествиях по пути обратитесь к первой главе «Власти за троном». Это приключение начинается на шестой день их путешествия на север, всего через несколько часов после выезда из Грубентрайха. Деревня расположена на боковой дороге от основного тракта Альтдорф-Мидденхайм. Нападение происходит вскоре после того, как дилижанс персонажей возвращается на главный тракт.

ЭТАПЫ ПУТЕШЕСТВИЯ АЛЬТДОРФ – МИДДЕНХАЙМ

День	Этап путешествия	Расстояние
1	Альтдорф – Фредерхайм – Кутенхольц	63 мили
2	Кутенхольц – постоянный двор «Лесной Очаг» – Брёкель	65 миль
3	Брёкель – Миттельвег	58 миль
4	Миттельвег – Делберц – Соттурм	64 мили
5	Соттурм – Мальштедт – Грубентрайх	66 миль
6	Грубентрайх – Шёнингхаген – Мидденхайм	46 миль

Из густого леса, на высоте около 15 футов над землёй, вырывается злоевищий череп с горящими глазами, стремительно мчащаяся к дилижансу. Кучер, взывая к Сигмару, выбрасывает вожжи и закрывает лицо руками, в то время как кони, охваченные паникой, встают на дыбы и издают испуганное ржание. В попытках избежать проклятого черепа, лошади неистово трясут дилижанс, пока тот с оглушительным грохотом не врежется в мощный дуб, переворачиваясь и ломая оба правых колеса в цепки.

Все находившиеся на крыше дилижанса должны пройти проверку сопротивления страху (2) (WFRP: Книга правил, стр. 190), чтобы иметь возможность действовать, помимо дрожи от ужаса. Прыжок с кареты считается расстоянием в 3 ярда. Удержание на дилижансе требует **серьёзной (+0) проверки силы**: её прохождение приводит к получению 3 пунктов УРОНА, игнорирующего БРОНЮ, в то время как провал означает, что персонаж отбрасывается и падает с высоты 3 ярда. Дополнительные сведения о прыжках и падениях можно найти в «WFRP: Книга правил» на стр. 166.

Все находящиеся внутри дилижанса, застигнутые врасплох, должны пройти **серьёзную (+0) проверку проворства**, чтобы избежать 3 пунктов УРОНА, игнорирующего БРОНЮ. Едва выбравшись из-под завалов, один из пассажиров (выбранный случайным образом) замечает, как череп уносится на запад, скрываясь за вершинами деревьев. Подробное описание черепа можно найти на странице 117.

ДЛЯ ГРОНЬЯРОВ: НЕСОСТЫКОВОЧКА?

С момента первой публикации приключения было отмечено, что атака черепа на дилижанс не соответствует общему стилю его действий и не способствует осуществлению планов злодея. На самом деле, это приводит к его окончательному провалу, так как персонажи оказываются в деревне. Опытные игроки могут задаться этим вопросом, даже если у них нет опыта игры в «Гроздь гнева», и, если им удастся поймать Грабера, они могут спросить его об этом.

На самом деле, это произошло совершенно случайно. Он проверял дальность своего контроля в удалённой местности, вдали от деревни, где не ожидал ничего вмешательства, когда оса залетела ему за шиворот. Отвлечшись на неожиданное событие, он на мгновение утратил контроль над черепом, который внезапно выскочил из леса и пересёк дорогу, прорываясь прямо на пути дилижанса с персонажами.

Граберу неловко это признавать, ведь это вряд ли случайность, которую можно ожидать от столь могущественного и ужасного «Повелителя Могил». Вместо этого он придумывает нечто грандиозное, утверждая, что узнал их по Альтдорфу и наказывает их за гибель своего падальщика или за попытки помешать ему. Однако **серьёзная (+0) проверка интуиции** позволяет персонажам заподозрить, что он лжёт. Кроме того, во время разговора его рука непроизвольно тянется к затылку, и если персонажи осмотрят это место, они обнаружат злобный красный волдырь, вероятно, возникший от укуса осы в тот момент, когда их дилижанс столкнулся с черепом.



Дилижанс разбит в пух и прах: лишь два колеса остались целыми, оси сломаны. Кучер Хедрик лежит на дороге, избитый, но, к счастью, живой. Гундер же погиб: сундук с бальными платьями Ульрике упал с багажной полки и сломал ему шею. Две лошади сбежали в лес, у третьей переломана нога, а четвёртая стоит рядом, дрожа от страха. Девушки плачут, но их можно утешить добрым словом. Однако безумный рассказ Хедрика о «пикирующем красноглазом монстре» вряд ли поможет в этой ситуации.

ВЫБОР

У партии есть несколько вариантов. Они могут остаться на месте, но это обернется ночёвкой в лесу. Хедрик подчёркивает, что сегодня больше не ожидается ни одного дилижанса, и в любом случае, никто не остановится из-за опасений, что партия может оказаться разбойниками. Следующее значительное поселение на их пути - Шёнингхаген, но до темноты им туда не добраться. Очевидным выбором, который явно поддерживают Ульрике и Берта, является возвращение пешком в деревню Грубентрайх: у девушек там есть родственники, которые могут приютить их на ночь и на следующий день безопасно доставить в Шёнингхаген. Если персонажи будут сомневаться, девушки заверяют, что их родственники щедро вознаградят смелых авантюристов за то, что те благополучно сопроводили их.

Хедрик, смелый и ответственный парень, утверждает, что ему необходимо отправиться на единственной оставшейся лошади в Шёнингхаген, чтобы уведомить дорожных стражников. Он не намерен покидать место, пока не убедится, что молодые леди находятся в надёжных руках, однако его долг очевиден. Большую часть багажа придётся оставить на дороге, что вызывает недовольство у сестёр, и он будет брошен на произвол судьбы на ночь: его можно будет забрать утром по пути в Шёнингхаген.

Путь до Грубентрайха пешком занимает около часа. Однако на расстоянии примерно полумили от деревни, Берта спотыкается и подворачивает лодыжку. Любой персонаж, который окажет ей помощь с помощью **заурядной (+20) проверки лечения** или донесёт её на руках последнюю половину мили, получит искреннюю благодарность, которая может пригодиться в будущих событиях в Мидденхайме.

ГРУБЕНТРАЙХ

В деревне проживает примерно восемьдесят обычных селян, которые занимаются простым хозяйством, разводя скот и обрабатывая поля.

Матильда и Эдуард Юнг, тётя и дядя спасённых сестёр, являются владельцами постоянного двора «Чёрная овца». Они искренне благодарны персонажам за спасение своих племянниц и предлагают им бесплатный ночлег, еду и напитки. К сожалению, обе отдельные комнаты в постоялом дворе уже заняты, но в общей комнате уютно и тепло.

Если персонажи не поднимут тему летающего черепа, это сделает одна из девушек. Возможно, это произойдёт в компании местных жителей или в момент, когда Эдуард будет закрывать постоянный двор на ночь. Выяснить что-либо у селян, кроме скептических комментариев о «последствиях падения», не получится. Тем не менее, Эдуард воспринимает рассказ более серьёзно. Описание катастрофы совпадает с той информацией, которую он получил два дня назад от Вернера Гайцхальса, виноторговца из соседнего Прицштока.

По словам Гайцхальса, который продолжил путь в Мидденхайм на Карнавал, у жителей Приштока возникло ощущение, что их деревня проклята. Пошли слухи о мертвецах, бродящих по окрестностям, и о призрачных летающих черепах, которые терроризируют лес. Эдуард осторожно начинает разговор с персонажами, как только постоялый двор пустеет. Если это действительно так, с этими летающими черепами необходимо разобраться, прежде чем угроза распространится на Грубентрайх, и кто, как не недавно прибывшие авантюристы, сможет с этим справиться?

Если персонажи не намерены заниматься расследованием, Эдуард начинает распространять слухи, создавая истории о том, что черепа охраняют давно утерянный клад или нечто иное, что, по его мнению, сможет подтолкнуть партию к действию. Берта без раздумий призывает персонажей помочь, особенно если во время поездки в дилижансе они делились с ней рассказами о своих прошлых подвигах. В конце концов, если ничего другое не сработает, Эдуард предложит 2КР в качестве вознаграждения за проведение расследования. Он и Матильда обеспокоены тем, что ухудшающаяся репутация Приштока может негативно повлиять на Грубентрайх и «Чёрную овцу».

По счастливому обстоятельству трое других посетителей постоялого двора отправляются через Пришток на следующий день: фермер Ганс Круг и разнорабочие Питер Кламмерер и Альбрехт Крупп.

Эти трое рано разошлись по своим комнатам, но завтра вернутся в Лайхлинберг через Пришток. Персонажи смогут добраться до Приштока на телеге Круга.

Персонажам предстоит рано встать, чтобы попросить Ганса Круга о перевозке на телеге, и тем, кто злоупотребил гостеприимством Эдуарда, не позавидуешь. Фермер с удовольствием соглашается, но требует 1 шиллинг с каждого в качестве платы. С ним можно поторгаться до 6 пенни за человека, однако, будучи бедным, он стремится заработать на каждой возможности. Чтобы уговорить его, понадобится пройти **трудную (-10) проверку торговли**. Если персонажам действительно нужна дополнительная мотивация для расследования, Эдуард предлагает покрыть расходы на проезд. Теперь им больше не нужно переживать об Ульрике и Берте: Эдуард уверяет, что сам сопроводит их в Мидденхайм на следующем дилижансе.

Путешествие в Пришток на телеге Круга занимает примерно три часа. Единственной альтернативой для персонажей является пеший путь, так как лошадей для аренды или продажи нет. Фермер и его помощники не имеют информации о происходящем в Приштоке, так как только что вернулись из поездки в Мидденхайм.



ДЕРЕВНЯ ПРИЦШТОК

Прицшток — это небольшая, но процветающая деревня, в которой живёт около 60 жителей, включая взрослых и детей. На карте местности можно увидеть её расположение, а план самой деревни представлен на странице 104. В каждом хозяйстве, помимо жилого дома, имеется просторный бродильный сарай, где работники занимаются давлением винограда и хранят винные бочки. Бутылки лучшего винтажа, как правило, хранятся в погребах, расположенных под домами.

Количество скота невелико и состоит всего из нескольких свиней, коз и кур. Куры имеют возможность свободно гулять и большую часть времени проводят, исследуя северо-западную часть деревни, где располагается кладбище, что обеспечивает червей хорошими условиями для роста.

Деревня окружена виноградниками, которые были посажены на искусственно созданных террасах, очищенных от леса; вино, производимое здесь, является единственным источником дохода для местных жителей. Вино Прицштока обладает лёгким и нежным вкусом, и его популярность продолжает расти по всей Западной Империи. В последние годы урожай был особенно щедрым, что способствовало процветанию деревни — здания и телеги находятся в отличном состоянии, животные здоровы, а люди хорошо питаются.

Как ни парадоксально для некоторых, в деревне отсутствует постоянный двор: общественная жизнь Прицштока проявляется в частных дегустациях вина, которые проходят в различных домах. Без сомнения, наиболее востребованные мероприятия проводятся в доме Анри-Филиппа Рошто, бургомистра.

В деревне наиболее активное время — это период сбора винограда, и сроки этого процесса играют ключевую роль в будущем благосостоянии деревни. Для получения качественного вина виноград необходимо собрать в течение следующей недели. Определение точного момента начала сбора требует многолетнего опыта, и персонажи прибывают всего за два дня до того, как должен начаться сбор урожая этого года, иначе вино рискует стать испорченным. Сезонные рабочие из окрестностей ещё не прибыли, но некоторые виноторговцы из Мидденхайма и даже Альтдорфа уже побывали в деревне: виноград был оценен, и прогнозы выглядят многообещающе — при условии, что сбор начнётся в срок.

ПРИБЫТИЕ В ПРИЦШТОК

Разбитая дорога из Грубентрайха ведёт из леса в небольшую долину, где на обширных участках земли располагаются пышные виноградники. Если с партией путешествует Ганс Круг, они услышат удивительное хмыканье. Он отметит, что странно, что на виноградниках нет ни души, занимающейся работой.

Пересёкши ухоженный, но не слишком полезный ров, путники будут поражены процветанием Прицштока. На нескольких домах окна заколочены досками, а на дверях висят большие букеты. Пройдя **серьёзную (+0) проверку знания (фольклор)**, они узнают, что это «пальцы няни» — местное растение, способствующее изгнанию злых духов.

Следуя за громкими голосами, персонажи обнаружат, что все жители деревни собрались у дома Анри-Филиппа. Сцена наполнена хаосом: люди одновременно переговариваются и кричат. Увидев незнакомцев, толпа замолкает, но жители смотрят на новичков с недоверием.

Воспользовавшись временным затишьем, Анри-Филипп произносит: *«Спорить бессмысленно, пока мы не успокоимся и не начнём вести разумный диалог. Не стоит без причины обвинять людей»*. В толпе слышен ропот недовольства, однако Анри-Филипп продолжает: *«Всем по домам. Встретимся через пару часов»*. Жители поддерживают его слова и начинают расходиться. Если с персонажами приехал Круг, он и его спутники направятся в местную лавку, чтобы выяснить, что происходит.

После завершения встречи Анри-Филипп приветствует персонажей. Его описание можно найти на странице 114.



ПОСЛЕДНИЕ СОБЫТИЯ

День назад, парень по имени Зил Балдурх пришёл в деревню, рассказывая о том, как увидел «призрака» в лесу (см. наблюдение 1 на карте на стр. 102). Зил славится своими рассказами, и его рассказ восприняли как плод воображения. Тем не менее, вскоре Изольда Гудхоффен, собирая фрукты, наткнулась на череп, сидящий на ветке. Череп оставался неподвижным, но, когда она вернулась с ополченцами, он уже исчез (наблюдение 2). Никто не поверил её словам. Однако прошлым вечером два работника фермы, Сигизмунд Хальсбрет и Кнуд Граппенпиккер, оба заявили, что видели «светящийся череп», который плавал в лесу во время работы (наблюдение 3). Это сообщение вызвало серьёзный интерес, но полномасштабный поиск ополчения не обнаружил никаких улик.

Наконец, утром, когда персонажи прибыли, Эриетту Сурхардт подверглась нападению во время работы на виноградниках. Три других работника услышали её крик и нашли её без сознания и истекающую кровью. Хуже того, на её теле покоился череп (наблюдение 4). Череп взлетел в воздух и улетел в лес. Эриетту отнесли обратно, и сейчас она лежит в доме Рошто, где за ней ухаживает Элизабет. Примечание: если персонажи задержались с прибытием в Прицшток, не стесняйтесь корректировать указанные сроки, при этом старайтесь сохранять относительное время между событиями.

Уже испуганные жители деревни собрались, чтобы «что-то предпринять», когда стало известно, что Сигизмунд Хальсбрет (один из свидетелей наблюдения 3), исчез. Поиски в деревне не дали результатов, что ещё больше усилило их тревогу. На самом деле, сильно напуганный Сигизмунд тайком покинул деревню до рассвета. У него не осталось родственников в этих местах, и он решил собрать вещи и сбежать. Поскольку сбор винограда должен начаться через два дня, жители деревни испытывают серьёзные опасения за своё существование: они боятся выходить на виноградники, и урожай находится под угрозой.

Все вышесказанное известно многим, однако персонажи, скорее всего, получают более согласованную версию от Анри-Филиппа. В деревне активно обсуждаются слухи. Вот несколько возможных версий, и ведущий может смело добавлять свои идеи.

Могилы павших воинов с древней битвы были потревожены во время расчистки леса. По местным слухам, имеющим под собой основания, орда Хаоса из Драквальдского леса была уничтожена два века назад «где-то на юго-западе». Возможно, некоторые из них также погибли недалеко от Прицштока?

Череп был послан как наказание от богов за то, что люди не принесли должные жертвы в знак уважения к недавним щедрым урожаям.

Анри-Филипп оказался вовлечён в схему скупки земли по низким ценам, когда жители деревни уехали или погибли. Кто ещё располагает достаточными средствами, чтобы приобрести такое количество земли?



Последний слух носит самые мрачные оттенки и обсуждается лишь в самые трудные времена, особенно в отсутствие Анри-Филиппа.

Местные жители недовольны тем, что ополчение не предприняло никаких мер для борьбы с черепами. Однако никто не уточняет, какие именно действия должны совершать ополченцы (четыре фермера и состоятельный солдат), но это не мешает людям высказывать свои недовольства.

Прицшток понесёт значительные убытки, если сбор урожая затянется, и рассматривает персонажей как возможных спасителей. Анри-Филипп предлагает 8КР, если партия справится с черепами до начала сбора урожая. С каждым утерянным днём вознаграждение уменьшается на 1КР. Он предполагает, что черепа действительно пришли с какого-то заброшенного поля битвы, и задаётся вопросом, не следует ли просто запечатать вход в гробницу, чтобы остановить их появление. В период найма персонажи получают бесплатные еду и напитки, а также могут ночевать в бродильном сарае.

ОХОТА НА ЧЕРЕПА

Если персонажи проявят разумность, их следует привлечь к решению проблемы сразу после прибытия в деревню. У них есть два дня до начала сбора урожая, и в это время жители деревни не имеют особой нужды выходить на улицу. Если вопрос с черепами не будет разрешен до этого момента, жители откажутся работать на виноградниках без личной охраны. Хотя это может негативно сказаться на их средствах к существованию, они предпочитают такой расклад, нежели риск для жизни!

Если персонажи готовы и способны защищать жителей деревни, урожай всё равно окажется под угрозой, так как слухи о летающих черепахах распространятся, и ключевые рабочие-мигранты предпочтут остаться в стороне.

Ополчение под командованием Парциваля (см. стр. 114) находится в распоряжении персонажей. Тем не менее, несмотря на призывы своего лидера, они не проявляют желания охотиться на черепа ради славы, золота, чести или любой другой причины. В связи с этим Парциваль приказывает им следить за границами деревни, в то время как сам отправляется с персонажами на охоту. Скука деревенской жизни заставила его жаждать битвы с черепами, чтобы продемонстрировать высокие качества рейкландского дворянства. Он будет особенно рад сопровождать персонажей, если кто-то из них тоже рейкландец, и с интересом спросит о новостях из Убершрейка, если те у них есть.

Персонажи обязаны преследовать три основные задачи: исследовать предыдущие места наблюдений, попытаться заполучить череп для изучения и отследить его до места происхождения. Если они не додумаются до этих целей самостоятельно, Парциваль с пренебрежением предложит их как единственный «очевидный» путь действий.

ДОЛЯ ПРИБЫЛИ

Предприимчивые или недобросовестные персонажи могут попытаться выторговать более выгодные условия, особенно осознавая, что судьба всей деревни в предстоящем году, зависит от их решений. Если им удастся убедить Анри-Филиппа предложить часть прибыли от урожая в качестве оплаты (**сложная (-20) проверка торговли**), то важно учитывать следующие суммы. Хороший урожай приносит Анри-Филиппу 500КР за год, и эта сумма увеличивается примерно на 100КР с каждым дополнительным годом созревания вина, достигая полной зрелости через пять лет. Рошто начинает свои переговоры с 30КР, однако при жёстком подходе возможно согласовать сумму до 100КР.

Что до немедленной оплаты: отсрочка платежей может быть обсуждена с учётом увеличивающейся стоимости созревающего вина, однако партия должна уточнить, сколько лет они хотят подождать, и обязаться вернуться в подходящее время для получения доли от прибыли. За каждый потерянный день сбора урожая прибыль Рошто падает примерно на 10%.



ПРИЦШТОК

в Грубентрайх

ДОМОХОЗЯЙСТВА ПРИЦШТОКА

1. Ашафенберг
2. Балдурих
- 3*. Блойлер
- 4*. Флейсс
5. Гудерайн
- 6*. Каллман
- 7*. Клоп
- 8*. Рейтер
9. Рошто
10. Зоммельвайсс
11. Сурхардт
- 12*. Удерласт

К - колодец

* - один из фермеров-арендаторов Рошто

ДЛЯ ГРОНЬЯРОВ: ПОДВАЛ

Игроки-гроньяры могут вспомнить, что в оригинальном приключении «Гроздь гнева» злодеем является Дитер Маранауэр, брат-близнец которого, Стефан, имел связь с Элизабет и был замурован в подвале мстительным Анри-Филиппом. В этой версии они могут решить обыскать подвал бургомистра в поисках улик, но ни Стефана, ни Дитера, ни романа, ни скрытого тела здесь нет. Даже если персонажи полностью разберут подвал на части, они не обнаружат никаких следов.

Незнакомцы, начинающие грабежи в домах местных жителей — или изображающие это — не оставят положительного впечатления на жителей деревни, не говоря уже о бургомистре и его супруге. Если ведущий настроен особенно беспощадно, а в партии нет ни гномов, ни кого-то со **знаниями (инженер)**, слишком тщательный осмотр подвала может привести к серьёзным повреждениям дома Рошто или даже к его полному обрушению.

Несмотря на все попытки персонажей объяснить свои поступки, жители Прищтока приходят к выводу, что они столкнулись с очередной группой авантюристов, которые, как и многие другие, о которых им уже доводилось слышать, не более чем разбойники, пытающиеся создать иллюзию респектабельности.

Будучи пойманными в подвале, персонажи получают **штраф -20** ко всем **проверкам харизмы** при общении с жителями деревни. Если они разрушат дом бургомистра, это, скорее всего, приведёт к тому, что их изгонят из Прищтока и будут некоторое время преследовать разгневанной толпой с факелами и вилами.



НАБЛЮДЕНИЯ

Предыдущие наблюдения кратко освещены выше. Персонажи быстро находят свидетелей, а другие жители деревни охотно отвечают на их вопросы, как только узнают, что Анри-Филипп нанял их для разрешения возникшей ситуации.

Зил Балдурих, деревенский сорванец

Зил — это противный семилетний мальчик, который часто шмыгает носом. Он играл в лесу, когда наткнулся на череп в точке 1a на карте наблюдений, и в страхе поспешил убежать. Однако, несмотря на неоднократные предостережения не удаляться слишком далеко от деревни, он солгал о своём местоположении, сказав, что увидел череп в точке 1b. Под тщательным допросом персонажи могут провести **серьёзную (+0) проверку интуиции**, чтобы понять, что Зил, возможно, не говорит им всю правду. Если его заставить признаться, он не станет скрывать обман. Зил особенно увлечён историями о приключениях и смелых поступках, таких как отражение нападения мутантов после чудесного спасения от крушения дилижанса. Если персонажи сумеют расположить его к себе такими рассказами, он откроется им и признается в своём обмане.

Зил наблюдал, как череп улетает от него, и на этом всё. Тем не менее, его воображение разыгралось на полную катушку: «*дышит огнем*», «*воет*», «*обладает рогами и шипами*» и так далее. Мальчик почти сам поверил в это, поэтому теперь персонажам предстоит разобраться, где заканчивается правда и начинается вымысел.

Изольда Гудхоффен, амбициозная жительница

Встреча Изольды с черепом представлена как наблюдение 2 на карте. Она предполагает, что это был череп животного, хотя не уверена в этом. Если её спросят, она ответит, что глаза этого черепа слегка светились. Однако, если её вернуть на место наблюдения, она не сможет точно указать на дерево, и поиски не принесут результатов.

РОКОВАЯ ЖЕНЩИНА

Изольда проявляет интерес к любому персонажу с талантом привлекательность или золотым статусом, так как она стремится покинуть Прищток и терпит терпение от все более неопределённых объяснений Парцивала, почему он не может отвезти их в его владения в Убершрейке для свадьбы. Она готова найти время для беседы с каждым, кто может помочь ей подняться по социальной лестнице. Если это вызовет ревность у Парцивала, тем лучше — возможно, он вспомнит о своих обещаниях и о Убершрейке.

У Парцивала сохранилось столько ностальгии по молодости, что он считает дуэль до первой крови подходящим способом отпугнуть соперников, борющихся за привязанность Изольды. В конце концов, это всего лишь небольшая деревня, и он готов вызвать на бой любого, если посчитает это необходимым. Он предпочитает сражаться на мечах и предоставит оружие своему противнику, если у того не окажется подходящего.

Если не провоцировать Парцивала, он не станет сражаться до последнего и последствия этого могут оказаться крайне негативными для персонажей в случае его гибели. Рошто сразу же отправляет известия в Убершрейку, и ведущему следует внимательно следить за развитием событий.

Наблюдая за дуэлью, Изольда испытывает удивление, осознавая, что её забота о благополучии Парцивала значительно сильнее, чем она предполагала. Она щедро восхваляет Парцивала при его победе и утешает его в случае поражения. Если ей кажется, что противник сражался честно или даже позволил Парцивалю одержать победу, она с уважением кивает ему и будет относиться к нему с добротой в будущем. Однако, если кто-то серьёзно ранит Парцивала (потеря 4 и более пунктов здоровья) или применяет грязные удары, её отношение к ним меняется на презрительное.

Сигизмунд Хальсбрет, пропавший Работник

Сигизмунд, один из свидетелей наблюдения 3, решил собрать свои вещи и уйти. Он трудился в доме Рейтера, и осмотр его комнаты (на самом деле, уголка сеновала) показывает, что его одежда и несколько других вещей также пропали. Работодатели Сигизмунда считали его ленивым работником и не слишком расстроены его исчезновением.

Кнуд Грапенпиккер, другой работник

Кнуд — ещё один свидетель наблюдения 3. Он трудится на ферме Каллмана и отличается несколько туповатым умом, его необходимо часто подбадривать, чтобы он раскрыл то немногое, что знает. Именно он и Хальсбрет были на работе, когда заметили, как к ним приближается череп.

Череп по неизвестной причине развернулся и вернулся обратно в лес. Теперь Кнуд постоянно носит с собой лопату и даже берет её в постель.

Эриетта Сурхардт, потерявшая сознание жертва

В данный момент эта молодая женщина находится без сознания в доме Рошто, за ней заботятся её мать и Элизабет Рошто. Она придет в себя примерно через два дня, однако будет испытывать слабость из-за потери крови. Успешное мирское (**серьёзная (+0) проверка лечения**) или магическое лечение приведет к её пробуждению, а обследование (должно проводиться только персонажем женского пола или мужчиной, который смог убедить всех трёх женщин в своих врачебных способностях) выявит, что она была укушена дважды.

Эриетта подверглась внезапной атаке, и единственное, что осталось в её памяти, — это *«сияющее белое лицо с красными глазами»* (наблюдение 4 на карте наблюдений). Дополнительную информацию могут предоставить её «спасители» — Ванда и Хильда Клоп, а также Имоген Удерласт. Они услышали крик и поспешили на помощь, но, заметив череп у Эриетты, мгновенно в панике убежали. Однако их смелость вернулась, когда они увидели, как череп исчезает в лесу.

Ванда и Хильда — близнецы, и каждая из них обычно повторяет слова другой, используя это, как способ подтверждения.



Наблюдая за Эриеттой и Элизабет вместе, любой персонаж, который пройдёт **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, может заметить их схожее телосложение и черты лица. Хотя этого недостаточно, чтобы говорить о явном сходстве, этого вполне достаточно, чтобы спутать их на расстоянии. Это замечание может показаться несущественным в моменте, однако ведущий может решить акцентировать на этом внимание после нападения на дом Рошто (см. «Ответ Повелителя Могил» на стр. 108). В данный момент только Грабер знает, что нападение на Эриетту стало ошибкой. Увидев её издали, он принял её за ту женщину, которая унизила его во время его предыдущего визита.

Вудер Лехарт, деревенский дурак

В деревне никто не знает, включая самого Вудера, что он одним из первых увидел черепа, но это произошло до того, как они начали летать. Вудеру не повезло наткнуться на пломбу из варп-камня, и из-за этого его разум немного помутился, что дало ему тревожное чутьё на присутствие варп-камня.

Вудер бесцельно бродит по Прицштоку, часто забираясь глубоко в лес, когда ему этого хочется. Однажды он наткнулся на пещеру с костями (см. стр. 111). Находясь там, он подобрал небольшой камень, который привлёк его внимание. Это оказался фрагмент варп-камня, и, когда ему показалось, что некоторые из костей начали двигаться, он в панике выбежал, крепко сжимая камень, сохранив его в качестве амулета. Влияние скверны на Вудера возрастает с поразительной скоростью, и мутации не заставят себя ждать.

Когда Вудер теряет свой «талисман» (и он не отдаст его никому без борьбы), его охватывает сильное расстройство, и вскоре он возвращается в пещеру, чтобы добыть ещё один кусок. Учитывая его предрасположенность к Хаосу, он без труда находит его; любопытные персонажи могут воспользоваться возможностью последовать за ним. Если Вудер започует новый кусок варп-камня, он претерпит мутацию: сделайте бросок на три мутации (WFRP: Книга правил, стр. 184-185).

Лавочники

Высокомерные и самодовольные Людовик и Матильда Рейтер управляют единственной лавкой в деревне. В их ассортименте представлены предметы, необходимые фермерам, по стандартным ценам. Поскольку деревня процветает, они также предлагают некоторые модные товары, хотя большинство из них не имеет практического назначения: складные карточные столики, подставки для тостов, садовые украшения и прочее. Эти товары продаются с наценкой в 25% от обычной цены.

Матильда — истинная сплетница деревни, и, если персонажи начинают допрашивать её, они быстро понимают, что она обладает обширными знаниями о «правде» местных жителей в Прицштоке и его окрестностях. Когда её неожиданно подводят к какой-либо сплетне, она не стесняется выдумать что-то, чаще всего откровенное и сенсационное, что позволяет ей с благочестивым видом рассуждать о моральном состоянии деревни: это совсем не похоже на ту благочестивую жизнь, которую ведут она и её муж. Вот несколько примеров, и ведущий может добавить что-то от себя.

Матильда, будучи снобом и считая себя более изысканной, чем её соседи, не интересуется местными легендами, историей и прочими подобными темами. Она не знакома со старыми битвами, костями и прочими подобными вещами.

СПЛЕТНИ

- ❖ У Анри-Филиппа есть любовницы в Альтдорфе и Мидденхайме. (Ложь: у него есть любовница только в Мидденхайме.)
- ❖ Парциваль Ашаффенберг был лишён наследства своей семьей за «неблагодарность». (Ложь, но он от него действительно забеременела служанка.)
- ❖ Кнуд Грапенниккер разыскивается за убийство в Мидденхайме. (Ложь: Кнуд никогда не был в Мидденхайме.)
- ❖ Элизабет Рошто выставляет напоказ любовников перед своим мужем. (Ложь.)
- ❖ Гюнтер Земмельвайс проводит много времени в свинарнике. (Правда: он скряга и прячет деньги в свинарнике, хотя Матильда об этом не знает.)
- ❖ Изольда Гудхоффен получила свою золотую брошь, «будучи милой». (Ложь.)

ЗАХВАТ ЧЕРЕПА

Эта задача оказывается довольно сложной. Без понимания источника появления черепов персонажам придётся терпеливо ждать, пока череп сам не появится рядом. Избегание подлеса вокруг Прищитока вряд ли окажет какой-либо эффект.

Персонажи не подозревают, что многие из предыдущих наблюдений были частью экспериментов, в ходе которых Грабер изучал методы контроля над черепами: перемещение, укрытие, наблюдение, преследование и нападение. Нападение на Эриетту положило конец его экспериментам, и Грабер отправил черепа занять позиции к северу, западу и востоку от деревни. Они заняли свои места примерно в 15:00 в день прибытия персонажей.

Когда персонажи сталкиваются с черепом, ведущий должен определить, удастся ли им его схватить или нет. Черепа небольшие и имеют такую форму, что их трудно удержать (**модификатор -30** ко всем попыткам сделать это). Однако их можно поймать с помощью сети или аналогичных средств. Игроков стоит поощрять к использованию различных стратегий, при этом ведущий должен оценивать каждую попытку по её заслугам. Если персонажам не удастся захватить череп, это ещё не конец.

Пойманные черепа

Пойманные черепа не подлежат допросу, но всё же могут оказаться полезными. Их поведение зависит от состояния: если череп активен, он выполняет указания Грабера; если же он пассивен, то пытается следовать последним полученным инструкциям. В спящем состоянии персонажи могут использовать его как компас или надеть на него поводок для ориентирования, либо попытаться завоевать контроль над ним, чтобы он следовал за другими черепами. Однако местные жители вряд ли обрадуются магическому черепу, летающему по деревне, даже если персонажи уверяют, что он приручен! Дополнительную информацию об отслеживании, контроле и борьбе с черепами можно найти в разделе «Летающие черепа смерти» ниже.

Если Вудер Лехарт приближается к спящему черепу на расстояние менее пяти ярдов, череп чувствует его варп-камень и пытается двигаться к нему. Если череп может двигаться, он медленно подлетает к Вудеру (который наблюдает с восхищением), а затем прижимается к нему, как домашняя кошка, стараясь быть как можно ближе к варп-каменю.

ЛЕТАЮЩИЕ ЧЕРЕПА СМЕРТИ

Череп может находиться в одном из четырёх состояний.

Активен: каждый раз, когда Грабер осуществляет прямое управление, его глазницы ярко светятся красным. Грабер может видеть через его глаза, однако слышать не способен. Для эффективного контроля над черепом требуется высокая степень концентрации, которая нарушается при любом вмешательстве. В таком случае череп переходит в пассивный режим и пытается выполнить последнюю полученную команду или по усмотрению Грабера возвращается к нему.

Пассивен: когда череп следует указаниям, находясь вне поля зрения Грабера, или когда Грабер управляет другим черепом. В этот момент глаза черепа значительно тускнеют. Завершив выполнение последних приказов, он погружается в состояние сна.

Спящий: когда череп не находится под прямым контролем и не получает приказов, его глаза не светятся. Он стремится как можно скорее вернуться в пещеру; если это невозможно, он просто поворачивается лицом к ней. Благодаря **серьёзной (+0) проверке наблюдательности** при перемещении пойманного черепа позволяет персонажам заметить это поведение. Если к спящему черепу на расстояние менее пяти ярдов подносится локализованный источник Хаоса (например, небольшой кусок варп-камня), он начинает ориентироваться на него.

Мёртв: если здоровье черепа падает до 0 пунктов или он находится на расстоянии более 24 часов от источника Хаоса (например, пещеры, фрагмента варп-камня или другого объекта, определённого ведущим), он превращается в обычный череп.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ ЧЕРЕПА

Хотя черепа не отличаются высокой скоростью передвижения, они умеют летать, что усложняет их отслеживание. Их способность к полёту в сочетании с небольшими размерами помогает им эффективно скрываться в лесной местности.

Персонажи вряд ли смогут случайно обнаружить логово Грабера, разве что это будет результатом божественного вмешательства. Пространство для поиска слишком обширно, а вход в пещеру надёжно скрыт. Изобретательные персонажи могут придумать различные стратегии для отслеживания черепа, и ведущий должен оценивать каждую из них по достоинству. Обычно проверки, направленные на **выслеживание** черепа или нахождение улики, следует считать **сложными** (-20).

Персонажи, стремительно мчащиеся по лесу, обязаны каждый раунд проходить **серьёзную (+0) проверку атлетики**, чтобы избежать спотыкания о корни, столкновений с низкими ветками и других препятствий. Если персонажи проваливают проверку, они получают состояние сбит с ног, и пока они пытаются подняться, черепа могут легко ускользнуть.



ОТВЕТ ПОВЕЛИТЕЛЯ МОГИЛ

В первую ночь, которую персонажи проведут в деревне, Грабер нападает на дом Рошто. Если же дом оказывается разрушен слишком настойчивой партией, ищущей замурованное тело, то атака происходит в месте, где останавливаются супруги.

Около двух часов ночи с севера от деревни появляется мерцающее пламя. Четыре черепа направляются к Прицштоку, летя на высоте примерно пятнадцати футов, каждый из них держит в челюсти горящий факел. Им поручено подлететь к дому бургомистра и сбросить факелы на соломенную крышу. Когда жители выбегут из горящего здания, черепа накинутся на Элизабет и Анри-Филиппа, по два на каждого, игнорируя остальных.

Каждый, кто попытается выстрелить или использовать заклинание, будет иметь **штраф -20** за небольшую цель. Штраф в -30 за стрельбу в темноте смягчается светом факелов, которые чётко указывают расположение каждого черепа.

Если персонажи (возможно с помощью ополчения) успешно отразят атаку, черепа не появятся до следующего дня. В случае захвата или уничтожения черепа, у каждого на лбу будет написано углём какое-либо слово или фраза. Ниже приведены два примера. Ведущий может предложить свои варианты.

Следующие атаки будут определяться решением ведущего. У Грабера в пещере находится сорок черепов, и он способен заколдовать до четырёх одновременно. Его главная цель - убить Элизабет Рошто (и, если повезёт, её мужа), однако ведущий может придумать ему и другие цели.

ДЛЯ ГРОНЬЯРОВ: ДЕЛО НЕ ТЕРПИТ ОТЛАГАТЕЛЬСТВ

Игроки, которые знакомы с оригинальной версией **«Гроздьев гнева»** из более ранних редакций **WFRP**, могут рассчитывать на примерно неделю для того, чтобы справиться с нарастающими атаками, ведущими к кульминации приключения. В этой версии временной интервал немного сокращён. Это обусловлено двумя факторами.

Во-первых, персонажи, скорее всего, направляются в Мидденхайм, чтобы начать **«Власть за троном»**. У них есть важный пакет для доставки, поэтому время играет ключевую роль.

Во-вторых, Грабер наблюдал за деревней и был обеспокоен, когда увидел прибытие персонажей: тех самых людей, которые поддерживали Отца Маркуса и монахов, которым он ранее отомстил (см. **«Месть Повелителя Могила»** в **«Смерти на Рейке: Дополнительные материалы»**). Являясь закоренелым эгоцентристом, Грабер пришёл к выводу, что персонажи каким-то образом выследили его до Прицштока, и он решил завершить свою месть деревне и её жителям — особенно Элизабет Рошто — прежде чем они смогут вмешаться.



БОЙТЕСЬ ПОВЕЛИТЕЛЯ МОГИЛ

Этот титул знаком персонажам, если они играли в «**Месть Повелителя Могил**», и должен мотивировать их выследить этого неуловимого врага.

НЕПОСТОЯННЫЙ НЕФРИТ

Это касается Элизабет Рошто и её насмешливого отказа Гансу Граберу. Либо она, либо Анри-Филипп могут вспомнить фразу, которую Грабер произнёс перед тем, как покинуть деревню в унижении; другие жители деревни (за исключением Зила Балдуриха и Вудера Лехарта, не имеющих представления о случившемся) должны пройти **серьёзную (+0) проверку интеллекта**, чтобы вспомнить это. Все, кроме Матильды Рейтер, не желают обсуждать этот инцидент, если персонажи не смогут пройти **серьёзную (+0) проверку обаяния** или другую проверку, определяемую ведущим. Если их удастся убедить, они поделятся историей визита Ганса Грабера, как указано в «**Прошлом и настоящем**» на странице 94. Это даст персонажам имя и физическое описание их противника и должно побудить их к его поискам.

МЕСТЬ ЗАВЕРШЕНА

Грабер считает свою месть завершённой, когда Элизабет Рошто погибает, однако, если персонажи близки к его раскрытию, он может остановиться на том, чтобы оставить её серьёзно раненой.

Для увеличения времени действия и предоставления персонажам большего выбора в захвате черепа или поиске логова Грабера, он может задумать более обширный план мести. На усмотрение ведущего дополнительные цели могут включать некоторые или все из перечисленных ниже.

- ☛ *Элизабет Рошто должна умереть!* Грабер не прекратит свои атаки, пока она жива.
- ☛ *Элизабет Рошто должна заплатить!* После нападения на дом Рошто череп пролетает над деревней, высоко и быстро, сбрасывая выпел, привязанный к небольшому камню (для ещё большего удовольствия ведущий может решить, что это небольшой кусок варп-камня из пещеры). К выпелу прикреплен записка, в которой говорится: «Спасите деревню. Выдайте Элизабет Рошто. В одиночку, там, где она видела череп. Через час после заката. Сегодня. Последнее предупреждение. — Повелитель Могил». См. «Ловушка» ниже.
- ☛ *Прищиток должен быть разрушен!* Начиная с дома Рошто, Грабер запускает волну черепов, чтобы поджечь каждый дом в деревне. Примерно каждый час из леса появляются ещё четыре черепа, и персонажи сталкиваются с выбором: помочь жителям деревни в борьбе с огнём, уничтожить черепа или проследовать за ними обратно к хозяину. Грабер иницирует каждую атаку из разных мест, поэтому черепа приходят с различных направлений. Он не останавливает атаки, пока его не поймают или пока у него не закончатся черепа.

ЛОВУШКА

Анри-Филипп отклоняет ультиматум «Повелителя Могил», но партия может попытаться убедить его разрешить использовать Элизабет в качестве приманки для ловушки, при условии, что она сама согласится на этот план. В противном случае можно рассмотреть замену, например, Эриетту Сурхардт (если ей удастся встать на ноги) или другого персонажа в маскировке.

Если вы хотите убедить жителя деревни стать приманкой, персонажи должны акцентировать внимание на том, что они будут поддерживать его на каждом этапе, а также продемонстрировать свою способность справляться с черепами.

Судьба хуже, чем...?

Грабер не решил, что делать с Элизабет, если её ему доставят. Он разрывается между тем, чтобы наложить на неё какое-то ужасное некромантическое наказание или обратиться к ней со страстным воззванием. В его искажённом восприятии хаос, который он создал, символизирует его любовь, и, разумеется, никто не сможет отказать тому, кто так много сделал, чтобы завоевать сердце женщины. В отсутствие чего-то более конкретного, он решил определить свои действия, как только увидит первичную реакцию Элизабет на себя.

Наблюдатели в деревьях

Несмотря на свою запутанность в любовных делах, Грабер не упустил из виду вероятность того, что Элизабет может прийти не одна, как было предписано, и что персонажи или некие лица попытаются устроить засаду на встрече. В связи с этим он выбрал стратегически удобное место для встречи, прежде чем отправить своё требование, и назначил четыре черепа наблюдателями, следящих за окружающей территорией.

Черепа частично скрыты среди деревьев, что требует **сложной (-20) проверки наблюдательности**, чтобы их заметить из-за их небольшого размера и листвы, которая их закрывает. Персонажи не могут приблизиться на расстояние ста ярдов к цели, не попав в поле зрения одного из наблюдающих черепов. Однако, поскольку Грабер может видеть только через глаза одного черепа за раз, вероятность быть замеченным при приближении составляет всего 25%. После этого персонажи могут быть замечены только в том случае, если они не постараются скрыться, или если не проходят **проверку скрытности** при смене позиции. Этому **противостоит наблюдательность** Грабера, равная 46, хотя он получает **штраф -10**, так как он только видит, а не слышит.

Если Грабер заметит хоть малейший намёк на то, что Элизабет не одна или что вместо неё находится приманка, он приказывает четырём черепам атаковать её или приманку с деревьев по одному разу. После этого они выстраиваются в линию и стремительно уходят сквозь лес, вдали от его позиции. Пользуясь этим отвлечением, он тихо отступает в лес, направляясь обратно в пещеру. Добравшись туда, он приказывает всем оставшимся черепам вернуться к нему обходным путём.

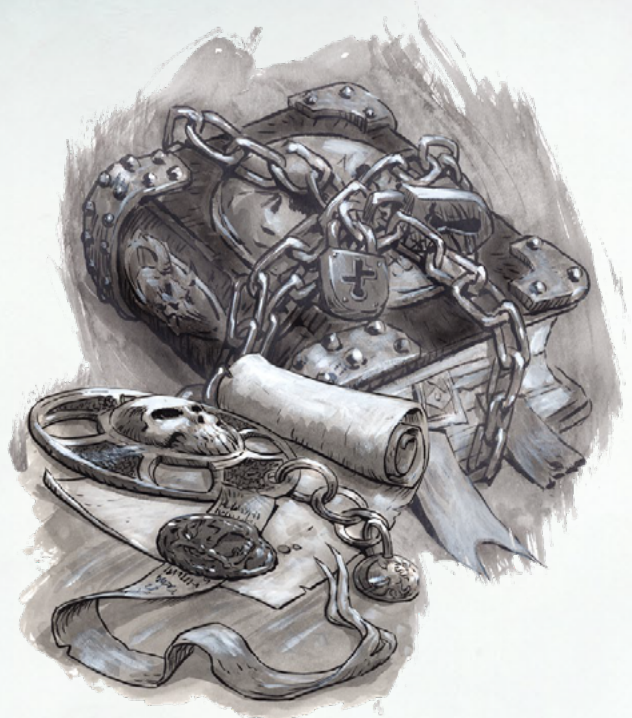
МАГ В ЛЕСУ

Персонажам предстоит отыскать пещеру различными способами: либо захватив или следуя за черепом, либо воспользовавшись Вудером Лехартом в качестве проводника, либо тщательно исследовав лес. Расположение пещеры можно увидеть на карте на странице 111.

Вход тщательно замаскирован и требует **безумной (-30) проверки наблюдательности** для любого персонажа, находящегося в радиусе 10 ярдов, чтобы его заметить. Для лесных эльфов и странников эта проверка становится **сложной (-20)**. Персонажам, выслеживающим следы Грабера (например, обнаружившим место, где он прятался, чтобы наблюдать за встречей), проходить эту проверку не нужно — если они способны следовать по следу, им очевидно, куда он ведёт.

Обнаружив пещеру, персонажи могут либо стремительно войти внутрь и столкнуться с Грабером, если он там находится, либо скрыться и подождать его появления. Также у них есть возможность спрятаться в окрестном лесу и наблюдать за входом. Результаты каждого из этих подходов будут зависеть от ситуации, разумности плана игроков и удачи при броске кубов.

Если Грабер находится в пещере и подозревает присутствие кого-то снаружи, он отправляет один череп для проверки ситуации. В противном случае персонажи могут наблюдать за его приходами и уходами в соответствии с его текущим планом (см. «Мсть завершена» выше), пока остаются в укрытии.



НОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ: СТУКАЧ

Стукач — это общее заклинание, применяемое магами и другими практиками магии для охраны уязвимых мест и личных вещей.

Стукач

Порог сотворения: 2

Дальность: Касание

Цель: 1

Длительность: РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ (часов)

Вы создаете тонкие магические сети, связывая их с одним конкретным объектом. Эти сети распространяются на дальность, равную вашему РЕЙТИНГУ СИЛЫ ВОЛИ (в ярдах) от объекта. Каждый раз, когда живое существо небольшого размера или больше пересекает область действия заклинания, вы получаете информацию о его присутствии. Этот эффект сохраняется, пока вы находитесь в пределах одной мили от объекта, и продолжает действовать даже во время сна, однако для пробуждения вам потребуется пройти **сложную (-20) проверку наблюдательности**. Объект, к которому применено заклинание, можно перемещать, что автоматически изменяет область его действия. Заклинание является тонким и его трудно обнаружить — тем, кто обладает магическим чутьём, необходимо пройти **сложную (-20) проверку интуиции**, чтобы его заметить. Вы также можете наложить это заклинание на несколько объектов, однако в случае, если существо войдёт в область действия, вы не сможете определить, какой именно экземпляр стукача был активирован.

ДЛЯ ГРОНЬЯРОВ: ГДЕ КУРТ?

В оригинальной версии «Гроздьев гнева» злодея Дитера Маранауэра сопровождал наёмник Курт Шульц. В новой интерпретации Курт превращается в зомби, который остался охранять логово в отсутствие Грабера.

Это отличие должно удивить гроньяров, когда они окажутся в пещере. Во-первых, попытка выкурить обитателей пещеры, как в оригинальной версии, не повлияет на нежить Курта. Если персонажи войдут в пещеру, они увидят приближающуюся фигуру в броне, и в тусклом свете могут не осознать, что она не живая. Если игроки помнят о некотором противоречивом чувстве лояльности оригинального Курта, они могут попытаться заставить его сдаться, предлагая взятки и угрожая — до тех пор, пока не заметят пустой взгляд в его глазах, к тому моменту он уже может оказаться на расстоянии удара.

На этот раз от Курта нет ни помощи, ни информации.



А. Вход

В отсутствие Грабера в проходе, ведущем в пещеру, тускло мерцают две свечи. Если персонажи пройдут **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, они смогут заметить свежие следы рядом с входом.

В. Поворот

Здесь проход делает поворот. На выступе у южной стены находится череп, на котором стоит расплавленная свеча.

Это обычный череп, но на него наложено заклинание *стукач* (см. стр. 106). Если персонажи пройдут **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, то заметят, что следы огибают череп. Заклинание сработает, если к черепу кто-нибудь подойдёт ближе, чем на два ярда, и Грабер узнает о незваных гостях.

За поворотом пространство расширяется, открывая взору обширную пещеру справа, освещённую мерцающими свечами, а спереди виднеется тканевый занавес. Если персонажи не в курсе, что Грабер находится здесь, они заметят свет факела, пробивающийся из-под ширмы в месте Е. В зависимости от времени суток и степени осторожности персонажей, они могут уловить тихое бормотание Грабера, который обычно репетирует свою пафосную речь для будущей жертвы, или же услышать его лёгкое похрапывание.

С. Хранилище

Здесь есть достаточно еды и воды для одного человека примерно на две недели, а также запас готовых факелов, несколько десятков свечей и различные другие припасы по выбору ведущего. Невысокий персонаж сможет укрыться за запасами, пока кто-то не начнёт брать что-либо из кучи.

Д. Костяная пещера

Пол этой пещеры покрыт костями. В центре находится открытая площадка, на которой располагаются черепа разных видов: животные, искаженные и напоминающие человеческие. Изначально у Грабера было 40 черепов, и все, которые не захвачены персонажами и не используются в данный момент некромантом, находятся здесь в состоянии сна.

ЛОГОВО ПОВЕЛИТЕЛЯ МОГИЛ

Масштаб
ярды

А. Вход
В. Поворот
С. Хранилище
Д. Костяная пещера
Е. Занавес

ДЛЯ ГРОНЬЯРОВ: А КАК НАСЧЁТ ВАРП-КАМНЯ?

В оригинальной версии «Гроздь гнева» черепа активировались с помощью варп-камня, и под каждым из них находился небольшой фрагмент, за исключением того места, где Вудер Лехарт извлёк свой «талисман». В данной версии ситуация иная.

Кусок Вудера оказался неожиданной находкой, когда-то являясь заветным владением зверолюда, который погиб в этом месте. Грабер использует неопределённое некромантическое заклинание для воскрешения и управления черепами, а не прибегает к варп-каменю. Здесь нет скавенов, как вы можете заметить. Варп-камень слишком рискован для авантюристов, особенно тех, кто направляется в крупные города Империи.

Ведущие-гроньяры могут заменить варп-камень по своему усмотрению, но должны быть готовы к тем трудностям, которые он добавит в приключение. Если игроки-гроньяры решат провести время, исследуя пол этой пещеры в поисках варп-камня, пусть так и будет. Возможно, им удастся найти ещё один небольшой фрагмент, затерянный среди костей, которые заполняют пещеру. А может быть, они окажутся на коленях, повернувшись спиной к входу, когда Грабер или Курт их обнаружат.



Е. Лагерь Грабера

Жилые помещения Грабера скрыты за занавесом. Если они ещё не были обнаружены, Курт (см. стр. 117) находится в задней части. Факел, воткнутый в маленькое ведро с землёй, и служит источником света, если Грабер присутствует. Спальный мешок является единственным предметом мебели.

Финальная битва

Если ведущий не выбрал поддерживать персонажей в состоянии постоянного напряжения, заставляя Грабера бежать до того, как его загонят в угол или устроят засаду, здесь произойдёт финальная битва.

Тактика Грабера изменяется в зависимости от его восприятия противников. Если партия выглядит небольшой, слабой или сильно пострадавшей, он может выбрать схватку до конца. Тем не менее, он, скорее всего, постарается найти способ для отступления.

Работая над улучшением своего контроля над черепами, Грабер не забывал и о других костях. Каждое утро он использует заклинание оживления мёртвых (WFRP: Книга правил, стр. 257), в результате чего по его команде несколько обезглавленных скелетов (см. стр. 119) поднимаются и начинают атаковать персонажей. Количество скелетов зависит от ведущего. Согласно правилам, заклинание позволяет поднять количество скелетов или зомби, равное РЕЙТИНГУ СИЛЫ ВОЛИ + УУ проверки сотворения. Ведущий может бросить необходимые кубы на глазах у игроков или сделать это заранее, отметив, сколько существ будет поднято, или просто выбрать число. Если бой кажется слишком лёгким, ведущий может добавить ещё несколько обезглавленных скелетов, чтобы усилить противостояние.

По команде Грабера скелеты (включая Курта-зомби, если он на месте) начинают двигаться, чтобы схватить персонажей. Грабер намерен заставить их удерживать противников и оттеснять их, создавая для себя свободный проход, чтобы выбраться из пещеры и предотвратить любые попытки преследования. Если все персонажи окажутся обездвижены, он почувствует себя достаточно уверенно, чтобы применить к каждому из них заклинание, такое как вопящий череп из школы некромантии, ласка Ланиф или похищение жизни из школы смерти, произнося при этом соответствующую громкую речь. Его характерный гнусавый голос немного снижает эффект, но он этого не осознает.



ДЛЯ ГРОНЬЯРОВ: А КАК НАСЧЁТ ОТТО БАЛДУРИХА?

Во втором издании «Гроздь гнева» из «Разграбленных склепов» дядя Зила Балдуриха, Отто, ученик мага из Мидденхайма, был вызван в этот район письмом от своего племянника и разбивает лагерь в лесу возле деревни. Хотя в этом приключении его нет, ведущий может позволить игрокам-гроньярам тратить время на поиски его в лесах, если это потребуются.

Если персонажам потребуется дополнительная поддержка в решающей битве, им могут помочь 2–4 дорожных стражника, отправленных из Шёнингхагена в ответ на сообщение кучера Хедрика. После проверки маршрута от Шёнингхагена до Грубентрайха патруль обнаруживает путь в Пришток как раз в тот момент, когда персонажи направляются в логово Грабера, и прибывает как раз в тот критический момент, когда ситуация для партии выглядит безнадёжной.



ДЛЯ ГРОНЬЯРОВ: А КАК НАСЧЁТ СКАВЕНОВ?

В первоначальной версии «Гроздьев гнева» присутствовала группа скавенов, которых привлекал варп-камень в пещере. Однако в новой интерпретации варп-камень значительно меньше, что исключает скавенов из сюжета, так как и без них жизнь персонажей полна испытаний. Однако, гроньярам, которые настаивают на поиске скавенов или подготовке к их нападению, следует дать возможность расходовать столько времени и ресурсов, сколько они сочтут необходимым для этого.

Если персонажам кажется, что они легко справляются с ситуацией, им могут встретиться скавены. Сниккит и его группа из «Хаос атакует ночью» (*Власть за троном*, стр. 89) сейчас направляются в Мидденхайм, чтобы похитить племянницу лорда закона Эрлиха, в то время как несколько других отрядов скавенов собираются в этом городе. Если у вас уже имеется «Рогатая Крыса», вы можете предвосхитить дальнейшие события, введя несколько крысородичей клана Чесотки. Однако стоит быть осторожными, чтобы не отправить партию в безумную погоню по зараженному скавенами подземному городу Мидденхайма прямо сейчас.



ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Это приключение может завершиться одним из трёх вариантов: смертью Грабера, его захватом или побегом. Для сохранения непрерывности событий «Повелителя Могил» (которые продолжатся в «Рогатой Крысе: Дополнительные материалы») предпочтителен третий вариант. Однако, если его достижение потребует явной манипуляции с игрой, существуют и другие возможности.

ГРАБЕР СБЕЖАЛ

Если Граберу удастся осуществить свой план побега, он сможет скрыться в лесу, в то время как скелеты звероловов будут мешать любому преследованию. К моменту, когда персонажи освободятся и попытаются его догнать, у него будет значительное преимущество. Ведущий может помочь ему успешно сбежать, создав внезапную грозу, которая замаскирует все его следы.

Персонажи, промокшие до нитки, с трудом добираются до деревни и рассказывают о произошедшем. Пещеру можно очистить от костей и освятить с помощью странствующего жреца Морра, уничтожив черепа. Жатва может начаться, но каждый должен оставаться настороже, ожидая новых угроз, пока партия продолжает своё прерванное путешествие.

ГРАБЕР ЗАХВАЧЕН

Захват не ослабит дух Грабера, и он продолжит изрыгать бесконечные оскорбления и грандиозные угрозы, пока персонажи не примутся за дело, чтобы заставить его навсегда замолчать.

Дорожные стражники, вызванные кучером Хедриком — или, возможно, охотником на ведьм, привлечённым слухами о некромантической угрозе в окрестностях — появляются в тот самый момент, когда персонажи ведут своего захваченного пленника в деревню. Некоторые местные жители узнают его, и, если персонажи ещё не слышали о его предыдущем унижении, это отличная возможность дополнить свои знания.

Персонажи продолжают своё путешествие в Мидденхайм с благодарностями жителей Прищтока. На пути они замечают груду трупов у дороги и встречают дорожных стражников или отряд охотников на ведьм, когда мертвецы внезапно встают как зомби и начинают атаку. В последний момент перед началом сражения из кустов раздаётся знакомый, хриплый голос: «Вам не одолеть Повелителя Могил! Теперь вы расплатитесь, глупые

смертные!» К тому времени, как кто-либо из персонажей сумеет вырваться из лап зомби и попытаться его преследовать, Грабер уже исчезнет.

ГРАБЕР МЁРТВ

Поскольку это приключение является частью долгосрочной серии, казалось бы, не самым удачным решением убить Грабера. Однако смерть — это не фатальный исход, и, безусловно, не означает завершение истории «Повелителя могил!» Существует множество способов обеспечить его возвращение в следующих приключениях.

Пункты судьбы: судьба не должна принадлежать исключительно персонажам игроков. Хотя обычно не рекомендуется предоставлять пункты судьбы персонажам ведущего и монстрам, существует исключение для повторяющихся персонажей-заклятых врагов. Если Грабер будет убит и оставлен на произвол судьбы, он сможет воспользоваться опцией умереть в другой раз (WFRP: Книга правил, стр. 170), чтобы незаметно сбежать — или просто оклемается, чтобы его снова схватили.

Бессмертная ненависть: Его тело может быть изуродованным и истекающим кровью, но благодаря драматическим обстоятельствам или неведомой некромантической магии мстительный дух «Повелителя Могил» продолжает существовать. Он превращается в привидение или могильного призрака — возможно, с некоторым смущением становится первой задокументированной мужской баньши, что соответствует его голосу — и продолжает терроризировать персонажей неожиданными атаками с неожиданных направлений. По усмотрению ведущего, он сохраняет свои магические способности и не является нестабильным, пока преследует свою месть с привычной целеустремлённостью.

Похититель тел: вместо того чтобы стать бестелесным духом — или, возможно, в дополнение к этому — Грабер обладает способностью вселяться в живое тело, преодолев встречную проверку силы воли. Это может быть не только один из персонажей или даже гуманоидное существо; он способен переселяться в тело ближайшей белки или кролика, а также захватить несчастных Зила или Вудера, когда они придут исследовать пещеру на следующий день. Позже персонажи сталкиваются с совершенно незнакомым человеком, который говорит им знакомым образом и испытывает к ним глубокую обиду.

Пункты опыта

Помимо пунктов опыта за отыгрыш и находчивость в конце сессии, пункты опыта начисляются за:

- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА: произвести хорошее впечатление на ключевого персонажа ведущего.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА: разработать план выслеживания черепов.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА: провести расследование в Прицштоке проявив изобретательность или дипломатию.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА: справиться с каждой атакой черепа.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА: мобилизовать жителей деревни для борьбы с черепами.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА: спасти урожай.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА: успешно поторговаться о награде.
- 40 ПУНКТОВ ОПЫТА: разобраться с Грабером.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО И МОНСТРЫ

Бургомистр и его жена

Анри-Филипп, изначально виноторговец из Бретонии, посетил этот регион по делам и заметил выдающийся потенциал местной почвы и климата для выращивания бретонского винограда «Кенеллуа нуар». С помощью заёмных средств он приобрёл значительные площади земли и обосновался здесь 14 лет назад. Новая виноградная лоза быстро укоренилась, и после погашения первоначального кредита Анри-Филипп стал наслаждаться растущей прибылью.

Он заключил брак с Элизабет, местной девушкой, через два года после своего приезда, очарованный её привлекательной улыбкой и невинным нравом. Однако с течением времени, когда годы и заботы о бизнесе взяли верх над молодостью и романтическими чувствами, его отношение к ней стало напоминать скорее отношение к служанке, чем к супруге.

Анри-Филипп — это крупный, крепко сложенный 42-летний мужчина с загорелой кожей и чёрными волосами, касающимися плеч. Десять лет комфортной жизни придали ему немного лишнего веса, однако его здоровье остаётся крепким.

Элизабет — скромная деревенская женщина, которая редко говорит в присутствии своего мужа. Её покойные родители убедили её выйти замуж за Рошто, и какое-то время их брак был счастливым. Однако в последние годы её супруг стал всё более доминирующим. Неудивительно, что это привело к её несчастью.



АНРИ-ФИЛИПП РОШТО ЧЕЛОВЕК, СТАРОСТА, БЫВШИЙ КУПЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	35	43	41	39	36	33	52	43	54	16

Навыки: лидерство 54, обаяние 47, обращение с животными 45, ремесло (винодел) 56, торговля 51, язык (бретонский) 100

Таланты: грамотность, коммерсант 2, мастер своего дела (винодел), оратор, смекалка, умелец (винодел)

ЭЛИЗАБЕТ РОШТО ЧЕЛОВЕК, ЧЛЕН СХОДА (МЕДНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	36	38	37	45	35	43	36	48	36	36	12

Навыки: знание (местность) 52, лидерство 43, обаяние 37, обращение с животными 49, ремесло (винодел) 42, торговля 42

Таланты: грамотность, коммерсант, сродство с животными, умелец (винодел)



ОПОЛЧЕНИЕ

Возглавляет пятерых членов ополчения Приццштока Парциваль Тристан Ашаффенберг, опальный дворянин из Убершрейка.

Командир ополчения

Парциваль Ашаффенберг — представительный мужчина средних лет: его рост составляет 6 футов 2 дюйма, у него голубые глаза и, в целом, неплохие зубы. Он всегда проявляет характерные черты благородного происхождения: обладает богатством, тщеславием, высокомерием и досаждающим шовинизмом.

Парциваль был стойким приверженцем Юнгфройдов и вынужден был покинуть Убершрейк, когда они потеряли власть. Клиент Рошто пообещал ему защиту «под покровительством уважаемых военных сил» в деревне. Он провёл почти год в Приццштоке, тихо бурля от возмущения происходящим, но всё же уделял время обучению небольшого ополчения строевой подготовке и оборонительной стратегии. Однако значительно больше времени он потратил на ухаживание за Изольдой Гудхоффен.

Парциваль воспринимает атаки черепов как божественный дар, возможность для дворянина рейкланда продемонстрировать мидденландцам, как следует вести дела. К сожалению, черепа действовали нечестно, и он даже не смог увидеть ни одного из них. Он жаждет развлечений и с энтузиазмом принимает любые планы охоты на черепа. Тем не менее, у него есть достаточно здравого смысла, чтобы сотрудничать с теми планами, которые выглядят многообещающе, при условии, что ему будет отведена заметная роль. Несмотря на его раздражительную натуру, персонажам стоит постараться завоевать его поддержку.

ПАРЦИВАЛЬ ТРИСТАН АШАФФЕНБЕРГ ЧЕЛОВЕК, СОЛДАТ, БЫВШИЙ ДВОРЯНИН (СЕРЕБРЯНЫЙ 5*)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	35	39	36	39	33	36	32	38	36	12

Навыки: атлетика 46, лидерство 45, рукопашный бой (фехтовальное) 58, уклонение 38, хладнокровие 37

Таланты: благородная кровь, грамотность, строевая подготовка, этикет (дворяне)

*Статус Парциваля был фактически понижен из-за его текущих обстоятельств.

Амбициозная женщина

Изольда — привлекательная женщина с каштановыми волосами и зелёными глазами, обладающая естественной грацией. Она прекрасно понимает, какое впечатление производит на окружающих, однако при этом сохраняет видимость невинности. Часто она носит маленькую золотую брошь, подаренную ей Парцивалем, но предпочитает дожидаться улучшения его дел, прежде чем углублять с ним отношения.

ИЗОЛЬДА ГУДХОФФЕН ЧЕЛОВЕК, СЕЛЯНИН (МЕДНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	35	32	36	33	37	34	36	33	41	12

Навыки: атлетика 44, знание (местность) 42, обаяние 48, ремесло (винодел) 41, сплетничество 48, стойкость 43

Таланты: привлекательность 2, твёрдость духа, упрямство

Ополчение

Ополчение состоит из 22-летнего Йозефа Блойлера, 16-летнего Манфреда Флейсса, 30-летнего Ганса-Фридриха Каллмана и 24-летнего Пюнтера Земмельвайсса.

ОПОЛЧЕНИЕ ЧАСОВЫЕ, БЫВШИЕ СЕЛЯНЕ (СЕРЕБРЯНЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	36	32	38	42	33	43	31	33	32	34	12

Навыки: выживание 34, знание (местность) 37, ремесло (винодел) 32, рукопашный бой (основное) 44, сплетничество 37, стойкость 43

Таланты: каменный суп, сильная спина, упрямство

ДРУГИЕ ЖИТЕЛИ ДЕРЕВНИ

У многих жителей деревни есть навык ремесло (винодел). Это охватывает знания о выращивании винограда и других аспектах виноделия.

Остальные селяне

Любые жители деревни, не описанные выше, имеют следующий профиль.

ОБЫЧНЫЕ СЕЛЯНЕ СЕЛЯНЕ (МЕДНЫЙ 3)

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

Черты: предубеждение (к чужакам)

Навыки: [как в карьере]

Таланты: [как в карьере]

ПОДГОНКА СЛОЖНОСТИ

Когда ваши персонажи достигнут Мидденхайма, они уже будут обладать значительным опытом и навыками. В зависимости от состава вашей партии, вы можете заметить, что некоторые персонажи ведущего и существа, упомянутые здесь, могут оказаться недостаточно сильными для ваших персонажей.

На следующих страницах вы найдёте профили, представленные в двух вариациях. Выберите тот, который обеспечит вашей партии соответствующий уровень сложности. Вам предстоит сделать это отчасти самостоятельно. Поскольку не существует «стандартной» партии **WFRP**, создание универсальных сцен может быть непростой задачей. В вашей партии могут оказаться опытные солдаты, охотники на ведьм и рыцари, или же трое полуросликов-купцов и человек-гробокопатель, желающий попасть на Шаффенфест. Принимайте решения обдуманно и помните, что слишком лёгкие испытания лишают партию значимости, так же, как и чрезмерные сложности. В конце концов, если вы допустите ошибку, персонажи имеют пункты судьбы.



Деревенский дурак

Вудер Лехарт выглядит не более чем несчастным и постоянно пьяным жителем деревни. Он начал вести себя странно около семи лет назад и теперь почти непонятен для своих односельчан. Они действительно жалеют его и кормят тем, что могут, но большинство стараются не обращать на него внимания. Он будет говорить с кем угодно, кто даст ему еду, и преданно следовать за кем угодно, кто пожалеет для него медную монету или больше.

Речь Вудера практически неразборчива: он нечётко артикулирует слова и постоянно ковыряет языком в заднем зубе. Обычно он пьяный и часто теряет связь с реальностью. Более того, его речь представляет собой смесь рейкшпиля и тёмного наречия! Персонажи, владеющие тёмным наречием, смогут распознать его речь, пройдя проверку наблюдательности; для остальных персонажей проверка лишь подтвердит, что Вудер говорит на смеси рейкшпиля и чего-то другого.

Проблемы Вудера начались, когда странствующий стоматолог посетил Пришток и пообещал невероятно быструю и безболезненную стоматологическую помощь. Вудер, испытывая дискомфорт из-за болезненного и сильно повреждённого зуба, обратился с просьбой о простом удалении. Однако он был в восторге, когда незнакомец предложил «Наполнить его голову удивительными концепциями». Вудер воспринял это как установку пломбы. В итоге пломба оказалась куском варп-камня, и с тех пор его сознание значительно изменилось.

ВУДЕР ЛЕХАРТ ДЕРЕВЕНСКИЙ ДУРАК (МЕДНЫЙ 0)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	26	37	55	22	24	19	09	11	14	12

Черты: закалённый *, мутация (неуравновешенность), невосприимчивость (страх)*

Имущество: кусок варп-камня (50КР), пломба варп-камня (15 КР)

*Они исчезают через 24 часа, если Вудер избавится от всего варп-камня, находящегося в его владении.



ЛЕТАЮЩИЕ ЧЕРЕПА СМЕРТИ

Череп обладают разнообразным внешним обликом: некоторые напоминают зверей, другие имеют искажённые формы, а некоторые выглядят практически человечески. Хотя они не обладают врождённым интеллектом, их можно задействовать для исполнения приказов заклинателя.

ЛЕТАЮЩИЕ ЧЕРЕПА СМЕРТИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
*	45	-	35	37	41	34	30	-	-	-	11

Черты: аура страха (2), искусственное создание, нежить, оружие +5, полёт (100*), размер (маленький), сумеречное зрение, укус +4

Дополнительные черты: заразный

Курт Шульц, зомби чемпион

Грабер оживил зомби, чтобы помочь охранять пещеру. При жизни он был Куртом Шульцем, закалённым воином, который совсем недавно объявил о своей верности Хаосу. Сегодня он просто ещё один зомби, хотя и крепкий.

КУРТ ШУЛЬЦ – ЗОМБИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	-	40	30	5	10	15	-	-	-	12

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

Имущество: кольчуга, топор, шлем

ЛЕТАЮЩИЕ ЧЕРЕПА СМЕРТИ (УСИЛЕННЫЕ)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
*	65	-	45	37	41	34	30	-	-	-	16

Черты: аура страха (2), искусственное создание, нежить, оружие +6, полёт (100*), размер (маленький), сумеречное зрение, укус +5

Огненная опасность: укус черепа, отнимающий от 1 или больше ПУНКТОВ ЗДОРОВЬЯ, также вызывает СОСТОЯНИЕ *охвачен огнём*.

КУРТ ШУЛЬЦ – ЗОМБИ ЧЕМПИОН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	65	-	40	30	15	25	25	-	-	-	21

Черты: аура страха (2), броня (3), здоровяк 3, искусственное создание, невосприимчивость к боли, нежить, ночное зрение, оружие +8, территориальный (пещера), щит (2)

Навыки: рукопашный бой (основное 75, парирующее 80)

Имущество: кольчуга, топор, шлем



Ганс Грабер, «Повелитель Могил»

«Повелитель Могил» — худощавый человек с прямыми чёрными волосами, небрежно подстриженными под горшок, бледно-голубыми глазами и заострённым вздёрнутым носом. Из-за своего небольшого роста и гнусавого голоса Грабер выглядит и звучит на десять лет моложе своего истинного возраста, что его крайне раздражает. Он чрезвычайно восприимчив к обидам, как настоящим, так и мнимым, и использует свою почти сверхчеловеческую способность к обучению и богатое воображение как инструменты мести против всех, кто когда-либо его обижал, и тех, кто может сделать это в будущем — в общем, против всех.

С помощью своей личности «Повелителя Могил», стремления подражать своему герою Генриху Кеммлеру, «Лич-мастеру», и тщательно продуманных театральных атак, Грабер пытается сеять страх и завоёвывать уважение, унижая всех, кто встанет у него на пути, в отместку за все унижения, которые, по его мнению, мир нанёс ему. Несмотря на своё тщеславие и некоторые комичные черты, он далеко не глуп, и, хотя он никогда не признает этого, даже самому себе, его способность быть недооценённым является одним из его самых мощных орудий.

ГАНС ГРАБЕР ЧЕЛОВЕК, ВЕРХОВНЫЙ МАГ (НЕКРОМАНТ), БЫВШИЙ ПОСЛУШНИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	39	27	32	35	42	44	56	47	32	12

Черты: незаметность, оружие (посох) +7, острый ум, предубеждение (к тем, кто не боится его)

Навыки: знание (магия 45, некромантия 65, теология 31), интуиция 43, книжные изыскания 65, концентрация (некромантия 46, смерть 46), наблюдательность 46, скрытность 45, сценическое искусство (напыщенные речи) 33, хладнокровие 50, язык (магический) 57

Таланты: безупречная дикция, бесстрашие (смертные), грамотность, железная воля, кладёз знаний (некромантия), книжный червь, магическое чутьё, простейшая магия, простолудин, твёрдость духа, чутьё на неприятности, шестое чувство, школа магии (некромантия, смерть), эфирный унисон

Заклинания: все заклинания смерти и некромантии, по усмотрению ведущего

Имущество: ингредиенты для заклинаний, кинжал, кошель с 5КР 17/6, посох, спальный мешок, трактаты по некромантии

Примечание: ведущий обязан решить, сколько книг есть у Грабера, а также выяснить, какие заклинания могут находиться в этих томах. Персонажи, осмелившиеся прикоснуться к этой тёмной магии или хотя бы оказавшиеся владельцами этих томов, могут столкнуться с непредсказуемыми и жестокими последствиями.

Безголовая орда

Если Грабера прижмут к стенке, он попытается оживить все кости в пещере и превратить их в скелеты. Разумеется, их головы заняты другими делами.

В пещере от 6 до 10 безголовых скелетов. Если вы хотите усложнить задачу, некоторые или все из них могут быть безголовыми скелетами-чемпионами, представляющими большую угрозу для партий, ориентированных на бой.

БЕЗГОЛОВЫЕ СКЕЛЕТЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	25	30	30	20	20	25	-	-	-	12

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

Безголовый: когда указывается попадание в голову, рассматривайте это как попадание в тело, если атака удалась с 2 УУ или более, и как промах в противном случае.

БЕЗГОЛОВЫЕ СКЕЛЕТЫ-ЧЕМПИОНЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	45	40	30	20	20	25	-	-	-	13

Черты: аура страха (2), броня (2), искусственное создание, невосприимчивость к боли, нежить, нестабильность, ночное зрение, оружие +7, стрельба (лук) +6

Безголовый: когда указывается попадание в голову, рассматривайте это как попадание в тело, если атака удалась с 2 УУ или более, и как промах в противном случае.





