
WARHAMMER
FANTASY
ROLE·PLAY
ВРАГ В ТЕНИ
ДОКТОР МАЛЬТУЗИУС
ЗООКОПЕЯ
ТВАРИ ДИВНЫЕ ЧУДНЫЕ
ПРЕДСКАЗАНИЯ
БУДУЩЕГО
ПЕРВАЯ ЧАСТЬ КАМПАНИИ «ВРАГ ВНУТРЕННИЙ»
v.1.0



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

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие
Введение
История 4
Проведение кампании 6
Темы кампании 7
Проведение приключения 9

ГЛАВА 1: Разыскиваются отважные искатели приключений
Начало приключения 11
Каретный двор 11
Подходя к двору 13
Путешествие 17
Итоги 20
Персонажи ведущего 20

ГЛАВА 2: Ошибочное опознание
Кровь на дороге 24
Завывания ветра 26
Таинственный путь Хаоса 26
Каретный двор Семь спиц 28
Итоги 29
Персонажи ведущего 29

ГЛАВА 3: Сердце империи
Приключения в столице 32
Прибытие в Альтдорф 33
Добро пожаловать в Альтдорф, герр Либерунг 35
Старый друг 35
Уличный проповедник 36
Трактир «Лодочник» 37
Итоги 40
Персонажи ведущего 40

ГЛАВА 4: В Богенхафен
Покидая Альтдорф 43
Путешествие в Вайсбрюк 44
Вайсбрюк 45
К чему это всё? 48
В Богенхафен 49
Итоги 49
Персонажи ведущего 50

ГЛАВА 5: Ложное наследство
Богенхафен 52
Посещение законников 52
Итоги 54

ГЛАВА 6: Шаффенфест
Посещение Шаффенфеста 55
Необязательные сцены 56
Важные места 60
Итоги 65
Персонажи ведущего 65

ГЛАВА 7: Во тьму
Вход в канализацию 70
Приключения в канализации 70
Необязательные сцены 72
Важные места 74
Из канализации 77
Итоги 77
Персонажи ведущего 77

ГЛАВА 8: Погоня за тенями
Расследование начинается! 80
События 80
Важные места 84
Близится ритуал 96
Итоги 96
Персонажи ведущего 96

ГЛАВА 9: Самый тёмный час
Раскрытие ритуала 100
Неожиданный визит 100
Послание 100
Самое подлое убийство 101
Одно за другим 103
Пылающая помеха 103
Остендамм 103
Назначенный срок 104
Итоги 109
Персонажи ведущего 111
Богенхафен 115

ЛЕТОПИСЬ БОГЕНХАФЕНА 116

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: Путеводитель по Богенхафену
Богенхафен сегодня 118
Правители города 118
БогенхафеН: Памятка для гостей 120
Герцогство Запонатхайм 139
Тёмные культы и грязные банды. 141

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: Новые правила
Персонажи ведущего 144
Двери и замки 145
Болезни и инфекции 145
Новые черты 147

ПРИЛОЖЕНИЕ 3: Раздаточные материалы и помощь для игроков
Имперский календарь 149

• ПРЕДИСЛОВИЕ •

Первая версия кампании «**Враг внутренний**», «**Враг внутри**» была опубликована в декабре 1986 года, через месяц после выхода в свет первого издания книги правил Warhammer Fantasy Roleplay. Студия дизайнеров Games Workshop, занимавшая два этажа небольшого офисного здания в центре Ноттингема, гордилась сводом правил, но все понимали, что успех игры будет зависеть от сильных приключений.

Джим Бамбра и Фил Галлахер (вместе с Грэмом Моррисом, который продолжил карьеру в области археологии) были ответственны за многие хорошо зарекомендовавшие себя ролевые модули ещё до начала своей работы в Games Workshop. Некоторые из их работ можно было использовать как наглядные уроки по проведению ролевых кампаний. Итак, как только свод правил был отправлен в типографию, Джим и Фил приступили к созданию кампании для **WFRP**. В то время я продолжал разрабатывать своё собственное приключение «**Тени над Богенхафеном**», следуя устному заданию от босса GW Брайана Анселла попросившего меня создать «*бескровное исследовательское приключение для Warhammer*». Джим и Фил сделали моё приключение второй частью своей компании, которая была опубликована в начале 1987 года.

И «**Враг внутри**», и «**Тени над Богенхафеном**» впервые были опубликованы модульном формате, включавшим в себя буклет и несколько листов раздаточных материалов под единой картонной обложкой с обтянутой упаковочной плёнкой, скреплявшей все компоненты. «**Кампания Warhammer**», изданная в 1988 году, объединила «**Враг внутри**» и «**Тени над Богенхафеном**» в формате книги в твёрдом переплете. В следующем году «**Смерть на Рейке**», первоначально опубликованная в коробочном издании 1987 года, также была переиздана в твёрдом переплете. Все три части были объединены в один том, «**Приключения Warhammer**», в 1989 году. В 1995 году издательство Hogshead Publishing переиздало «**Враг внутри**» и «**Тени над Богенхафеном**» под единой мягкой обложкой: «**Враг внутренний, том I: Тени над Богенхафеном**».

Второе издание **WFRP** появилось в 2005, а третье - в 2009 году. Во времена третьего издания публиковалась кампания под названием «**Враг внутренний**», которая раскрывала те же темы, что и оригинал, через совершенно новые приключения. Однако оригинальная кампания «**Враг внутренний**» продолжала занимать особое место в сердцах поклонников. Фанаты по-прежнему обсуждают кампанию в сети, указывая на проблемы и предлагают способы их решения. Тридцать лет игры любителей со всего мира обеспечили тот уровень тестирования, о котором большинство игровых разработчиков могут только мечтать, обнаружив и решив многие проблемы, которые ускользнули от нас в первоначальной версии.

Вот почему я так счастлив, что Cubicle 7 попросили меня создать режиссёрскую версию кампании «**Враг внутренний**». И, конечно же, новый свод правил Cubicle 7 устраняет многие причуды правил предыдущих изданий **WFRP**, сохраняя при этом сеттинг и атмосферу, которые так полюбились игрокам в первом издании **WFRP**.

Грэм Дэвис, 2019 г.

Раздел от переводчика

«ВРАГ В ТЕНИ»
ПЕРВАЯ ЧАСТЬ КАМПАНИИ «ВРАГ ВНУТРЕННИЙ»

В назначенный час мы явимся из тайных мест, сокрушив города Империи от мала до велика. Хаос накроет землю, и мы, избранные слуги Хаоса, возвысимся в Его глазах. Слава Тзинчу, Изменяющему Пути! Ньяурр'тах'Лзимбарр Тзинч!

«**Враг в тени**» – первый том переработанной и обновлённой режиссёрской версии «**Врага внутреннего**» – одной из самых высоко оценённых ролевых кампаний в истории. Персонажи пройдут путь от авантюр бедных искателей приключений до залов могучих мира сего, где всё не так, как кажется на первый взгляд, а каждое решение способно изменить судьбу Империи.

«**Враг в тени**» – первая из пяти частей мрачной и опасной кампании **Warhammer Fantasy Roleplay**, вдохновившей целое поколение игроков. В режиссёрскую версию вошли остроумные комментарии с толикой чёрного юмора, интересные дополнения по новым способам прохождения кампании и большой путеводитель по Богенхафену, полный интересных мест и загадок.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ КО «ВРАГУ В ТЕНИ»
ПЕРВОЙ ЧАСТИ КАМПАНИИ «ВРАГ ВНУТРЕННИЙ»

В назначенный час мы явимся из тайных мест, сокрушив города Империи от мала до велика. Хаос накроет землю, и мы, избранные слуги Хаоса, возвысимся в Его глазах. Слава Тзинчу, Изменяющему Пути! Ньяурр'тах'Лзимбарр Тзинч!

«**Враг в тени: дополнительные материалы**» – незаменимое руководство по первой части эпической и новаторской кампании «**Враг внутренний**» для **Warhammer Fantasy Roleplay**, вдохновившей целое поколение игроков. Эта книга, полная новых правил и персонажей ведущего, заманчивых зацепок для приключений, а дельных советов для новых и опытных ведущих, идеально дополнит и улучшит не только кампанию «**Враг внутренний**», но и любое другое приключение **WFRP**.

Среди новых правил ты найдёшь: КАРЬЕРУ *магуса культа Тзинча*, три классических сцены, а также «**Дело о спрятанной драгоценности**» – драматическую историю об интригах и героизме. «**Враг в тени: дополнительные материалы**» послужит идеальным дополнением для любой группы игроков погрузившихся во «**Врага внутреннего**» или в любую другую кампанию, события которой разворачиваются в Империи.

•ВВЕДЕНИЕ•

«**Враг в тени**» - это том объединяющий первые два приключения кампании «**Враг Внутренний**», «**Враг Внутри**» и «**Тени над Богенхафеном**», которые были переработаны и дополнены виде для чётвертого издания правил **Warhammer Fantasy Roleplay**. В этой книге есть всё необходимое для проведения приключения, кроме книги правил **WFRP**.

Если ты хочешь разнообразить это приключение, найти побочные задания, заранее созданных персонажей и многое другое, то книга «**Враг в тени: дополнительные материалы**» может помочь тебе в этом. Она включает в себя множество разнообразных заметок, которые ты можешь использовать, чтобы сделать эту главу кампании «**Враг Внутренний**» ещё более увлекательной.

ИСТОРИЯ

На первый взгляд, Империя практически непобедима. Это величайшее из государств Старого Света, как по размеру, так и по военной мощи.

Основанная две с половиной тысячи лет назад, Империя выдержала бесчисленные нападения зеленокожих, скавенов, Хаоса и своих многочисленных соседей. Под знаменем двухвостой кометы, символа своего бога-основателя Сигмара Молотодержца, уверенные в своей победе войска Империи выходят на поле боя за могучим, восседающем на грифоне императором.

Однако, если копнуть чуть глубже, всё приобретает иной вид. Ходят тревожные слухи о здоровье императора, который уже несколько месяцев не приближается к своему грифону. Глубоко в дремучих лесах этого огромного государства до сих пор скрываются зверолюды и другие, куда более страшные твари, несмотря на то, что силы Хаоса были изгнаны из этих земель два века назад. Скверна Хаоса проникает повсюду, вызывая странные мутации, заставляя добрых людей скрываться от своих соседей или находить свою смерть в пламени охотников на ведьм. Странные и таинственные культы поклоняются нечестивым богам известными под именами «Изменяющего Пути», «Принца Наслаждений» и «Отца Разложения»…

За границами Империи, за ледяными окраинами Кислева и Норски, растущие силы Хаоса наводняют искажённые и неестественные Северные Пустоши. Вожди в тех землях появляются и исчезают, армии собираются для набегов и грабежей, а после снова расходятся из под общего знамени.

Вот уже два века не появлялось чемпиона Хаоса, способного объединить врага внешнего. Но, по слухам, на севере ходит новый избранник Губительных Сил собирающий воинственные племена под своим командованием. Потому правители Старого Света не ослабляют бдительности. Они неотрывно следят за этой страшной внешней угрозой. И, делая это, они упускают из виду врага внутреннего.



Пурпурная Длань

В Империи всегда действовало множество культов Хаоса. Большинство из них - недолговечные группы безумцев и недовольных. Соблазнённые ложными обещаниями Губительных Сил, они слишком быстро выдают себя и находят смерть в кострах охотников на ведьм. Добрые люди Империи собираются, чтобы поглазеть на судебные процессы над этими глупцами, бросаются навозом и оскорблениями, а затем, когда очищающее пламя сделает своё дело, возвращаются домой уверенные в обеспеченной властями безопасности. Но не все проклятые последователи Хаоса столь заметны и беспечны…

ДОПОЛНЕНИЕ: ЗАМЕТКИ ГРОНЬЯРА

Гроньяр. От французского *grognard*, «ворчун». Старый солдат или любой другой ветеран: изначально так называли членов старой гвардии армии Наполеона I, чья долгая и верная служба давала им право высказывать претензии даже перед императором. В наши дни так величают опытных (и зачастую самоуверенных) игроков в варгеймы или ролевые игры.

За последние 30 лет или около того в кампанию «**Враг внутренний**» играло очень много людей. Несмотря на то, что в эту режиссерскую версию были внесены некоторые изменения, их недостаточно, чтобы предложить совершенно новый опыт тем, кто уже играл в эту кампанию. Здесь и приходят на помощь заметки Гроньяра, на вроде этой. В ключевых сюжетных моментах они предлагают новые идеи и события, делая кампанию «**Враг внутренний**» такой же свежей и интересной для старых фанатов, каковой она была, когда впервые появилась в 1987 году. Заметки можно опознать по старому рейкландскому вояке изображённому в круглой рамке, и прикреплённому к тексту (вроде того уважаемого господина в левом нижнем углу этой страницы). Разумеется, ты можешь использовать предлагаемые в заметках варианты развития событий с группой новичков, если считаешь, что альтернатива выглядит интереснее!



Орден Пурпурной Длани - один из многих действующих в тени Империи культов Хаоса, но лишь немногие из них столь распространены и опасны. Эти почитатели Тзинча планируют поставить Империю на колени, пробираясь во власть и манипулируя событиями в своих целях. Пурпурная Длань успешно внедрила своих членов в церкви Сигмара и Ульрика и работает над распространением религиозного раскола, основанного на так называемой сигмарианской ереси.

Стравливая друг с другом почитателей Сигмара и Ульрика, представителей двух самых влиятельных церквей Империи, Пурпурная Длань планирует создать очаг напряжённости, малейшая искра в котором сможет погрузить Империю в гражданскую войну. Это приведёт к ослаблению сильнейшего оплота Старого Света на пути сил Хаоса и откроет путь для вторжения из Северный Пустошей.

Однако до этого дня ещё далеко, и сейчас Пурпурная Длань - лишь один из нескольких культов, стремящихся различными способами принести Губительные Силы в сердце Старого Света. И, к счастью для Старого Света, они нередко мешают друг другу.

Сигмарианская ересь

Приверженцы Сигмарианской Ереси считают, что Сигмар Молотодержец, основатель Империи и её бог-покровитель, так и не вознесся к божественности. Вместо этого еретики утверждают, что культ Сигмара - полностью человеческая выдумка, привлекающая заблудших глупцов, не имеющих никакой связи с божественным. Приверженцы ереси считают, что чудеса сигмаритов воплощаются благодаря индивидуальной вере, а не божественному вмешательству. Если это окажется правдой, то чудеса Сигмара на самом деле имеют магическую, а не божественную природу, что вызывает крайнее отвращение у церкви Сигмара - известной своими охотниками на ведьм, а не ведьмами.

Ссылаясь на старые лекции, прочитанные Верховным Хранителем Знаний Теклисом, Высшим Эльфом, основателем имперских Колледжей Магии, богословские и магические аргументы этой ереси сложны и заумны, слишком тонки для понимания кем-то, кроме ученых. Но их суть, понимаемая очень чётко, пусть и неверно, заключается в том, что Сигмар - не бог.

Кастор Либерунг

Кастор Либерунг был культистом Пурпурной Длани большую часть своей злобной и порочной жизни. Благодаря своим талантам он быстро занял влиятельное положение в нульнской ячейке культа Хаоса.

На посту *magister impedimentae* (данный титул было решено оставить без перевода, так как в работах студии **101** латиница не переводилась (Ordo Ultima из «неспокойных ночей и трудных дней». Для соблюдения однообразия далее в тексте вместо «магистр» мы будем писать «magister»), его главной обязанностью была добыча любыми средствами всего, что требовалось ордену. Среди прочего, он отвечал за организацию серии похищений, удовлетворяющих постоянную нужду культа в жертвах…

При попытке похитить торговца была поймана одна из подчинённых magister-а, сестра Беата. Под пытками она во всем призналась, но, к счастью для Либерунга, Беата знала своего господина только по титулу. Кастор, боясь за свою жизнь, бежал из Нульна в Мидденхайм. В городе белого волка он присоединился к другой ячейке и продолжил осуществлять амбиции Пурпурной Длани на новом для себя месте.

Власти Нульна не смогли установить личность *magister impedimentae* и в конце концов с разочарованием закрыли дело. Но нашлись и те, кто не хотел оставлять произошедшее без внимания, и вскоре было начато новое расследование. За голову таинственного magister-а назначили щедрую награду, и многие охотники за головами надеялись заполучить ее себе. Некоторые из них исчезли, слишком много узнав о делах культа. Прочих утомила погоня за тенью и они сдались, отдав предпочтение более легкой добыче.

Одному охотнику за головами, Адольфусу Куфтцосу (см. стр. 50), удалось внедриться в низшие ряды Пурпурной Длани. Узнав, что после неудачного похищения magister impedimentae покинул Нульн и отправился в Мидденхайм, Адольфус начал охоту.

Чтобы перехитрить соперника, Адольфус сначала остановился в Альтдорфе и связался с Квинтусом Фассбиндером - профессором Альтдорфского университета. Квинтус получил от предыдущего императора, Луитпольда III, разрешение на изучение и каталогизацию разнообразных культов Хаоса и их членов. Эти исследования привлекли внимание профессора к Ордену Пурпурной Длани. Квинтус смог многое рассказать охотнику за головами о роли magister impedimentae, в том числе и некоторые зацепки для поиска беглеца. Среди них было имя: Кастор Либерунг.

План Адольфуса заключался в том, чтобы вывести magister-а из игры, пообещав тому наследство, включая небольшое поместье и незначительный титул. На последний известный адрес Кастора в Нульне было выслано письмо, направляющее magister-а в ловушку в торговом городе Богенхафен.



В результате один из нульнских культистов переслал письмо в Мидденхайм, и Кастор немедленно отправился в путь, чтобы завладеть этим богатством. Если бы Либерунг стал благородным землевладельцем, планы культа по разрушению Империи могли значительно продвинуться. По пути Кастору было поручено установить контакт с альтдорфской ячейкой Пурпурной Длани, которая должна была оказать ему любую необходимую помощь.

Двойник

Кастор так и не добрался до Альтдорфа. Он был убит из-за чистой случайности - нападения мутантов на его дилижанс. Тело Либерунга ждёт, когда его обнаружат персонажи, один из которых очень похож на культиста.

Двойник Кастора вместе с предполагаемой перспективой богатства и знатности наследует и его проблемы. Адольфус Куфтцос ждёт *magister*-а в Альтдорфе. Чтобы взять след культиста охотник за головами, с помощью информации полученной от профессора Фассбиндера, засёк городскую ячейку Пурпурной Длани и ждёт, когда *magister impedimentae* попытается связаться с ней. Если Адольфус увидит, что кто-то из приезжих вступил в контакт со знакомыми охотнику членами культа, он немедленно попытается убить последних. Тем временем профессор Фассбиндер продолжит поиски *magister*-а, как и те, кто нанял Адольфа в Нульне.

Охотник за головами - не единственная проблема двойника. Если персонажу не удастся связаться с альтдорфской ячейкой Пурпурной Длани (что неизбежно) культисты решат, что *magister impedimentae* обвел их вокруг пальца и собирается предать орден оставив деньги себе.

Тени сгущаются

Прибыв в торговый город, герои направляются в контору законников, где подпись на нескольких бумагах сулит одному из них богатство, но попадают в засаду. Разобравшись с охотником за головами раз и навсегда, они, возможно, захотят провести несколько дней, наслаждаясь многочисленными развлечениями на ежегодной городской ярмарке. Кроме того, здешний праздник может стать хорошим местом для поиска работы.

Взявшись за простецкую работенку персонажи совершают ужасное открытие и оказываются втянутыми в смертоносный заговор, к которому причастны некоторые из самых известных жителей города. Местные власти не собираются верить на слово разношёрстной кучке чужаков клевещущих на семьи, которые развивают городскую коммерцию и платят жалованье всем местным жителям. Персонажам придётся спасать Богенхафен своими силами, а это скорее всего приведёт к тому, что их заклеймят как преступников.

Последствия

Если персонажам не удастся спасти Богенхафен, последствия будут очень серьёзными: в городе откроются Врата Хаоса, которые, скорее всего, уничтожат его. Если же персонажи преуспеют, то общественное и политическое устройство города будет перевернуто с ног на голову, и вряд ли кто-то поблагодарит персонажей или даже поверит просто им. В любом случае нужно скорее бежать из города, и, на редкость удачно, один из их немногих друзей персонажей оказывается владельцем речной баржи. Оставив Богенхафен позади, они отправляются вниз по реке в следующую часть кампании «**Враг Внутренний: Смерть на Рейке**».

Проведение кампании

Кампания в ролевой игре - это серия связанных между собой приключений. Помимо того, что каждое приключение остаётся самостоятельной историей, оно также развивает общий с другими приключениями сюжет и поддерживает темы всей кампании. По пути персонажи исследуют большую область игрового мира, а игроки знакомятся с его культурой, обществом и различными таящимися в нём опасностями.

Живой мир

Пока персонажи сражаются с врагами по всей Империи, до них доходят новости и слухи. Эта информация служит не просто статичным фоном для приключений, она освещает живой и густонаселённый мир, в котором постоянно что-то происходит. Некоторые слухи и новости просто создают впечатление реального мира за пределами поля зрения игроков, некоторые усиливают атмосферу видимого персонажами окружения и подчеркивают темы кампании, а другие превращаются в зацепки и встречи, развивающие сюжет.

Некоторые из таких зацепок могут заманить игроков на побочные маршруты, взывая к их любопытству или даже заставляя их ошибочно принять зацепки за подсказки, связанные с основным сюжетом кампании. Когда кажется, что группа движется в неверном направлении, перед тобой встанет выбор: заставить персонажей вернуться к сюжету, или некоторое время потакать блуждающим игрокам.

Песочница против Рельс

Во время проведения кампании твоя главная задача будет состоять в том, чтобы незримо направлять персонажей в заданное русло. Игроки быстро разочаруются если поймут, что «едут по рельсам» из одного места в другое без возможности на что-то повлиять. Потому ты должен будешь создать впечатление живого, подходящего для исследований мира, и в то же время убедиться, что персонажи хотят следовать в том направлении, куда ведёт сюжет кампании - а в идеале заставить игроков думать, что они сами выбрали курс, по которому развиваются события.

Это может быть очень непросто - будь готов с юмором отнестись к игрокам, если они решат выбрать не предусмотренный сценарием вариант. В такие моменты тебе поможет быстрое мышление и импровизация, но если в твоей голове есть глубокое понимание мира игры, то провести случайную сессию «на лету» может быть очень весело. Некоторые группы предпочитают не следовать заданному курсу и играют в «песочницу»: они исследуют окружение по своему усмотрению, останавливаясь всякий раз, когда что-то интересное привлекает их внимание. Такой стиль игры ничем не хуже прочих.

В этой книге предусмотрены варианты действий в отношении неугомонных игроков и способы возвращения их персонажей в основную канву повествования, если в этом возникнет необходимость. Хотя в сюжете кампании есть определённые ключевые сцены - маршрутные точки, добраться от одной сцены к другой можно разными способами. «**Враг в тени**» начинается как путешествие, но игрокам предлагаются некоторые альтернативные варианты, для того чтобы они могли пройти этот путь, так как им заблагорассудится. В дальнейшем приключение становится более свободным, позволяя персонажам следовать своим собственным путём после того, как они обнаруживают первые подсказки, которые начинают приключение.

Сделай это своим

Прежде всего, ты не должен ограничивать себя материалом книги, которую ты держишь в руках. Не существует правильного или неправильного способа играть в эту кампанию: ролевая игра - это интерактивная среда, а игроки здесь создают историю в той же степени, что и ведущий со сценаристами. Большинство опытных ведущих согласятся с тем, что даже в самых простых ситуациях невозможно предугадать поведение группы игроков. Часть проблемы - и удовольствия - для ведущего заключается в необходимости реагировать, импровизировать и развлекать игроков в ответ на решения их персонажей.

Описанное ниже приключение - это ресурс для вдохновения, а не сценарий, которому нужно неукоснительно следовать. Позволь игрокам немного исследовать мир и проложить свой собственный путь; они почти всегда будут готовы вернуться к сюжету кампании, рано или поздно. Опытный ведущий найдёт способы сделать сюжет привлекательнее, отстраненного исследования.

Каждая игровая группа - это уникальное сочетание личностей, и никто не знает твою группу лучше, чем ты сам. Потому ты всегда должен чувствовать себя свободно и адаптировать прописанные авторами приключения, добавляя или изменяя детали, для получения того игрового опыта, который предпочитает именно твоя группа. Пока все получают удовольствие, не существует неправильного способа игры.

После приключения

Каждая часть оригинальной кампании «**Враг внутренний**» была написана таким образом, чтобы оставаться полезной и после прохождения игроками описанных в ней приключений. В первой части книги, помимо вступительного приключения «**Враг внутри**», была представленная информация об Империи - месте действия кампании.

Схожим образом, «**Тени над Богенхафеном**» предоставляли ведущему полноценный торговый город для использования в будущих приключениях. Со сменённым названием и некоторыми картографически правками Богенхафен мог исполнять роль десятков городов по всей Империи, что позволяло использовать его снова и снова.

Режиссёрская версия следует тому же принципу, предлагая смесь приключений и фонового материала для создания единого целого. Всё это сопровождается пятью томами дополнительных материалов, каждый из которых полон полезных сведений об окружении и сюжетах расширяющими кампанию и продолжающимими приносить пользу уже после завершения «**Врага внутреннего**».

- **Книга 2: «Смерть на Рейке»** - следующая книга кампании. В ней ты найдёшь подробную информацию о великих реках Империи, бороздящим их просторы люде, культуре речников, а также правила транспортировки и продажи грузов.

- **Книга 3: «Власть за троном»** посвящена приключениям в Мидденхайме, одном из величайших городов Империи, в котором можно провести бесчисленное множество других приключений.

- **Книга 4: «Рогатая крыса»** рассказывает о мерзких скавенах, расе крысолюдов хаоса, которые зарываются в недра Старого Света ища магический минерал, известный как злой камень.

- **Книга 5: «Империя в руинах»** завершает кампанию и углубляется в политические и военные классы Империи, а также предоставляет информацию об Альтдорфе, великой столице Империи.

Используемые вместе, пять книг кампании и пять сопровождающих томов дополнительных материалов содержат всё необходимое для создания практически безграничных приключений, посвящённых всевозможным видам внутренних угроз, позволяя искателям приключений вновь и вновь спасать Империю.

Темы кампании

С момента публикации игроки и критики отмечали уникальный тон «**Врага внутреннего**». Во многом эта особенность обусловлена краеугольными темами кампании.

В те годы все фэнтези-игры искали вдохновение в литературном жанре героического фэнтези или легендах о короле Артуре. Низкое и тёмное фэнтези были плохо известны, даже как термины - в то время мы, за неимением лучшего определения, называли **WFRP** «*грязным фэнтези*».

Враг внутренний

У «**Врага внутреннего**» человеческое лицо и он живёт среди обычных людей. В то время как все взоры обращены на врага внешнего, враг внутренний ходит свободно, обмениваясь радостными приветствиями с друзьями и соседями, даже если сам при этом замышляет разрушение мира.

Пользуясь в своих интересах всеобщим отвлечением на врага внешнего - бесчисленные искажённые орды Хаоса, скрывающиеся на севере, за пределами Империи и Кислева, и готовые без предупреждения хлынуть через границу в Старый Свет, - враг внутренний подбирается всё ближе и, возможно, становится куда опаснее.

Имперское общество кишит большими и малыми культами Хаоса. Некоторые, такие как Пурпурная Длань, имеют множество последователей, а их планы обширны и непостижимы; другие, такие как *Ordo Septenarius*, малочисленны и локальны, а их члены могут даже не знать, что служат Губительным Силам. По мере прохождения кампании персонажи будут всё больше понимать, что любой встречный может оказаться замаскированным агентом Хаоса.



Человеческие слабости

В Старом Свете все борются за выживание. Каждый чего-то хочет: богатства (или, хотя бы, достаточного количества еды), безопасности для себя и своих близких, социального продвижения и уважения соседей, мести своим обидчикам, справедливости (или хотя бы её обещания) и счастья (что бы оно ни значило для каждого смертного). У всех есть эти потребности и заботы, и все стремятся делать всё возможное, чтобы удовлетворить первые и избавиться от вторых.

Хаос, играя на мирских желаниях и проблемах, незаметно просачиваясь в жизни ничего не подозревающих смертных. Свершить свою месть, начать внушать страх и уважение, получить силой для сражения с любой угрозой - таковы обещания Кхорна, Кровавого Бога. Богатство, знания, власть и продвижение в обществе - вот приманки, которыми зовёт к себе смертных Великий Исказитель Тзинч. Удовольствие, комфорт и свобода - соблазны, предлагаемые Слаанешем, Князем Наслаждений. А лень, смирение и страх смерти приводят других к Нурглу, Отцу Разложения и Хворей.

Всё всегда начинается с чего-то малого, казалось бы, невинного: потакания своим пристрастиям, кратчайшего пути к исполнению небольшого желания, уловки, позволяющей избежать незначительной угрозы или беспокойства. Твой друг или друг твоего друга, который знает, как добиться чего-то, в обмен на ответную услугу. С каждым разом становится всё легче поддаться искушению. С каждым разом делается ещё один шаг в сторону от основного русла общественной жизни, пока растущие отклонения в пристрастиях и поступках уже нельзя будет игнорировать. Наконец, страшное имя произнесено, а душа проклята.

Охотники на ведьм сжигают их, общество боится их, но всякий раз, когда разоблачают культ Хаоса и допрашивают его членов, в головах многих проносится одна мысль: «*Это мог быть я*».

Выбор зла

Многие фэнтезийные игры и истории предлагают очень упрощенную мораль: герои - герои, злодеи - злодеи, и они никогда не меняются местами. Подобно тому как **WFRP** отказывается от прекрасных дворцов и безвредной магии героического фэнтези в угоду более мрачному и аутентичному окружению, так и приключения в **WFRP** лучше всего передают атмосферу мира, когда представляют игрокам моральную неоднозначность.

Мутанты, например, несут угрозу Империи и остальному Старому Свету, а потому их необходимо истреблять. Но большинство мутантов - сами являются жертвами: простыми фермерами, бюргерами, обычным народом, чьи тела стали меняться по неведомой им причине. Изгнанные или вынужденные спасаться бегством, они делают всё возможное, чтобы выжить во враждебном мире, прячутся и воруют, чтобы хоть как-то сводить концы с концами. Преследуемые, напуганные и отвергнутые всеми вокруг, эти мутанты постепенно склоняются к Губительным Силам Хаоса. Насколько героическим может быть приключенец, столкнувшись с молодой, молящей о спасении девушкой, льющей слёзы не из двух, а из трёх широко раскрытых голубых глаз?

Тёмное фэнтези

«**Враг внутренний**» - это низкое, тёмное фэнтези, или, как мы называли его до появления таких терминов - «*грязное фэнтези*». Персонажи **WFRP** часто не столь благородны как их коллеги из других фэнтезийных игр. Вместо сверкающих башен из зачарованного камня, архитектура Империи, подражающая городам средневековой Европы, состоит из фахверковых, тесно прижатых друг к другу домов. Магия в этом мире известна, но слабо распространена и опасна. Известно, что чудовища обитают в дикой местности между островками цивилизации, но самыми опасными врагами зачастую становятся ближайшие соседи, большинство из которых уж слишком похоже на людей.



Если действие прочих фэнтезийных приключених часто разворачивается в прекрасную погоду в окружении парков, то Империя славится частыми дождями - льющими порой часами или днями, и обычно в самое неподходящее время. Дороги превращаются в непроходимые трясины, сапоги утопают в вязкой грязи, а холод и сырость пробирают до костей самых выносливых искателей приключений.

Юмор против ужаса

Важнейшая часть грязного фэнтези, зачастую отсутствующая в других играх, претендующих на звание низкого или тёмного фэнтези - это юмор. До **WFRP** игра **Warhammer Fantasy Battle** от **Games Workshop** была полна юмора, часто проявлявшегося в виде глупых имен и тонких отсылок на поп-культуру и события тех лет. **WFRP** продолжила эту традицию и обнаружила, что элементы фарса и низкопробной комедии служат уникальным и приятным противовесом мрачной безысходности мира и космическому ужасу борьбы с Хаосом.

Подобно мрачным шуткам, которыми обменивались солдаты в окопах Первой мировой войны, каждое проявление юмора представляет собой маленький триумф человеческого духа над непреодолимой гибелью, грозящей как изнутри так и извне. Смешной момент может разрядить напряжённость, казалось бы, безнадёжного похода; остроумное замечание может напомнить о том, что жизнь продолжается во всём её великолепии и нелепости; а умение смеяться покажет, что ещё не всё потеряно. При правильном использовании юмор может сделать игру гораздо более приятной, чем бесконечный поток обречённости и мрачности; при умелом использовании юмор может вызывать не меньшие эмоции, чем любая трагедия.

Враг думающий

Противники во «**Враге внутреннем**» - это не усатые злодеи, творящие зло ради зла. Даже у противников нелюдей есть движущие ими цели, желания и слабости. Враги не будут ждать персонажей в своих логовах, пока те не ворвутся и не убьют их; противники разумно реагируют, меняют свои планы и представляют собой изменчивую, сложную цель. В понимании врагов именно они, а не персонажи, являются героями истории.

Если что-то пойдёт не так...

Самоуверенность - главный враг искателя приключений в **WFRP**. В моменты когда кажется, что всё идет хорошо, большинство опытных игроков начинают беспокоиться. В кампании **WFRP** можно найти множество случайных сцен, которые огорчают игроков в моменте, но могут стать забавными в ретроспективе. За бугманнским элем рассказывают больше историй о неудачах, чем о славных триумфах, и почти все они сопровождаются взрывами смеха.

Мозги важнее мускулов

Обычно бой является худшим из возможных исходов для искателей приключений в **WFRP**. Сражения жестоки, кровавы и часто коротки. Игроки продвигаются гораздо дальше, используя свои мозги и небоевые навыки - и большинству из них этот вызов нравится куда больше, чем простой, повторяющийся процесс бросания костей для нанесения ударов и ранений.

...И многое другое

Вот мы рассмотрели некоторые из тем, которые находили во «Враге внутреннем» поколения игроков и ведущих. Некоторые из них - результат продуманных дизайнерских решений и были заложены создателями кампании; некоторые - стали отражением причуд личности писателей; а некоторые - появились относительно случайно. Несомненно, есть и другие темы, которые ещё предстоит раскрыть: некоторые можно отыскать в тексте кампании, а многие другие, будут привнесенные игроками и ведущими, возникая на основе личных предпочтений и по случайному стечению обстоятельств, становясь столь же значимыми для конкретной группы, как и всё что было написано игровыми дизайнерами. По мере того, как ты будешь проводить игры по новому изданию кампании, помни об этих темах, но не позволяй им доминировать: просто обращай внимание на них, когда они появляются, и используй любые возможности, которые они предлагают, чтобы создать более интересный и глубокий опыт для своих игроков.

Проведение приключения

Первые главы «**Врага в тени**» охватывают множество обыденных ситуаций - таких, которые будут возникать снова и снова по ходу кампании и практически в любой игре **WFRP**. Здесь представлено множество советов о том, как отыгрывать разные происшествия и столкновения. В ходе приключения игроки увидят типичные для Империи места: каретные дворы, лесные дороги, большие города, города среднего размера, а также будут путешествовать по рекам и каналам.

«**Враг в тени**» не только вводит тебя и твоих игроков в сеттинг и знакомит с важными игровыми механиками, но и устанавливает главные темы и врагов кампании «**Враг внутренний**». Хотя Хаос угрожает извне, он также ослабевает изнутри. Некоторые слуги Губительных Сил - добровольные новообращенные, соблазненные обещаниями власти, удовольствий и прочего, но большинство - жертвы невезения, мутировавшие от невольного и случайного воздействия Хаоса.

Когда искатели приключений прибывают в Богенхафен, история становится более сложной - слишком сложной, чтобы изложить ее в хронологическом порядке. У игроков появится большая свобода действий, и ты должен быть готов реагировать на их решения, черпая необходимую информацию из разных источников, а также импровизируя, когда это необходимо. Перед началом приключения тебе следует внимательно прочитать эту книгу, ознакомиться с сюжетом, возможностями персонажей на каждом этапе, значением каждой сцены и встречи. Также будет разумно продумать запасные планы на случай, если игроки решат отправиться в неожиданном направлении или сделать что-нибудь способное сорвать кампанию.

Имейте в виду, что «**Враг в тени**» - это часть большой кампании. Некоторые из множества нитей, которые начинаются здесь, на время отойдут на задний план, чтобы вновь появиться в одном из последующих приключений.

Новые правила

«**Враг в тени**» использует новые правила для СЛОЖНОСТИ ПРОВЕРОК, БОЛЕЗНЕЙ, персонажей ведущего, дверей и замков и многого другого. Чтобы тебе было легче обращаться к этим правилам, все они приведены в **Приложении 2: Новые правила**, на стр. 114 этой книги.



ВРАГ ВНУТРИ

ГЛАВА 1: РАЗЫСКИВАЮТСЯ ОТВАЖНЫЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В которой разношёрстная группа искателей приключений отправляется в столицу по дороге, проторенной бесчисленными жителями сёл и городков Империи. Альтдорф - гигантский и шумный город, с мощёными золотом улицами и бесчисленными возможностями.

Путешествие внезапно прерывает встреча с разбитым дилижансом и шайкой мутантов, пожирающих пассажиров на останках экипажа. На одном из трупов персонажи находят зацепку, сулящую если не приключение, то большое богатство. Они и не подозревают, что тело принадлежит Кастору Либерунгу, важному культисту Хаоса и бывшему magister impedimentae Ордена Пурпурной Длани.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение начинается с момента, когда персонажи отправляются в Альтдорф по дороге. Причины этого оставлены на ваше усмотрение. Кампания предполагает, что персонажи направляются из Дельбрена по тракту Мидденхайм-Альтдорф на юг, чтобы добраться до столицы, но отправной точкой может быть любое место, в идеале - в двух днях пути от Альтдорфа.

Имеются в виду два дня езды на дилижансе. Путь пешком может занять целую неделю. Именно поэтому первая задача приключенцев - занять места в дилижансе, держащему путь в столицу. Некоторые из персонажей могут уже знать друг друга; остальные встретятся впервые на постоялом дворе «Карета и лошади».

КАРЕТНЫЙ ДВОР

«Карета и лошади» похож на тысячи других каретных дворов, разбросанных по всей Империи. Его точное местоположение не имеет значения, главное, чтобы он находился примерно в двух днях пути от Альтдорфа. Хотя персонажи, скорее всего, уже посещали каретные дворы, для некоторых игроков это может быть первый подобный опыт. По этой причине стоит уделить некоторое время описанию каретного двора, когда группа только прибудет на место.

Каретные дворы встречаются по всему Старому Свету. Они служат местом остановки для усталых путников, а также позволяют кучерам менять лошадей во время долгой поездки и чинить повреждённые дилижансы. Каретные дворы также используются дорожными стражниками в качестве временных опорных пунктов и камер для содержания преступников, пойманных на опасных дорогах Империи. Во время беспорядков эти места служат крепостями для местных жителей, которые прячутся за крепкими стенами, спасаясь набегов наёмников, зверолюдов или гоблинов. Но в более спокойные времена каретные дворы - желанное место отдыха.

Обычно каретные дворы находятся в частной собственности, но на хорошо проходимых маршрутах можно встретить цепочки каретных дворов, принадлежащих каретным компаниям, которые часто называют «каретными домами». Владельцы каретных дворов зарабатывают не только на своих постояльцах, но и на аренде, получаемой от других каретных домов, использующих помещения двора, а также на небольшой плате, которую выплачивает Штатное войско для обеспечения дорожных стражников. На карте изображён каретный двор среднего размера. Некоторые из них гораздо крупнее и больше напоминают крепости, чем каретные дворы, а другие состоят только из бара, нескольких спален и конюшни.

1. Внешняя стена

Большинство каретных дворов стоящих за пределами крупных городов окружено какой-никакой оборонительной стеной. В зависимости от местоположения, она может быть сделана из камня или дерева и обычно имеет высоту 8-12 футов. Войти на территорию каретного двора можно через ведущие на дорогу ворота, которые остаются открытыми, если у хозяина нет причин ждать неприятностей извне. В дикой глуши, где часто встречаются разъяренные чудовища, ворота всегда закрыты и заперты, а кучера, желающие заехать на ночь, должны трубить в рог, чтобы предупредить персонал каретного двора о своем прибытии. Дельбренская дорога, проходящая через лесистые предгорья Пяти Сестёр, не столь опасна, потому ворота двора «Карета и лошади» остаются открытыми в светлое время суток.

2. Каморка привратника

Привратник, как правило, дежурит круглосуточно, чтобы следить за прибывающими и отбывающими дилижансами. Он встречает прибывающий экипаж и направляет кучера к свободным стойлам.

3. Двор

Мощёный двор служит местом для ухода за лошадьми и ремонта дилижансов.

4. Бар

Это место, которым путешественники пользуются чаще всего. Тут можно расслабиться и попробовать здешнюю еду и напитки. Бар также является местом, где чаще всего можно заметить хозяина каретного двора, Густава. Тут он присматривает за своими работниками или лично обслуживает столики. Стоимость блюд варьируется от 3 пенни за миску супа или хлеб с сыром, 6 пенни за небольшой горшок тушёной говядины или большой пирог и 12 пенни или 1 шиллинг за полную тарелку домашнего жаркого, сосисок и овощей. Местное пиво стоит 2 пенни, а вот импортные вина стоят дорого и продаются бутылками от 2 до 6 шиллингов за каждую.

5. Конюшни и каретный сарай

Здесь конюхи каретного двора присматривают за лошадьми. В плохую погоду и в зимние месяцы дилижансы ставят под навесом в каретном сарае; в остальное время их обычно оставляют во дворе.

6. Кузница

Здесь работает кузнец/каретник/коновал, выполняющий мелкий ремонт в случае необходимости. В небольших каретных дворах кузнец также работает конюхом, барменом или кем-то ещё.

7. Кладовые

В кладовых на ночь оставляется груз, перевозимый каретными компаниями. Здесь же обычно хранится и багаж пассажиров. Большинство трактирщиков отказываются брать на себя ответственность за любые ночные кражи, однако вещь положенная в кладовую будет в большей безопасности, нежели багаж оставленный в дилижансе. Путешественникам советуют всегда держать ценные вещи при себе.

8. Пивоварня

Варка собственного пива - традиция для каретных дворов. Этот обычай нравится многим гостям, поскольку каждая новая остановка предлагает отведать новое пиво.

9. Общая комната

Это большое помещение, в котором могут разместиться до 20 гостей на кроватях и ещё больше на полу. Общие комнаты обычно удобны и чисты, но в них часто бывает шумно, особенно в компании храпящих и пьяных путешественников. Общие комнаты обычно используются бедными гостями, поскольку средняя стоимость одной ночи в них составляет всего 15 пенни, или 10 пенни без койки.

10. Спальни

Эти спальни предлагают уединение и комфорт, а также обставлены лучше общей комнаты. В каждом номере с удобством размещаются двое постояльцев, но можно поместиться и вчетвером, разделив кровати. Средняя стоимость спальни составляет 10 шиллингов за ночь. Все спальни закрываются на ключи, которые хранятся у жильцов или Густава. Замки обычные: серьёзная (+0) расширенная проверка взлома с двумя набранными УУ позволит открыть дверь.

11. Комнаты работников

Здесь спят работники постоялого двора, а также часто останавливаются на ночь приезжие кучера, хотя некоторые каретные дворы предоставляют им бесплатные спальни или места в общей комнате - до тех пор, пока трактир не будет забит постояльцами полностью.

12. Казармы дорожной стражи

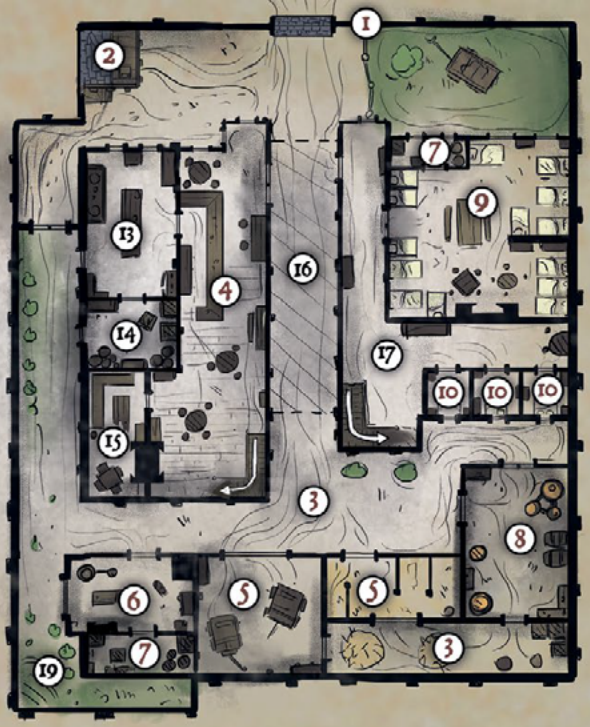
Во многих каретных дворах есть пара комнат, отведённых для дорожных стражников, часто с геральдикой местного Штатного войска. У дорожных стражников есть постель на ночь и место для выполнения административных обязанностей, а каретный двор получает выгоду от присутствия служителей закона. Часто эти комнаты также используются должностными лицами Штатного войска, хотя большинство офицеров предпочитают приобретать более просторные отдельные номера.

ОБОЗНАЧЕНИЯ

1 Внешняя стена
2 Каморка привратника
3 Двор
4 Бар
5 Конюшни и каретный сарай
6 Кузница
7 Кладовые
8 Пивоварня
9 Общая спальня
10 Спальни
11 Комнаты работников
12 Казармы стражи
13 Кухня
14 Буфет
15 Альков
16 Арочный проход
17 Коридор
18 Приватные комнаты
19 Огород
20 Балкон
21 Комната для встреч
22 Спальня Густава
23 Галерея



«КАРЕТА И ЛОШАДИ»





ПОДХОДЯ К ДВОРУ

Согласно сценарию, персонажи должны добраться до каретного двора ранним вечером, к моменту, когда уедет последний дилижанс. Если ты хочешь, чтобы они прибыли в другое время, внеси соответствующие изменения в сценарий. Когда персонажи подходят к постоялому двору, из ворот выезжает дилижанс, принадлежащий компании «Круглый год», направляющийся в Мидденхайм (или любое другое подходящее место). У дилижанса только что отремонтировали колесо, и кучер спешит наверстать упущенное время. Выехав за ворота, он пускает лошадей в галоп и несётся по дороге с бешеной скоростью.

Дилижанс не останавливается ни перед кем, а кучер бьет хлыстом персонажей, что встают у него на пути. Если персонажи попытаются остановить дилижанс, охранник направит на них свой мушкетон и крикнет, чтобы те посторонились. Если это не отпугнет персонажей, он без колебаний выстрелит: **тяжёлая (-20) проверка стрельбы**, считая что ДБ стреляющего равен 32, УРОН: +8, *взрыв 3, грозное, опасное, пороховое*. Дилижанс сбивает всех персонажей, которым хватило ума встать на пути у лошадей. Если эти персонажи провалят **заурядную (+20) проверку уклонения**, пытаясь в последний момент уйти из под колёс, они потеряют 1d10+6 пунктов ЗДОРОВЬЯ (этот УРОН можно снизить РЕЙТИНГОМ ВЫНОСЛИВОСТИ, но не бронёй).

Когда персонажи зайдут во двор они обнаружат там кипящую жизнь и стоящий в воздухе запах свежего навоза. Возле конюшни можно увидеть пару конюхов, деловито натирающих упряжку из четырёх лошадей. Из здания доносится весёлый смех и восхитительный запах готовящейся еды.

Дилижанс

Во дворе возле каретного сарая стоит дилижанс в цветах альтдорфских «Путей Рэтчетта», старого и престижного каретного дома, который пытается выжить конкурируя с компанией «Круглый год». Дилижанс прибыл сегодня вечером и утром направляется в Альтдорф. Пассажиры и кучеры сейчас отдыхают в баре.

На первый взгляд, дилижанс в прекрасном состоянии, но внимательные персонажи, успешно прошедшие **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, или **лёгкую (+40) проверку ремесла (плотник)**, или любую другую ПРОВЕРКУ подходящей СПЕЦИАЛИЗАЦИИ НАВЫКА *ремесла*, заметят, что дилижанс старый и хлипкий. Под яркой краской и полировкой скрывается прогнивший и изъеденный древесными червями каркас.

Бар

Бар каретного двора - светлое и весёлое место. Открыв дверь, персонажи чувствуют аппетный запах готовящийся еды и слышат смех двух кучеров, что выпивают и шутят за своим столиком. Из другого конца комнаты, искатели приключений ловят на себе ледяной взгляд прекрасно одетой молодой дамы (леди Изольды фон Штрудельдорф). Она сидит за столом с двумя другими женщинами: высокой, крепко сложенной (телохранительницей Мари) и маленькой, похожей на мышь (служанкой Жанной Аляйнер). За другим столом сидит молодой человек (Эрнст Хайдлеманн). Кажется, он всецело поглощён чтением книги. На барную стойку опирается щеголеватый господин (Филипп Декарт), который пристально смотрит на персонажей, прежде чем перевести свой взгляд обратно на барную стойку, за которой стоят худой бармен (Герпен) и пухлый трактирщик (Густав). Над баром, на деревянной балке, загаженой пятнами помёта, сидит Черныш - ручной ворон хозяина трактира.

Не успеют персонажи толком оглядеться, как к ним подойдёт Густав, толстый и радушный хозяин каретного двора. Он тепло улыбается и приветствует всех лавиной болтовни. «*Приветствую! Добро пожаловать в «Карету и лошади». Присаживайтесь. Располагайтесь у огня, там вам будет тепло и приятно. Хотите выпить или поесть? Да? Конечно, сначала выпивка. Как глупо с моей стороны*». Пока Густав болтает, Черныш расхаживает по балке над баром, в точности повторяя интонации Густава, но путая слова. «*Добро присаживайтесь! Располагайтесь у глупости. Не желаете ли выпить у лошадей?*».



Садясь за стол, персонажи замечают, что Филипп Декарт пристально смотрит на них. Поняв это, Филипп быстро опускает глаза на своё вино. Прочие постояльцы не обращают внимания на персонажей: Леди Изольда привередливо ковыряется в еде, а её служанка безучастно смотрит в пространство; телохранительница Мари угрюмо пьет свое вино; голова Эрнста Хайдлеманна уткнулась в книгу, которую он внимательно будет изучать на протяжении всего вечера; кучера, Гуннар и Хульц, напиваются, пользуясь возможностью развлечься, перед завтрашним утром, когда им вновь придётся отправиться в путь.

Заселение

Четыре спальни заняты пассажирами дилижанса. Леди Изольда и её горничная Жанна живут в одной комнате, а телохранительница Мари - в соседней. Игрок Филипп и студент Эрнст также занимают отдельные комнаты. Таким образом, две спальни остаются свободными для персонажей, которые могут выбрать и общую комнату переночевав там с двумя кучерами.

Двери

Все двери можно запереть, и обычно так и делают; нельзя быть излишне осторожным, зная, какой народ ездит нынче по дорогам! Как правило, не запертыми остаются только те двери, которыми часто пользуются гости.

Персонажи ведущего

Эта глава посвящена общению искателей приключений с постояльцами и работниками каретного двора, потому тебе нужно будет оживить персонажей ведущего. С большинством из них у тебя не возникнет трудностей, поскольку они не говорят с искателями приключений, пока те сами не начнут разговор. Однако хозяин каретного двора Густав и азартный игрок Филипп отличаются тем, что сами проявляют инициативу. Остальных персонажей ведущего можно вводить в разговор по мере необходимости или по твоему собственному желанию. В первом случае, если один из приключенцев попросит кучера отвезти группу до Альтдорфа, ты должен будешь сыграть роль кучера. Во втором случае, ты сам можешь привлечь внимание приключенцев к выпивающим, смеющимся и изредка начинающим петь кучерам.

Подробное описание всех персонажей ведущего ты можешь найти в конце главы. Не стесняйся изменять или дорабатывать какие-то детали по мере необходимости, чтобы сделать игру максимально интересной для твоих игроков.

Хозяин каретного двора

Хозяин Густав служит первым ключом к разговорам на постоялом дворе. Он приветствует персонажей, как только они заходят внутрь, болтает без умолку и делает паузы только для того, чтобы искатели приключений могли ответить на его вопросы. Он интересуется здоровьем персонажей, целью их путешествия, их желанием снять комнату и так далее. Даже самую короткую минуту молчания он заполняет болтовней о делах, погоде, состоянии дорог и обо всём остальном, что только приходит ему в голову. Густав с восторгом рассказывает о других гостях, особенно о леди Изольде, так как он очень рад видеть у себя в гостях дворянку.

Густава следует отыгрывать как слегка раздражающего персонажа, но слишком добродушного, чтобы кто-то мог всерьез на него рассердится. Любой заказ еды, напитков или комнаты сопровождается бездумной болтовней на любую из его любимых тем. Густава очень трудно обидеть, но при угрозе насилия он придёт в ярость и прикажет персонажам покинуть каретный двор, если они «*не могут говорить вежливо!*»

Дураки и лошади

В начале приключения важную роль играет нужда персонажей в дилижансе, на котором они доберутся до Альтдорфа. Соответственно, у персонажей не должно быть собственных лошадей и возможности приобрести скакунов до прибытия в Богенхафен.

Если никто из персонажей не начинает игру в КАРЬЕРЕ кавалериста или рыцаря, (имеющих на первой ступени КАРЬЕРЫ в стартовом ИМУЩЕСТВЕ *верховых лошадей*) этот сюжетный нюанс не вызовет особых проблем, так как начинающим персонажам лошади не по карману, а ты с лёгкостью можешь пресечь любую другую попытку найти скакунов (например - кражу). Если игроки задумывают учудить что-то незаконное, ты можешь напомнить им о связанных с этим рисках.

Если среди персонажей есть кавалерист или рыцарь с *верховой лошадью*, ты сам должен найти выход из этой ситуации. Самый простой способ сделать это - перед игрой задать игрокам с соответствующими КАРЬЕРАМИ вопрос: «*Почему у ваших персонажей нет лошадей?*» и вместе с ними придумать связанную с этим историю.

Игрок

Филипп, странствующий бретонец, играет другую роль: он предлагает персонажам сыграть в карты и, если те поймают его на мошенничестве, начнёт драку. Филиппа весело отыгрывать из-за его сильного бретонского (то есть французского) акцента и любви к размашистым жестам.

Бармен

Если на постоялом дворе не очень много народу, бармен Герпин остаётся за стойкой или в погребе, разливая напитки по заказу Густава, но сам никогда не обслуживает столики. Если кому-то из гостей что-то понадобится, то его обслужит Густав, а сам гость будет вынужден слушать бесконечную болтовню, если только не придумает как улизнуть от говорливого хозяина.

Кучеры

Ко времени, когда персонажи заходят в бар, два кучера, Гуннар и Хульц, уже пьяны. Вечер продолжается, они смеются, пьют и поют, шутят и пьют. В конце концов, выпив ещё немного, они, шатаясь, отправляются спать.

Хотя их дилижанс почти полон, они готовы отвезти персонажей до следующего каретного двора («Семь спиц», расстояние до него от «Кареты и лошадей» около 50 миль (80,4 км.), обслуживающего «Пути Рэтчетта», где те смогут найти другой дилижанс до Альтдорфа. Кучеры берут 4 шиллинга с персонажа, за поездку на внешнем пассажирском месте, но если возничие провалят **встречную проверку торговли**, то снизят цену до 3 шиллингов; в случае УЖАСАЮЩЕГО ПРОВАЛА (-6 УУ) с их стороны, кучеры могут снизить цену до 2 шиллингов с персонажа. Места внутри дилижанса стоят вдвое дороже. Гуннар и Хульц требуют предоплату и тратят все полученные от персонажей деньги на выпивку.

Благородная дама

Леди Изольда не станет разговаривать с персонажами, считая, общение с отбросами общества ниже своего достоинства. Если они будут настаивать на разговоре с ней, Изольда сделает крайне недовольный вид и поручит своей служанке Жанне сказать персонажам, чтобы те оставили её в покое. Жанна сделает это довольно кротко, а Мари, телохранительница Изольды, посмотрит на происходящее с угрозой в глазах. Если персонажи не отстанут, Изольда и ее свита удалятся в свои комнаты.

СЛУХИ

Во время этого приключения до ушей персонажей могут дойти приведённые ниже слухи, которые не обязаны исходить из уст какого-то конкретного персонажа ведущего, а потому ты сам можешь выбирать, кто и когда передаст их персонажам. Самые очевидные кандидаты на эту роль - болтливый хозяин каретного двора Густав и азартный игрок Филипп, однако сплетнями могут поделиться и другие персонажи ведущего: от нового постояльца и случайного кучера до шурина соседа друга. Не все слухи следует рассказывать на каретном дворе - часть можно приберечь на время поездки в дилижансе, какие-то рассказать в Альтдорфе или в любом другом месте, которое покажется тебе наиболее подходящим.

Слухи дают игрокам сведения о мире находящимся за пределом их глаз и рассказывают о событиях, происходящих без участия их персонажей. Слух можно вбросить в разговор, тогда, когда ты сочтёшь это нужным. Если тебе хочется показать игрокам значимость влияния их НАВЫКОВ на игровой процесс, расскажи им пару слухов после успешной ПРОВЕРКИ *сплетничества*. Выбор всегда за тобой.

Народная молва, как и большинство слухов приведённых ниже, находится где-то на грани правды и вымысла. Большинство слухов дополнялись и менялись по ходу многократных пересказов, но в каждом из есть хотя бы толика правды. Персонажи ведущего верят в то о чём рассказывают и могут обидеться, если кто-то усомнится или высмеет их. Этот мир полон суеверий, в нём существует магия, а потому большинство людей считают невероятные события вполне возможными.

- *Деревня Блутрох опустошена загадочной болезнью, из-за которой заражённые покрываются красными пятнами. Держись подальше от каждого, у кого есть красные пятна!*
  Этот слух помогает рассказать о событиях происходящих в Империи; ты сам решаешь, правда это или вымысел.

- *У императора есть сестра, спрятанная в Большом Хосписе, что к северу от Альтдорфа. Она - сокрытый позор Империи!*
  Правда лишь отчасти. В Большом Хосписе есть женщина, называющая себя сестрой императора, но так это или нет - решать тебе.

- *На тракте ведущем в Альтдорф неспокойно из-за бандитов. На прошлой неделе не доехал ещё один дилижанс. Нынче времена неспокойные, а императору давно пора позаботиться о простых людях.*
  Правда. Дилижансы, как скоро выяснится, часто «не доезжают».

- *Священного белого волка видели в Дракwальдском лесу недалеко от Дельберца. Жрецы Ульрика ищут его.*
  Тебе решать, правда это или нет.

- *Деревня Тойфельфейер недавно была сожжена охотником на ведьм Фабергусом Хайнцдорком. Он обнаружил, что местные заключили союз с демонами - это как-то связано с тем, что они ели сырое мясо!*
  Этот слух рассказывает о текущем положении дел в Империи; тебе решать, правда это или нет.

- *Дороги становятся всё хуже, потому что императора больше не заботит их содержание - он слишком занят, тратя деньги на Штатное войско, решая проблемы, вроде беспорядков в Убершрейке.*
  Император тратит большие средства на Штатное войско Альтдорфа, три полка которого сейчас расквартированы в Убершрейке. Подробнее об этом ты можешь узнать в **«Стартовом наборе»**.

- *Когда последний раз был в Альтдорфе, я чувствовал что-то... странное. Это определённо из-за волшебников. Слишком много магов в столице, говорю тебе.*
  Правда лишь отчасти. В Альтдорфе есть проблемы, но повинны в них не маги. Причины раскроются в следующих частях кампании «Враг внутренний».

- *Альтдорфский зоопарк закрыт уже несколько недель. Я слышал, что Коготь Смерти, грифон императора, впал в ярость. Наверное, это случилось из-за того, что хозяин не навещал его уже несколько месяцев.*
  Этот слух распространен в Альтдорфе, и он правдив: император избегает своего грифона по причинам, которые станут ясны в последующих частях кампании «Враг внутренний».

- *Погода портится, завтра будет дождь.*
  Возможно, это правда. В этой части Империи часто идут дожди. И, учитывая, что сейчас зима, вместо него может пойти снег.

- *Не сходи с дороги в лес. Те, кто это делают, никогда не возвращаются: их сжирают зверолюды или кто похуже.*
  Этот слух часто оказывается правдой.

- *Несколько месяцев назад мэра Грюнбурга сожгли на костре за союз с тёмными силами. Его подслушали, когда он говорил со своей кошкой и кормил её молоком демона. Несколько свидетелей заверяют, что мэр сказал своему коту: «Прекрати выть и пей своё чёртово молоко!».*
  Этот забавный слух создаёт атмосферу. Тебе решаешь, правда это или вымысел.

- *Странные огни видели в небе на востоке. Они похожи на огненных демонов, танцующих среди звёзд.*
  Этот слух создаёт атмосферу. Тебе решаешь, насколько он правдив.

- *Полковник Сиверс из Штатного войска Остланда вернулся из Пограничных Княжеств. Похоже, зеленокожие побеждены! Это великая победа Императора!*
  Зеленокожие не были побеждены. Сиверс прибыл, чтобы предупредить Императора о скоплении орков и гоблинов к югу от перевала Чёрного Пламени, что будет иметь значение в последней части кампании «Враг внутренний: Империя в руинах».

- *Все дорожные стражники коррумпированы и им нельзя доверять.*
  Правда лишь отчасти. Густав о таком говорить не станет.

- *Шаффенфест в этом году обещает быть самым большим, самый прибыльным, самый зрелищный (и, возможно, самым опасным) за всю историю!*
  Все говорят о Шаффенфесте и готовы на всё, чтобы принять в нем участие. Одни только прилавки с едой чего стоят.

Ученик

Эрнст Хайдлеманн с удовольствием придаётся одинокому чтению в углу пивной. Он слегка испугается, если к нему подойдет какой-то персонаж, будет рассеянно отвечать на вопросы и стараться, если это возможно, избегать разговоров. Он просит всех, кто его беспокоит, оставить его в покое, утверждая, что ему нужно много готовиться к вступительным университетским экзаменам. Эрнсту нечего сказать персонажам, сам он кажется неинтересным, однако скрывает мрачную тайну о которой ты можешь прочесть на стр. 22.

Справиться с неожиданным

Постоялый двор даёт искателям приключений возможность спокойно провести вечер, в компании персонажей из большого мира: мира, о котором они до сих пор практически ничего не знали. Игрокам-новичкам представится шанс опробовать правила для всех видов социального взаимодействия, а если ты и сам новичок, то, пользуясь моментом, можешь попрактиковаться в отыгрыше нескольких колоритных персонажей ведущего и разыгрывании ситуаций, с которыми игроки, скорее всего, ещё не раз столкнуться в будущем, на постоялых дворах по всей Империи.

Однако, всегда есть вероятность, что кто-то из игроков решит сделать что-то не предусмотренное сценарием изложенным на этих страницах. Например, игроки могут попытаться ограбить одного из персонажей ведущего ночью или, возможно, наняться телохранителями к леди Изольде. В этой главе достаточно информации, чтобы ты мог описать такие сцены с минимальными усилиями: просто используй правила для отыгрыша сцен, и примени немного воображения, чтобы решить, как разные персонажи ведущего реагируют на действия игроков.

Игра случая?

Филипп Декарт оценивает заходящих в бар персонажей, и наблюдает за ними, когда думает, что те на него не смотрят. Если с ним заговорить, он будет держаться дружелюбно, хотя и немного настороженно. Если путешественники игнорируют его, то примерно через полчаса он подходит к их столику и завязывает с ними в разговор, пытаясь познакомиться. Поглаживая кончик носа (его привычка), он предложит купить персонажам выпивку. После вежливого расспроса об их делах Филипп предложит скоротать время за партией в «Алую императрицу», популярную в Империи карточную игру.

Каждый участник проходит **серьёзную (+0) проверку азартных игр**, а кон выигрывает персонаж с наибольшим УУ. Филипп готов играть на любую ставку, но считает пустой тратой времени игру менее, чем на 2 шиллинга. Он специально проигрывает первые два кона (игнорируй результаты его бросков), а затем начинает играть всерьёз, используя свой ТАЛАНТ *картёжник 2*, добавляя +2 УУ к своим успешным ПРОВЕРКАМ *азартных игр*, а также использует число выпавшее на кости единиц в качестве УУ если оно превышает результат его успешной ПРОВЕРКИ *азартных игр* (так, если Филипп выбросит на костях результат 28, то он может получить на 3, а 8 УУ!). Филипп также использует свой ТАЛАНТ *фортуна* для переброса результатов проваленных ПРОВЕРОК, если ставки высоки. Он может сделать это только три раза, прежде чем его удача иссякнет (так как ТАЛАНТ *фортуна* у него третьего уровня). Филипп будет пытаться повышать ставки, когда посчитает нужным, стараясь играть примерно на 8 шиллингов за кон. Если Филипп проиграет три кона подряд честным путём, он начнёт жульничать: прятать карты, подбрасывать тузы к себе в руку или засовывать их себе в рукава.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: РАЗЫСКИВАЮТСЯ! ОТВАЖНЫЕ ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

В «Карете и лошадях» или в другом попутном каретном дворе персонажи наткнутся на плакат, который, на первый взгляд, сулит им приключение (см. «**Раздаточный материал 1: Разыскиваются! Отважные искатели приключений!**» на стр. 151). Гласит он следующее:

Разыскиваются! Отважные искатели приключений!
Его превосходительство, наследный князь, Гергард фон Тассенинк из Великого княжества Остланд сим уведомляет, что в настоящий момент проживает в Альтдорфе и желает нанять группу опытных искателей приключений. Приём на работу должен начаться как можно скорее. Срок службы не определён.
Возможные кандидаты предупреждаются о том, что им предстоит отправятся в опаснейшую экспедицию по неисследованным районам Серых гор. Дело крайне деликатное, и требующее максимальной осторожности.
Вознаграждение обсуждается в зависимости от опыта, но гарантируется минимум 8 шиллингов на человека в день, а также щедрая премия по завершении экспедиции. Бездельники, трусы и недомерки не принимаются.
Подпись: Гергард Тассенинк
Личный писец наследного князя Гергарда

Он делает это с помощью **серьёзной (+0) проверки ловкости рук**. В случае успеха бретонец может сделать одно из двух следующих действий: 1) *перевернуть* результат проваленной ПРОВЕРКИ *азартных игр*; 2) использовать УУ ПРОВЕРКИ *ловкости рук* вместо УУ ПРОВЕРКИ *азартных игр* для определения победителя кона. Однако жульничество Филиппа можно заметить: ты должен тайно выполнить **серьёзную (+0) встречную проверку наблюдательности, против серьёзной (+0) проверки ловкости рук** (указанной в начале абзаца) Филиппа (обычно подобное пишется как **встречная проверка наблюдательности/ловкости рук**). Любой персонаж с более высоким УУ, чем у Филиппа, замечает его обман. Если Филипп не пойман, он уходит и ложится спать, выиграв у персонажей столько денег, сколько те готовы поставить.

Если Филиппа обвинят в мошенничестве, он будет горячо это отрицать, делая вид, будто очень расстроен тем, что кто-то мог назвать его жуликом. Он будет пытаться блефом выкрутиться из любой ситуации, но если дела пойдут плохо, он выхватит пистолет и выстрелит из него, полагаясь на ужасающий грохот и клубы дыма, которые могут напугать персонажей игроков (ознакомься с описанием ДОСТОИНСТВА *пороховое* в «**WFRP: Книга правил**», стр. 297). Под прикрытием дыма Филипп бежит по лестнице на второй этаж.

Свинцовые брызги

Персонажи, бросившиеся догонять Филиппа по лестнице, столкнутся с перепуганным и растерянным Густавом, который, размахивая мушкетоном, прикажет им остановиться. Густав понятия не имеет о произошедшем внизу, однако намерен положить этому конец. Хозяин каретного двора будет стрелять в любого, кто продолжит движение, однако упадёт, из-за отдачи мушкетона. Разумеется, он рассыплется в извинениях, когда поймёт истинное положение дел.

Добравшись до вершины лестницы Филипп выпрыгнет из окна на крышу стоящей внизу конюшни. Он должен пройти **заурядную (+20) проверку атлетики** и, в случае успеха, высота падения уменьшается на [1 + УУ] ярдов. Таким образом, если Филип набирает +3 УУ, он приземляется в перекате и уходит невредимым (т.е. расстояние от окна второго этажа до земли равна 4 ярдам). В противном случае бретонец получит 1d10 пункта УРОНА + 3 пункта УРОНА за каждый ярд падения («**WFRP: Книга правил**», стр. 166).

Если количество потерянных при падении пунктов ЗДОРОВЬЯ Филиппа превысит его РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, то он вдобавок оказывается *сбит с ног*, не сумев удержаться на ногах после неудачного приземления. Любой персонаж, желающий последовать за ним через окно, должен пройти те же самые ПРОВЕРКИ (или, быть может, решит сначала повиснуть, сократив расстояние падения вдвое, до 2 ярдов, дав при этом Филиппу время на побег). Зажатый в угол Филипп неохотно вступит в бой. Он предпочитает СДЕРЖИВАТЬ УДАРЫ («**WFRP: Книга правил**», стр. 173), чтобы не нанести противнику ТРАВМ, и использует свой ТАЛАНТ *разоружение*. Однако, если на Филиппа набросится более двух персонажей одновременно, он не будет сдерживаться. Если количество его пунктов ЗДОРОВЬЯ уменьшится до 3 или менее, Филипп сдастся и вернёт все выигранные деньги.

Если его не поймают, Филипп сбежит в сторону Альтдорфа на одной из лошадей хозяина каретного двора. Тот, кто попытается следовать за ним верхом, должен обладать НАВЫКОМ *верховой езды* и быть готовым украсть лошадь (так как собственных у персонажей быть не должно), иначе Филипп вскоре оставит преследователя далеко позади.

Добро пожаловать в тюрьму

Что персонажи будут делать с Филиппом в случае его поимки зависит только от них. Густав не хочет держать шуллера на постоялом дворе и отпустит бретонца, как только искатели приключений уйдут, если у хозяина не будет веских причин не делать этого.

Партия может настаивать на привлечении Филиппа к ответственности, но эта затея потребует длительных (не менее 3d10 дней) и дорогих (50-100 серебряных шиллингов в неделю) судебных тяжб в Альтдорфе (если, конечно, один из персонажей не является законником, что позволит провести судебное разбирательство гораздо дешевле). **Элементарная (+60) проверка знания (закон)** или **серьёзная (+0) проверка интеллекта**, даст персонажам понять, что дело, скорее всего, будет проиграно, если не потратить деньги на взятки. Филипп, разумеется, будет во всеуслышание заявлять о самообороне. К сожалению, два кучера и другие постояльцы видели лишь персонажей угрожающих насилием Декарту.

Если его отпустят, Филипп не затаит обиды так как возможность попасться - это профессиональный риск, к которому он привык, путь и старается всячески избегать подобного. Если же его привлекут к ответственности, Филипп будет очень зол. Он будет мстить при первой же возможности, неустанно преследуя персонажей, куда бы они ни пошли.

Какую форму примет месть Филиппа и когда она произойдет, зависит только от тебя. Он может нанять банду головорезов или начать охотиться на каждого персонажа по отдельности, следя за теми кто отобьётся от остальной группы.

ПУТЕШЕСТВИЕ

На следующее утро персонажи готовятся отправиться в Альтдорф. Путешествие окажется более запоминающимся, чем кто-либо из них ожидает.

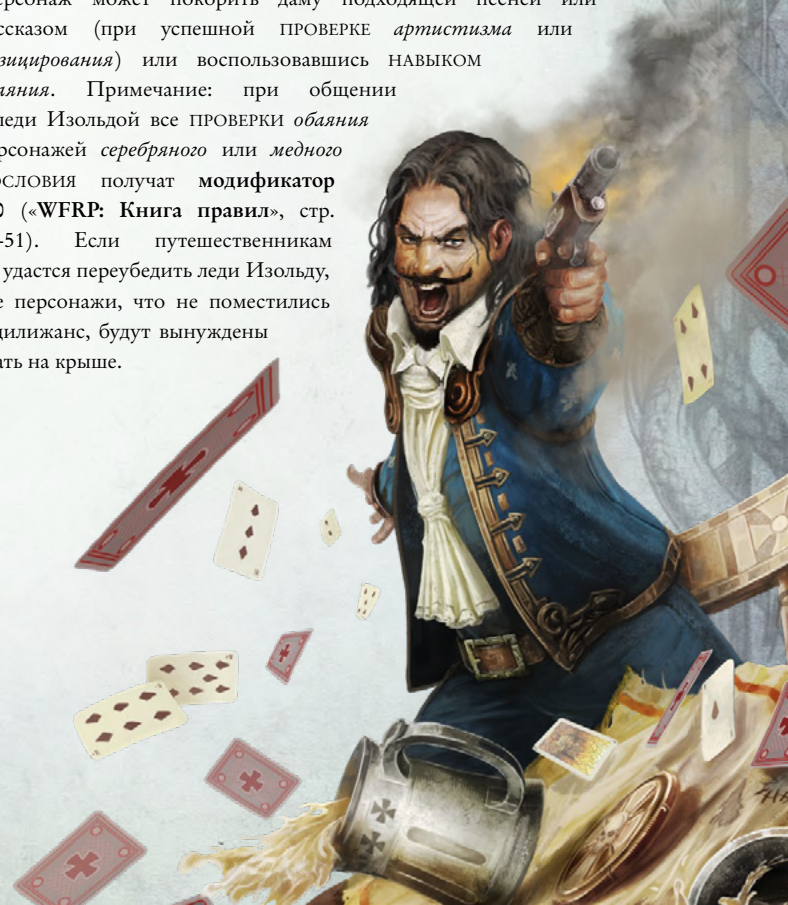
Проснись и пой!

Утро выдалось туманным и пасмурным. Пассажиры - леди Изольда, Жанна, Мари, Эрнст Хайдлеманн и, возможно, Филипп - собираются в баре к восьми часам на завтрак, который подает Густав. Кучеров нигде не видно - они ещё отсыпаются в общей комнате после ночной попойки. К девяти часам становится ясно, что они не появятся: беглый осмотр дилижанса покажет, что он даже не был подготовлен к поездке. Разбудить кучеров - дело нехитрое, а вот заставить их вести внятную беседу - куда сложнее. У обоих ужасное похмелье, и они что-то невнятно бормочут себе под нос. Занимаясь подготовкой дилижанса и лошадей, кучера спотыкаются, часто со стоном хватаясь за головы.

Лишь через час дилижанс наконец будет готов и пассажиры смогут занять места в нём. Это создаст новые проблемы: внутри дилижанса с комфортом может поместиться только шесть пассажиров. При этом леди Изольда наотрез отказывается «тесниться с простолюдинами», утверждая, что «*И без того приходится ехать в компании отбросов, а тут ещё их грязные колени и локти постоянно будут тыкать ей в лицо*». Кучеры в этом споре не помощники: они неуверенно забираются на свои места и сидят схватившись за головы, не спеша куда-то ехать.

Путешественники, готовые мужественно бросить вызов стихии, могут разместиться на крыше: никто из персонажей ведущего на такое не согласится. Попытка впихнуть внутрь дополнительных пассажиров вызовет отчаянный протест со стороны леди Изольды, которая пригрозит возмездием со стороны своих очень важных альтдорфских родственников. Вернуть отданные за проезд шиллинги не получится: деньги приключенцев уже давно пропиты, о чём красноречиво свидетельствует состояние кучеров.

Ситуация может быть разрешена несколькими способами. Персонаж может покорить даму подходящей песней или рассказом (при успешной ПРОВЕРКЕ *артистизма* или *музицирования*) или воспользовавшись НАВЫКОМ *обаяния*. Примечание: при общении с леди Изольдой все ПРОВЕРКИ *обаяния* персонажей *серебряного* или *медного* СОСЛОВИЯ получат **модификатор -10** («**WFRP: Книга правил**», стр. 50-51). Если путешественникам не удастся переубедить леди Изольду, все персонажи, что не поместились в дилижанс, будут вынуждены ехать на крыше.





ДОПОЛНЕНИЕ: ИЩЕМ ПОДВОХ

Опытные игроки будут пристально наблюдать за Филиппом Декартом, ожидая обмана с его стороны. Пусть бретонец ведёт честную игру, а пока персонажи будут с подозрением следить за его картами, подкинь им парочку сюрпризов на заднем плане.

Неприятности с бандитами

Густав втайне работает осведомителем на местную бандитскую шайку, используя свою болтливость для оценки каждого постояльца каретного двора.

После отъезда персонажей, когда игроки будут ждать столкновения с мутантами (смотри главу 2 этого приключения), дилижанс остановят бандиты, точно знающие, где леди Изольда хранит свои драгоценности и что ценного есть у других пассажиров.

Возможно, Густав стал невольным участником этой затеи? Быть может, бандиты удерживают его жену и детей, которых нет на постоялом дворе в момент прибытия персонажей, и если хозяину предъявить обвинения, он сломается, предлагая путешественникам награду за спасение семьи и расправу над бандитами?

Возможно, кучера Гуннар и Хульц - переодетые бандиты, которые лишь притворяются пьяными! Эта мерзкая парочка наблюдает за пассажирами так же, как и Густав. В конце концов, они довозят пассажиров прямо к месту засады и жестами дают своим подельникам понять, какие персонажи наиболее опасны, а какие - наиболее богаты.

Беглянка

Леди Изольда едет в Альтдорф, чтобы избежать нежелательного брака, устроенного её семьёй по политическим мотивам. Её отсутствие уже заметили дома, и поздним вечером её брат Лукас ворвётся в трактир во главе банды головорезов, намереваясь силой увести беглянку домой. Если персонажи помогут ей спастись, дворянка будет благодарна и предложит две золотые кроны в качестве вознаграждения. Кроме того, она может оказаться полезным покровителем в дальнейшей...

Маг-конкурент

Этот сценарий куда опаснее, и его следует использовать только в том случае, если ты уверен, что он не сорвёт текущий сюжет.

Густав не подозревает, что ворон Черныш - нечто больше, чем кажется на первый взгляд. После того как персонажи перестанут обращать внимание на выходки Черныша, он сядет на картинную раму за головой Эрнста Хайдлеманна, заглянет в книгу, и начинёт читать вслух. Эрнст в ужасе выкатывает глаза, когда со страниц книги начнёт подниматься чёрный дым, принимая обличье бесформенного низшего демона. Отродью потребуется 1 раунд для сотворения своего извивающегося, покрытого перьями тела. Затем тварь кинется на ближайшего персонажа пытаясь разорвать его своими тонкими когтями.



ФЛУГЕР'ДАГ - НИЗШИЙ ДЕМОН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	35	35	45	45	50	25	25	25	15	13

Черты: броня 1, источник скверны (сильный), демон 9+, аура страха 2, оружие (когти) +7

Эрнст с воплем роняет книгу, как только та начнёт дымиться и бежит с постоялого двора, оставив внутри весь свой багаж. Разумеется, после случившегося Эрнст не отправится в Альтдорф вместе с персонажами, но его можно будет повстречать в следующую часть кампании «**Враг Внутренний: Смерть на Рейке**»

Что касается Черныша, то он вылетит через открытое окно с маниакальным (и очень похожим на человеческий) хохотом. Лишь тебе решать, увидят ли персонажи вновь этого ворона, посланного, чтобы помешать агентам Красной Короны (смотри описание Эрнста) и заменившего любимую птицу Густава.

Если игроки решат, подождать следующий дилижанс, Густав скажет: «*Следующий будет только через дня два, да и он, скорее всего, будет переполнен, как и этот. Предыдущий был битком набит! Народ теснился на крыше, а некоторые висели и по бокам...*»

Если персонажам удастся завоевать расположение леди Изольды и втиснуться в дилижанс, она очень скоро пожалеет об этом и прикажет им выйти. Если они подчинятся, всё будет хорошо: если нет, леди Изольда будет очень раздражена во время поездки и прервёт молчание лишь для того, чтобы высказать своим попутчикам очередную колкость.

Небольшая задержка

К тому времени, когда все пассажиры будут готовы отправиться в путь, кучер вновь задержит поездку. Он удалится в уборную и в течение по крайней мере 20 минут не даст отпереть дверь, из-за которой доносятся отвратительные звуки и запахи.

Слышно, как другой кучер тихонько похрапывает со своего места рядом с крышей дилижанса. Если персонажи решат угнать дилижанс, им придется иметь дело с возмущёнными пассажирами, а со временем угонщиков начнёт разыскивать дорожная стража. Если персонажей поймают, у них будут серьёзные неприятности!

Путешествие начинается

Наконец, кучеры готовы начать путешествие и пускают своих лошадей медленным шагом - около 2 миль (3,2 км.) в час! Если приказать возничим прибавить скорость, они подгонят лошадей, но вскоре позволяет животным замедлиться и перейти на шаг. При такой скорости дилижанс едет медленно и плавно покачивается, что облегчает головную боль кучеров, но очевидно, что до темноты экипаж не доберется до следующего каретного двора!

Если один из персонажей предложит взять управление дилижансом в свои руки, кучера не станут возражать. Они будут счастливы свернуться калачиком и отсыпаться от похмелья, пока кто-то другой делает их работу. Любой персонаж сделавший ШАГИ РАЗВИТИЯ в НАВЫКЕ *вождения* может заставить дилижанс ехать с нужной скоростью; все остальные должны пройти **заурядную (+20) проверку вождения**, иначе путешествие будет несколько медленным. Если персонаж взявший на себя роль возничего провалит ПРОВЕРКУ на два и больше УУ, дилижанс ударится о камень или другое препятствие, в результате чего отлетит колесо! Дилижанс уходит в кювет; все пассажиры получают 1 пункт УРОНА, а спящий кучер немедленно пробуждается.

Для того, чтобы вытащить дилижанс, требуется не менее 100 пунктов СИЛЫ и успешная **серьёзная (+0) проверка силы** (например, 4 персонажа с СИЛОЙ 25 у каждого). Каждый помогающий персонаж добавляет модификатор +10 («**WFRP: Книга правил**», стр. 155). К счастью, отлетевшее колесо не было сломано. Чтобы заменить его, потребуется успешная **заурядная (+20) проверка вождения** или **элементарная (+60) проверка ремесла (плотник)** и десять минут времени.

Начинается дождь

Примерно через двадцать минут после того, как дилижанс вновь продолжит свой путь, начинается дождь. Первые капли вскоре превращаются в ливень, который быстро промочит персонажей, занявших места на крыше.

Леди Изольда категорически против того, чтобы в её дилижанс забирались мокрые простолюдины. Мари, её телохранительница, следит за выполнением этой прихоти. Попытка пробраться в дилижанс во время движения требует успешной **трудной (-10) проверки атлетики**, чтобы спуститься с крыши дилижанса к его двери, а затем **элементарной (+60) проверки силы**, чтобы открыть дверь. Если персонаж не сумел успешно спуститься с крыши, он упадёт на дорогу и получит УРОН от падения с высоты 2 ярдов, плюс ещё 1d10 пунктов УРОНА, так как падает во время движения, итого 2d10+6 УРОНА «**WFRP: Книга правил**», стр. 166). Кучер останавливается при падении любого персонажа.

Возможны повторные попытки войти в дилижанс, но каждый, кто пытается это сделать, получает удар ногой от Мари. Она использует свой НАВЫК *рукопашного боя (кулачное)*, против которого можно использовать **трудную (-10) проверку уклонения** или **рукопашного боя (кулачное)**. Если она попадает, УРОН рассчитывается как обычно; кроме того, поражённый персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку силы**, чтобы не упасть на дорогу. Персонажи, избежавшие пинка от Мари, успешно пробиваются внутрь, где начинается потасовка. Все персонажи ведущего сидящие в дилижансе сделают всё возможное, чтобы вытолкнуть мокрых персонажей наружу. Драка в тесноте с использованием чего-то, кроме кулаков или кинжалов, повлечёт за собой модификатор -20 к ПРОВЕРКАМ ПОПАДАНИЯ.

Кучера не принимают никакого участия в этом бою, пока персонажи не начнут наносить ущерб дилижансу (например, пытаясь пробить крышу), в этом случае возничие прикажут им остановиться. Если это не поможет, кучер станет угрожать своим мушкетоном и выстрелит в любого персонажа, который

ДОПОЛНЕНИЕ: ПОПУТЧИКИ

Люди ранее игравшие во «**Врага внутри**», могут помнить о своих попутчиках больше, чем положено их персонажам. Ты можешь заменить персонажей ведущего или поменять их роли местами, чтобы сохранить непредсказуемость сценария.

Если ты хочешь создать собственных персонажей ведущего (стр. 144), убедитесь, что у каждого из них будет причина отправиться в Альтдорф, а также деньги для этой поездки. Кроме того, персонажи ведущего должны порождать конфликты, как между собой, так и с персонажами игроков. Попутчики могут не захотеть делить место в дилижансе с разношёрстной группой путешественников, особенно, когда погода испортится. Также у персонажей ведущего могут быть отличные от персонажей привычки и мировоззрение, которые, выливаясь в недовольные разборки по ходу пути, будут раздражать искателей приключений и забавлять игроков. Персонажи ведущего могут обладать полезными в путешествии НАВЫКАМИ, однако тебе нужно позаботиться о том, чтобы никто из них не был особенно хорош в бою. Когда произойдет решающая встреча с мутантами (стр. 29), игрокам должно быть предельно ясно, что их персонажи - единственные, кто способен защитить дилижанс и пассажиров внутри.

В качестве альтернативы можно просто поменять местами роли персонажей ведущего. Например, подмастерье врача Эрнст Хайдлеманн может и не быть тайно изучающим демонологию культистом Красной Короны (стр. 22). Вместо него эту роль может выполнять леди Изольда или её служанка.



не остановится; однако этот выстрел срабатывает только при чётном результате ПРОВЕРКИ ПОПАДАНИЯ из-за дождя (например, 24 или 32). Если выпало нечётное число, например 23 или 35, мушкетон нужно перезарядить в сухом месте, прежде чем стрелять снова. Примечание: стрелять из мушкетона следует в крайнем случае, потому что шум причиняет похмельным возничим почти такую же боль, как и выстрел Приключенцам!

Перекрёсток

Дождь прекращается через несколько часов. В конце концов, дилижанс доезжает до перекрёстка с трактом Мидденхайм-Альтдорф. Мильный столб на обочине гласит: «*Альтдорф, 120 миль*» (193 км.).

На перекрёстке стоит «Домик пяти братьев» - каретный двор принадлежащий компании «Круглый год». Дилижанс не останавливается здесь, но если персонажи пожелают остаться, то им придётся ждать два часа до прибытия следующего дилижанса, который будет переполнен и не остановится. Спустя четыре часа прибывает ещё один дилижанс, на крыше которого найдутся места для персонажей за 10 шиллингов с каждого. Как бы персонажи ни продолжили путь, вскоре они столкнутся с неприятностями на дороге.

ИТОГИ

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, присуждаемых в конце игровой сессии (обычно 30-50 ПУНКТОВ ОПЫТА), ты можешь наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА персонажу заметившему жульничество Филиппа.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА для каждого персонажа участвовавшего в поимке Филиппа
- 5-20 ПУНКТОВ ОПЫТА для персонажа, убедившего леди Изольду позволить им ехать в дилижансе

Не стесняйся поощрять игроков ПУНКТАМИ ОПЫТА за прочие достижения, используя в качестве ориентира награды, приведенные выше.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Работники каретного двора

«Карета и лошади» - изолированный каретный двор, в котором работают хозяин Густав и его бармен Герпин, а также множество конюхов, поваров, слуг, носильщик (Фредрик) и кузнец (Артур). персонажи, скорее всего, будут взаимодействовать только с Густавом, Герпином и, возможно, Чернышом - вороном Густава. Если тебе нужны характеристики для любого другого работника трактира, считай, что все ХАРАКТЕРИСТИКИ такого персонажа будут равны 30, а все НАВЫКИ, относящиеся к его профессии, соответствуют 40.

Хозяин каретного двора

Густав ростом 5 футов 7 дюймов, лысый, с кустистыми седыми бакенбардами и голубыми глазами. Ему около 50 лет, он великодушный и весёлый человек, которому всегда есть что сказать окружающим, независимо от того, проявляют ли те желание слушать. Большая часть болтовни Густава крутится вокруг удобства гостей, погоды, состояния дорог и всего остального, что приходит ему в голову. Густав, если ему представится такая возможность, способен часами говорить с альтдорфским акцентом, становясь очень ценным источником информации (стр. 15 «**Слухи**»).



ГУСТАВ ФОНДЛБУРГЕР
ЧЕЛОВЕК ГОРОЖАНИН (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	28	32	31	41	38	34	35	39	29	52	13

Черты: оружие (кулаки) +3, стрельба (мушкетон) +8 (20)

Навыки: интуиция 52, стрельба (пороховое) 42, торговля 62

Таланты: бугай, грамотность, Роковое Пророчество (*Жулик, олень, волк в ночи*)

Имущество: мушкетон (обычно под барной стойкой), каретный двор «Карета и лошади», семена (корм для Черныша)

Ворон Черныш

Черныша, домашнего ворона хозяина каретного двора, сидящего на балке над баром, часто можно услышать подражающим Густаву. Голоса хозяина и питомца очень похожи, но если Густав болтает без умолку, то Черныш просто несёт какую-то чушь: «Ну, добро пожаловать, так скоро уезжаете, как приятно вас видеть, хотите ли вы отправиться в путь или вы только что приехали? О! Конечно, приехали! Выпейте курицу!» Черныш может продолжать в том же духе долгое время и почти столь же неутомим, как и его хозяин.



ЧЕРНЫШ - ВОРОН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
2	15	-	5	14	29	36	15	21	18	10	1

Черты: дрессированный (домашний, приручённый), оружие +0, полёт (100), пугливость, размер (крохотный)

Навыки: язык (Рейкшпиль) 26

Таланты: имитатор

Бармен

У Герпина сильный мидденландский акцент, седеющие каштановые волосы и голубые глаза. Ему почти 30 лет, но выглядит он старше. Бармен - высокий, худой, неразговорчивый, не желающий угождать кому-то человек. Герпин родом из близлежащей деревушки Моерсум, и был нанят из-за своих навыков пивоварения и трудовую этику, а не за умение общаться с людьми.



ГЕРПИН ШТИГГЕРВУРТ
ЧЕЛОВЕК СЕЛЯНИН (МЕДНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	32	45	45	36	39	32	24	28	25	14

Черты: оружие (кинжал) +6

Навыки: ремесло (пивовар) 49, рукопашный бой (основное) 45

Таланты: бугай, грамотность

Кучеры

Гуннар и Хульц

Рыжеволосый Гуннар и темноволосый Хульц - кучеры компании «Пути Рэтчетта». Оба среднего роста, но Хульц, которому уже за сорок, заметно толще. Кучеры мало о чём говорят с персонажами, если только те не угостят их пинтой или тремя (чем больше - тем лучше), после чего они быстро превращаются в друзей и могут стать отличным источником информации (стр. 57 «**Слухи**»).



ГУННАР И ХУЛЬЦ
ЛЮДИ КУЧЕРЫ (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	42	31	34	36	44	29	27	30	27	12

Черты: броня (кожаная) 1, стрельба (мушкетон) +8 (20)

Навыки: вождение 59, кутёж 44, обращение с животными 37, стрельба (пороховое) 52, усмирение животных 40

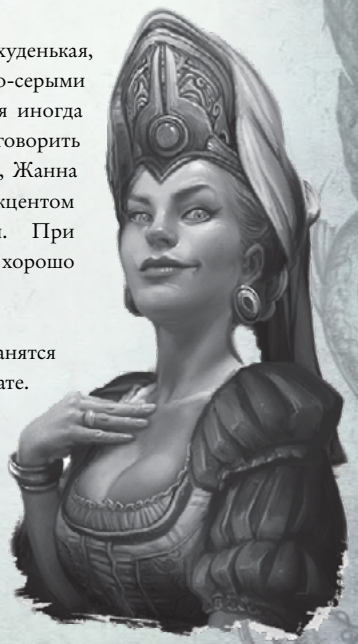
Имущество: тёплый плащ (большой и тёплый), кучерский рог, перчатки

Леди Изольда и её свита

Леди Изольда путешествует со своей служанкой Жанной и опытной телохранительницей Мари.

Леди Изольда и ее служанка

Леди Изольда фон Штрудельдорф - типичная драквальдская дворянка. У неё рыжевато-золотистые волосы, зелёные глаза и высокопарный акцент рейкландской знати. Она молода, упряма и прикрывает свою неуверенность снобизмом. Леди Изольда одевается в самую изысканную одежду. У неё множество необычных, элегантных шляп, коробки с которыми занимают много места на крыше дилижанса. Во время поездки она сидит, прижимая к себе футляр с лютней, и будет отчаянно протестовать, если персонажи попытаются залезть в дилижанс, угрожая всевозможной местью со стороны её важных альтдорфских родственников.



Жанне всего 16 лет, она худенькая, с пепельными волосами и голубовато-серыми глазами. Она не разговорчива, хотя иногда леди Изольда заставляет служанку говорить от её имени. Когда это происходит, Жанна говорит с мягким драквальдским акцентом и выглядит крайне смущённой. При всей своей робости Жанна очень хорошо справляется со своей работой.

Ценные вещи леди Изольды хранятся в дорожном сундучке в её комнате. На сундук установлен замок для вскрытия которого нужно пройти **трудную (-10) проверку взлома** и набрать 2 УУ. Внутри хранится дорогая одежда и драгоценности на сумму 7 золотых крон.

ИЗОЛЬДА ФОН ШТРУДЕЛЬДОРФ
ЧЕЛОВЕК ДВОРЯНСКИЙ ОТПРЫСК (ЗОЛОТОЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	36	32	31	32	35	31	43	30	33	28	12

Черты: оружие (кулаки) +3

Навыки: запугивание 46, знание (геральдика) 40, лидерство 42, музицирование (лютня) 58

Таланты: благородная кровь, грамотность, Роковое Пророчество (*Рога быка убьют тебя*), фортуна, этикет (дворяне)



ЖАННА АЛЯЙНЕР
ЧЕЛОВЕК СЛУГА (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	24	34	39	43	43	34	27	25	26	11

Черты: оружие (кулаки) +3

Навыки: интуиция 54, наблюдательность 58

Таланты: запасливость, простолюдин, Роковое Пророчество (*Берегись копыт, когтя, гвоздя*), этикет (слуги)

Телохранительница

Мари, подобно легендарным миденландским воительницам, необычайно высока, крепка и сильна, у нее густые тёмно-русые волосы и ледяные голубые глаза. Мари носит тёмную одежду и никогда не улыбается. Ей около 30 лет, 15 из которых она работает на семью фон Штрудельдорф, потому она более чем способна позаботиться о своей госпоже Изольде. Мари говорит очень мало, обычно прерывая молчание лишь для того, чтобы сказать «*Не беспокойте госпожу*». Если дело доходит до драки, она предпочитает обороняться, в первую очередь стараясь защитить свою подопечную.



МАРИ ШУТЦ
ЧЕЛОВЕК ГВАРДЕЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	32	56	48	45	54	43	30	33	26	16

Черты: броня (кожаная) 1, оружие (кастеты) +8

Навыки: запугивание 71, интуиция 60, лечение 40, рукопашный бой (основное) 70, рукопашный бой (кулачное) 65, стойкость 63, уклонение 64

Таланты: могучий удар, непреклонность, ошеломляющий удар, подскок, Роковое Пророчество (*В конце твоя жизнь начнется*), силач, упрямство, этикет (слуги)

Остальные путешественники

Ученик

Хайдлеманну около 20 лет, у него светло-каштановые волосы и светло-голубые глаза, он среднего роста и изо всех сил старается отпустить бороду. Эрнст - низкоранговый последователь Красной Короны, культа Хаоса посвящённого Тзинчу и враждующего с Пурпурной Дланью.

Хайдлеманн выдаёт себя за подмастерье врача, направляющегося в Альтдорфский университет для продолжения обучения, но на самом деле он едет туда, для изучения тёмной магии и доставки жизненно важных реагентов одному демонологу. Если персонажи раскроют его истинные мотивы, Эрнст попытается убить их, либо сам, либо с помощью наёмных головорезов.

ЭРНСТ ХАЙДЛЕМАНН
ЧЕЛОВЕК УЧЕНИК МАГА (МЕДНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	32	30	26	31	34	44	33	30	29	10

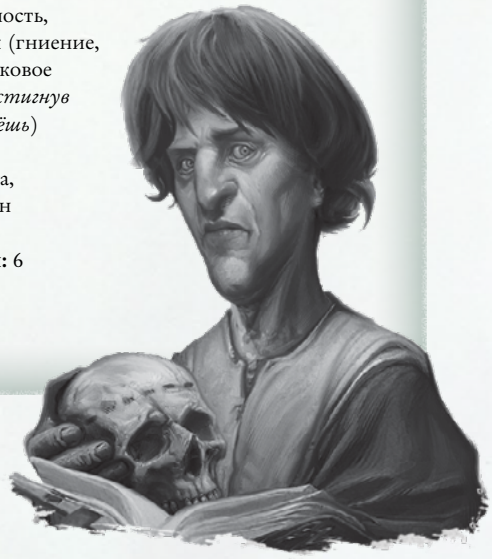
Черты: оружие (кулаки) +3

Навыки: запугивание 35, знание (магия) 42, интуиция 36, концентрация (Дхар) 37, наблюдательность 36, уклонение 40, язык (классический) 43, язык (магический) 47

Таланты: грамотность, простейшая магия (гниение, ошеломление), Роковое Пророчество (*Достигнув вершин, вниз упадёшь*)

Имущество: книга, дорожный чемодан

Пункты скверны: 6



У книги Эрнста фальшивая обложка, которая гласит: «*Пиявки и их лечебные свойства*», скрывая под собой «De Vitae Occultae Daemoniis» («*Тайную жизнь демонов*»), написанную на классическом языке. Персонаж, прочитавший её, узнаёт базовые сведения о демонах, описанные в бестиарии («**WFRP: Книга правил**», стр. 335-336), и подвергнется *слабому оскверняющему воздействию* («**WFRP: Книга правил**», стр. 183); это значит, что читающий фолиант персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку хладнокровия** и в случае провала получить 1 пункт СКВЕРНЫ.

В кожаном дорожном чемодане Эрнста лежат его личные вещи. В потайном отделении спрятаны препараты, которые культист доставляет в Альтдорф: шесть флаконов с пузырящейся зелёной жидкостью, разноцветные порошки и любые другие реагенты, которые ты пожелаешь придумать.

Эрнст не знает, для чего они нужны, только то, что их нужно доставить доктору Шмидту в Альтдорфский университет. Успешная **серьёзная (+0) проверка ремесла (аптекарь)** или **трудная (-10) проверка знания (химия)** или ПРОВЕРКА другого подходящего НАВЫКА, даст персонажу понять, что эти препараты предназначены для снятия паралича и восстановления сил. Если эти реагенты попадут в руки неквалифицированного персонажа, он не сумеет ими воспользоваться и даже может случайно отравиться. Употребление любых двух разных веществ вызывает (1d10 - РВ) СОСТОЯНИЙ *отравления* (минимум одно), избавиться от которого можно с помощью **серьёзной (+0) проверки стойкости**.

Эрнст - ещё не раз появится в ходе кампании «**Враг внутренний**», потому постарайся сделать всё возможное, чтобы он остался в живых.

Игрок

Филипп родом из бретонского герцогства Парравон и уже шесть месяцев путешествует по Империи. Ему за 40, раньше он был сержантом-наёмником в армии парравонского герцога, а затем дезертировал сбежав через перевал Серой Дамы в Империю. Филипп утверждает, что направляется в Альтдорф, чтобы навестить старого друга, но на самом деле он просто работает в каретных дворах на дорогах Империи. Он высок, красив, носит рубашку с кружевной отделкой, вышитую куртку и бриджи. У него длинные тёмные вьющиеся волосы и искусственная родинка на левой щеке. Несмотря на свой пижонский вид, Филипп может постоять за себя и не боится опасности.



ФИЛИП ДЕКАРТ
ЧЕЛОВЕК ПРОХИНДЕЙ (МЕДНЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	32	30	26	31	34	44	33	30	29	10

Черты: стрельба (пистолет) +9 (20), оружие (меч) +7

Навыки: атлетика 60, лазание 62, обаяние 44, кутёж 58, хладнокровие 60, уклонение 60, стойкость 53, азартные игры 50, сплетничество 44, лечение 39, торговля 44, запугивание 52, интуиция 50, язык (боевой арго) 49, лидерство 49, рукопашный бой (кулачное) 47, рукопашный бой (основное) 57, наблюдательность 55, музицирование (барабан) 35, выживание 44, стрельба (пороховое) 60, ловкость рук 64

Таланты: бдительность, бродячий кот, быстрая перезарядка, игрок в кости, картёжник, подготовка (солдаты), привлекательность, строевая командир, этикет

Имущество: 49/67, игральные кости (2 набора, в одном из которых кости подпилены), колода помеченных карт (с пятью запасными тузами), пистолет, меч



ГЛАВА 2: ОШИБОЧНОЕ ОПОЗНАНИЕ

В которой искатели приключений столкнутся с бандой голодных мутантов, недавно перебравшихся в эти края. Их возглавляет Кнуд Кратинкс, в прошлом угонщик овец, на коже которого с недавних пор стали появляться следы Хаоса в виде чешуи. Кнуд и его банда мутантов напали из засады на ехавший в Альтдорф дилижанс «Круглого года» и сейчас вся шайка терзает тела пассажиров. На месте сражения с мутантами персонажи найдут тело Кастора Либерунга (стр. 5) и невольно будут втянуты в раскинувшуюся по всей Империи паутину интриг хаосопоклонников. Один из персонажей (желательно представитель КЛАССА *шельм*) узнает в одном из мутантов своего старого знакомого, что послужит напоминанием о постоянной и вездесущей угрозе Губительных Сил.

КРОВЬ НА ДОРОГЕ

Спустя пару часов после выезда на тракт дилижанс персонажей заезжает за поворот и застаёт жуткое зрелище. Посреди дороги, на корточках, спиной к дилижансу персонажей, сидит человеческая фигура, склонившаяся над телом кучера «Круглого года». Фигура поворачивается открывая персонажам вид на отрубленную человеческую руку, свисающую из омерзительного рта. Фигура похожа на человека, но с её лица и рук свисают клочья плоти, а из глаз сочится зелёный ихор. Выплюнув руку, тварь, размахивая окровавленным кинжалом, бросается к дилижансу.



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: РОЛЬФ ХУРЦИС

Фигура, бегущая в вашу сторону, кажется знакомой. И вдруг до тебя доходит! Под гниющей плотью и капающей слюной ты узнаёшь лицо Рольфа Хурциса, старого друга и вора. В юности у вас было много совместных авантюр, но теперь твой знакомый ужасно изменился.

Около года назад у Рольфа появилась странная сыпь. Он стал раздражительным и временами даже жестоким. Чтобы скрыть свой кожный недуг, Рольф сделал себе капюшон из старого мешка, однако новый головной убор сильно закрывал обзор, и Рольф не сумел убежать от городской стражи, когда очередное дельце пошло наперекосяк. Последнее, что ты слышал о нем, это слух о его побеге из камеры, после чего Рольф бесследно исчез - до сегодняшнего дня!

Персонаж-*шельма* (или, за неимением такового, *бюргер*, *книгочей* или представитель другой *городской* КАРЬЕРЫ и *медного* СОСЛОВИЯ) с ужасом узнает в мутанте - Рольфа Хурциса, своего старого знакомого вора из родного города. Выдай этому игроку «**Раздаточный материал №2: Рольф Хурцис**» (стр. 152).

Когда Рольф бросается на дилижанс, лошади в панике рвут поводья и убегают, утягивая за собой держащего вожжи Хульца, который падает с дилижанса и волочится по земле вслед за взбесившимися животными. Гуннар изо всех сил пытается не дать дилижансу врезаться в деревья. Ему это удается, но затем кучер замирает от страха, когда на него прыгает Рольф. Искатели приключений должны спасти положение. Если они ничего не предпримут, Гуннар получит СОСТОЯНИЕ *застигнут врасплох* и не сможет защититься от ужасного мутанта до начала следующего РАУНДА. Остальные пассажиры ничего не предпримут, пока сами не окажутся в опасности, однако если среди них есть Филипп, то бретонец придёт на помощь искателям приключений, используя меч, а не пистолет, опасаясь задеть союзника. Он умелый боец и сможет защитить слабых персонажей. Мари останется внутри, оберегая свою госпожу, и покинет леди Изольду только для того, чтобы обеспечить безопасность своей благородной подопечной от любой надвигающейся угрозы.

Когда у персонажей появляется возможность осмотреть изуродованное тело кучера «Круглого года», они поймут, что его убил попавший в шею арбалетный болт. С трупа можно снять кольчугу, которая придется в пору любому персонажу-человеку среднего телосложения. На земле видны следы колёс дилижанса, которым предположительно управлял мёртвый кучер. Эти следы ведут дальше по тракту в сторону Альтдорфа, исчезая из виду за поворотом.



ДОПОЛНЕНИЕ: ЧТО? НЕТ МУТАНТОВ?

Возможно, если игроки ожидают встречи с мутантами, ты захочешь удивить их чем-то другим. Сюжет кампании требует чтобы персонажами нашли тело Кастора Либерунга и два документа, которые культист держал при себе: то при каких именно обстоятельствах это случится - совершенно не важно. Если тебе понравится один из описанных ниже вариантов развития событий ты можешь использовать его даже если твои игроки проходят приключение впервые.

Официальное расследование

Когда группа прибывает на место засады, там уже находятся два дорожных стражника. Служители закона останавливают дилижанс персонажей и приказывают тем помочь погрузить тела жертв на телегу для перевозки в ближайший город и последующего захоронения. Тела трёх убитых во время нападения мутантов сожгут на месте, используя обломки дилижанса в качестве топлива.

Помогая дорожным стражникам, у персонажей появится возможность незаметно обыскать парочку трупов: в этом случае ты должен придумать ИМУЩЕСТВО погибших пассажиров (*можно взять имущество соответствующее классу и карьере пассажиров, которые указаны далее в тексте на странице 26*). Найдя тело Кастора и заметив его сходство с одним из персонажей игроков, искатели приключений могут попытаться выдать себя за родственников погибшего требуя забрать тело и личные вещи Либернуга. Успешная проверка обаяния или подкупа (на твоё усмотрение) гарантирует им успех в этой авантюре. Теперь у персонажей есть труп, с которым нужно что-то сделать, а Леди Изольда, разумеется, и думать не хочет о поездке в компании мертвеца.

Если игроки раздражающе самоуверенны в своей готовности к предполагаемой засаде, ты можешь перевернуть ход событий, описав открывшуюся персонажам сцену несколько двусмысленно. Дорожные стражники не носят яркой униформы, а их знаки отличия не видны, потому как недавно им пришлось спроваживать селян-оборванцев, проезжавших мимо на гружёной навозом телеге. Когда служители закона бродят среди тел, трудно сказать, занимаются ли они мародерством или расследованием; их потрепанная, запачканная одежда, грязные лица и сгорбленные позы на первый взгляд можно принять за мутации; несколько склонившихся над телами стражников с безучастным взглядом жуют незаметные издали пирожки.

Проявив немного воображения, ты сможешь убедить излишне нетерпеливых игроков в том, что перед ними мутанты, тем самым персонажи могут навлечь на себя неприятности, напав на находящихся при исполнении дорожных стражников.

Бандиты

Как уже упоминалось на странице 18, некоторые люди в «Карете и лошадях» могут работать на шайку бандитов в роли соглядатаев. В этом случае вместо мутантов персонажи столкнутся с грабящими разбитый дилижанс бандитами, но в остальном глава проходит без изменений.

Я тебя где-то видел?

Вместо того чтобы найти тело Кастора, искатели приключений могут застать его живым, в компании других культистов.

Либерунг - использует КАРЬЕРУ *мага* (или, если у тебя под рукой есть книга «**Враг в тени: дополнительные материалы**», КАРЬЕРУ *магуса культа Тзинча*). Заклинания помогли культистам победить напавших мутантов, но дилижанс Либернуга разбился, а сам *magister* и несколько его спутников ранены. Культисты останавливают дилижанс персонажей и умоляют подвезти их.

Когда им откажут - а леди Изольда непременно прикажет грязным, заляпанным кровью негодяям оставить её дилижанс в покое - культисты нападут. Хотя ты должен убедиться, чтобы Либерунг был убит в этой битве, у персонажей и остальных пассажиров будет достаточно времени, чтобы заметить, как сильно один из нападавших похож на кого-то из персонажей.

Крысолюды

Скавены - важная часть кампании «**Враг Внутренний**», впервые появляясь в «**Смерти на Рейке**» они неоднократно будут участвовать в дальнейшем сюжете. Если ты хочешь представить игрокам скрытных крысолюдов на раннем этапе кампании, у тебя есть прекрасная возможность сделать это в рамках данной главы.

В этом случае помимо документов, относящихся к его предполагаемому наследству, Либерунг вёз с собой свинцовый ящик с куском варп-камня внутри. Группа скавенов следовала за ним из Мидденхайма, намереваясь украсть искажающий камень и присвоить его себе. Персонажи застают сражение в момент, когда Либерунг падает, а группа сгорбленных фигур в капюшонах исчезает в лесу с небольшим сундуком.

Нет причин для беспокойства

Когда персонажи пребывают на место где уже никого нет. Нападавшие ушли, а в среди деревьев не шумит ничего, кроме дикой природы.

Конечно, игроки этого не знают, и если они ждут неожиданного нападения мутантов, ты можешь повеселиться, спокойно наблюдая за персонажами и подогревая их параноидальные настроения. Треск упавшей ветки, шорох маленького зверька в подлеске, внезапный шелест листвы из-за слабого дуновения ветерка - всё это может превратить повисшее напряжение в панику, особенно если персонажи были ранены в предыдущей главе и опасаются, что слишком слабы для встречи с серьёзным врагом.



ЗАВЫВАНИЯ ВЕТРА

Пока персонажи решают, что делать дальше, из-за поворота раздается звериный вой, а со стороны подлеска у дороги доносится грохот. Что-то очень быстро приближается к персонажам из леса. Искатели приключений в этот момент будут на взводе и могут открыть огонь, прежде чем узнают Хульца, кучера, которого уволокли в ту сторону взбесившиеся лошади. Он бежит обратно к дилижансу, крича: «*Это я, Хульц! Не стреляйте!*» Выстрел испуганного персонажа вполне может убить кучера, у которого осталось всего 2 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ после того, как его протащили через деревья.

Независимо от того, выживет Хульц или нет, персонажам всё равно нужно как-то решить проблему сбежавших лошадей и разобраться с криками впереди. Ты должен побудить игроков найти источник воплей. Если персонажи не пойдут добровольно, леди Изольда прикажет им сделать это. Ни она, ни её свита ни в коем случае не должны покидать дилижанс. Кучеры, если они еще живы, могут вызваться искать лошадей (но не выяснять причину воплей!), однако их легко убедить подождать до поры до времени. Эрнст тоже предпочтёт не вмешиваться, говоря, что не приемлет насилия.

ТАИНСТВЕННЫЙ ПУТЬ ХАОСА

Завернувшим за угол или пробравшимся напрямик через лес персонажам откроется ужасное зрелище. Поперёк тракта лежит перевернутый дилижанс, вокруг которого разбросаны тела. Две лошади отчаянно пытаются вырваться из поводий, а огромная тварь с невероятно маленькой головой остервенело рубит их топором.

Рядом с дилижансом лежит воющий от боли человек с пёсьей мордой. Его кровоточащую ногу пытается перевязать мутант с остроконечной головой. Четвёртый мутант с когтистыми лапами пожирает один из трупов. Среди тел рыщет человек с чешуйчатой кожей, держащий в руках заряженный арбалет. Это Кнуд Кратинкс, лидер мутантов.

Если персонажи решат напасть, ничего не подозревающие мутанты, получат будут *застигнуты врасплох*. Если персонажи атакуют только в дальнем бою, мутанты будут *застигнуты врасплох* на протяжении двух РАУНДОВ. Иными словами, персонажи смогут 2 РАУНДА подряд атаковать мутантов в дальнем бою, прежде чем те поймут что происходит. Затем четверо мутантов бросятся в атаку, а Кнуд остается в позади, стреляя в персонажей из своего арбалета. Как только два мутанта будут убиты, остальные попытаются сбежать в лес. Их можно преследовать на протяжении полумили, однако затем след оборвется и никакие поиски не помогут вновь найти его. Если персонажи войдут в лес, постарайся вызвать у них беспокойство, обращая внимание на странные шорохи в буреломе, заметные краем глаза тёмные фигуры, и полное отсутствие звуков животных и насекомых. Персонажи не должны знать, что опасность миновала!

Трупы, разбросанные вокруг перевёрнутого дилижанса, – это другой кучер, пара ремесленников, диакон Сигмара и рабочий. На кучере всё ещё надета кольчужная рубаха, а рядом с его телом лежит мушкетон с дробью. Кнуд уже собрал с тел всё самое ценное. Если персонажам удалось убить предводителя мутантов, то при его обыске можно найти 2КР, 3/13–, кольцо стоимостью 3КР и серебряный медальон с портретом одного из погибших ремесленников стоящий 1КР. Все эти вещи перечислены в ИМУЩЕСТВЕ Кнуда на странице 30.

Двойник

Во время осмотра места засады или преследования мутантов в лесу, персонажи замечают ещё одно тело. Оно лежит лицом вниз под кустом в стороне от дилижанса, но не настолько далеко, чтобы быть незамеченным. В спине трупа торчат два арбалетных болта. Судя по одежде убитый был бюргером, возможно, ремесленником. Это тело Кастора Либерунга (см. страница 5), высокопоставленного культиста Пурпурной Длани. Кастор направлялся из Мидденхайма в Богенхафен, чтобы получить наследство. Когда на дилижанс напали, он попытался сбежать, но был убит двумя арбалетными болтами Кнуда.

Перевернув труп, персонажи будут ошарашены, потому как убитый – точная копия один из них! Кого именно – решать тебе. Идеально на роль двойника подойдёт персонаж, которому с наибольшей вероятностью, понравится идея выдать себя за Кастора, чтобы заполучить его наследство.

Из куртки трупа торчит окровавленный кусок пергамента. Выдай игрокам «**Раздаточный материал №3: Наследство**». Копия текста приведена ниже. Пятна крови скрывают некоторые детали. Прочтение должно побудить персонажей отправиться в Богенхафен, чтобы получить наследство.

Во внутреннем кармане находится ещё одно, на этот раз не запачканное кровью, письмо - «**Раздаточный материал №4: Аффидавит**»

Пришествие закона

Вскоре после осмотра места засады, персонажи заметят движущихся со стороны Альтдорфа всадников. Патруль из пяти дорожных стражников под предводительством сержанта Магнуса Пфластера при виде перевёрнутого дилижанса галопом скачет в сторону персонажей.

Дорожные стражники поначалу с подозрением будут смотреть на искателе приключений, которые на первый взгляд очень похожи на бандитов. Служители закона требуют рассказа о произошедшем, и очень внимательно осматривают место засады. Если персонажи будут вежливы и расскажут про мутантов, дорожные стражники поверят им. Но оскорбления и угрозы, напротив, заставляют патрульных арестовать персонажей и доставить их в ближайший каретный двор для тщательного допроса.

Разбираясь в произошедшем, дорожные стражники заставят работать всех способных к этому персонажей. Естественно, что леди Изольда и её свита будут освобождены от такой работы, однако от всех остальных ожидают помощи. С небольшими усилиями и любыми ПРОВЕРКАМИ, которые ты посчитаешь необходимыми, перевернутый дилижанс удастся поставить на колёса. Одну смертельно раненую лошадь избавляют от страданий, а вторую успокаивает присутствие дорожных стражников и их скакунов.



ДОПОЛНЕНИЕ: ТЫ НЕ ПОХОЖ НА КАСТОРА...

По сюжету кампании, magister impedimentae – человек-мужчина по имени Кастор Либерунг. Разумеется, этот вариант подходит, только если в группе присутствует персонаж соответствующего пола и расы. Если у твоих игроков нет персонажа человека-мужчины, или если на роль двойника лучше подходит персонаж другой расы и пола, обратись к таблице ниже.

А что с именем?

Подавляющее большинство хаосопоклонников в Империи – люди; полурослики, эльфы и гномы встречаются реже, но это не значит что их среди культистов нет. Выбрав персонажа на роль двойника, тебе нужно, в случае необходимости, изменить имя Кастора.

Раса и Пол	Событие
Человек, мужчина	Кастор Либерунг
Человек, женщина	Кастель Либерунг
Полурослик, мужчина	Криспер (Киперниус) Лоухэвен (тихая заводь)
Полурослик, женщина	Калли (Каллистабелл) Лоухэвен (тихая заводь)
Высший эльф, мужчина	Кэламор Лимберлимб
Высший эльф, женщина	Кэларин Лимберлимб
Лесной эльф, мужчина	Карравир Линденлиф
Лесной эльф, женщина	Каррастра Линденлиф
Гном, мужчина	Казрик Лаккарссон
Гном, женщина	Кэллар Линкасниц
Карлик, мужчина	Камран Ландвет
Карлик, женщина	Керра Ландвет

На роль *magister*-а постарайся выбрать персонажа, для которого бытность двойником станет наиболее интересный вызов. Имя *magister*-а может вообще не звучать как «Кастор Либерунг», особенно если твои игроки – опытные гроньяры. Если ты решишь изменить личность Кастора, обрати внимание на «Раздаточный материал 3: Наследство» и «Раздаточный материал 4: Аффидавит» (см. страницы 150 и 151) в которые также нужно будет внести изменения.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 3: НАСЛЕДСТВО

Господа Лок, Сток и Барл
Законники по гражданским делам, уполномоченные по присяге и т.д.
Гартен Вег
Богенхафен

Уважаемый Герр Либерунг,

После долгих поисков мы пришли к выводу, что Вы являетесь единственным живым родственником Баронета Либерунга, уроженца города Убершрейк. В связи с этим, а также в связи с наличием иных ранее неизвестных и значимых фактов, мне поручено сообщить Вам, что Вы являетесь единственным бенефициаром последней воли и завещания покойного баронета (далее именуемого первым лицом), а также наследником его титула и связанных с ним земель и поместья.

Я, нижеподписавшийся, действуя в качестве законного исполнителя вышеупомянутого документа стороны первого лица, настоятельно прошу Вас как можно скорее прибыть в мою контору по адресу, указанному в данном письме. После этого, а также после предоставления Вами подписанного и дважды засвидетельствованного аффидавита, подтверждающего Вашу личность как Кастора Алоизиуса Либерунга, мы будем рады передать в Ваши руки правоустанавливающие документы на поместье Либерунг и все прилежащие земли, а также завещанную сумму в двадцать тысяч имперских золотых крон.

С уважением, Ваш покорный и почтительный слуга,

Дитрих Барл. К.С., Л.Л.Б. (Альт.)
Подписано десятого дня Нахексена, в две тысячи пятисот двенадцатый год Империи.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 4: АФФИДАВИТ

Мы, нижеподписавшиеся, торжественно клянемся и подтверждаем, что предъявитель сего документа - Кастор Алоизиус Либерунг.

Ингрид Цихерман,
жрица Храма Сигмара, Нульн

Оскар Хельмут,
гильдмейстер Гильдии Купцов, Нульн

Свидетельствует

Юлиус Швунград, достопочтенная коллегия законников, Нульн

Лошади из дилижанса персонажей убежали недалеко в лес. Если к ним приблизится персонаж, не сделавший ни одного ШАГА РАЗВИТИЯ в *верховой езде (лошади)*, *усмирении животных* или *обращении с животными*, лошади испугаются и нападут. В последнем случае потребуется ПРОВЕРКА *уклонения*. В случае успеха персонажу удастся подбежать и, схватившись за вожжи, удержать испуганное животное. Если персонажам игроков не удастся вернуть скакунов, то вмешается один из дорожных стражников, который с привычной легкостью успокоит лошадей.

Порванные поводья на скорую руку приводят в порядок, а оставшихся лошадей распределяют между двумя дилижансами.



Как только тела будут сложены в один дилижанс, а персонажи вернутся в другой, дорожные стражники направят всю эту процессию к следующему каретному двору. Там с каждого живого свидетеля нападения мутантов возьмут показания под присягой, а тела подготовят к прибытию странствующего жреца Морра – Вестника Рока (подробнее о Вестниках Рока ты можешь прочитать в книге «**Враг в тени: дополнительные материалы**»).

Никто не будет пытаться устанавливать личность погибших бедолаг. Империя – жестокое место, и у дорожных стражников просто нет ресурсов на опознание каждого мёртвого путника и оповещение его родственников. Вместо этого церковь Морра записывает сведения о погибших, а затем передаёт их местным жрецам Верены, хранящим записи обо всех смертях вокруге.

Тело Кастора Либерунга не отличается от других мертвецов ничем, кроме двух, находящихся в распоряжении персонажей, писем и потому, скорее всего, личность Кастора не будет установлена. Если кого-то из персонажей честь обяжет упомянуть о письмах, дорожные стражники дадут понять, что у них нет ни времени, ни желания заниматься такими пустяками. «*Сигмара ради, займись своим делом и не морочь мне голову!*»

Если персонажи не пытались замаскировать двойника Кастора или изуродовать труп культиста, дорожные стражники лишь с иронией подметят сходство («*Это твой близнец? Не повезло, приятель*») и ничего более. Все они, во время своих долгих патрулей в Дракwальдскому лесу, видели и более странные вещи. Кроме того, им не платят за расспросы о подозрительных двойниках.

Оставшаяся часть пути до следующего каретного двора пройдёт без происшествий. Персонажи разминуться с парой направляющихся в Дельберц дилижансов, несколькими купеческими обозами, кавалерийским отрядом Штатного войска, да и вообще с кем угодно на твоё усмотрение. С наступлением темноты дилижанс наконец прибывает в пункт назначения – последнюю остановку перед Альтдорфом, каретный двор «Семь спиц».

КАРЕТНЫЙ ДВОР СЕМЬ СПИЦ

Каретный двор «Семь спиц» имеет схожую планировку с «Каретой и лошадьми». Внутри много народу – три дилижанса остановились здесь на ночь. В этом постоялом дворе не произойдёт ничего интересного, если только сами персонажи не захотят пообщаться с постояльцами (ни один из которых не представляет особого интереса, если только ты не решишь иначе). Любой персонаж ведущего может поделиться с игроками любым из доступных слухов (см. страницу 57). В остальном – «Семь спиц» – спокойное место для ночёвки, а потому персонажи без проблем смогут продолжить свой путь следующим утром. Однако кучера будут пить как и раньше – или даже больше, учитывая события минувшего дня, а потому на утро их вновь найдут в сильном похмелье.

В «Семи спицах» леди Изольда, Жанна и Мари покинут дилижанс «Путей Рэтчетта» и забронируют места в экипаже «Круглого года», который на утро отправится в столицу. Персонажи могут последовать их примеру и сменить дилижанс.

Оставшаяся часть пути до Альтдорфа пройдёт без происшествий. При желании, ты можешь устроить персонажам встречу с проезжающим по дороге отрядом кавалерии или с гружёным товаром фургоном коробейника, а также передать парочку слухов, чтобы лучше передать местный колорит.

Удачная встреча с врачом

Во время сражения с мутантами, некоторые персонажи могли быть ранены, а потому им бы несказанно повезло, если бы на постоялом дворе они нашли лекаря. На этот раз Ранальд улыбнётся нашим героям: в «Семи спицах» остановилась доктор Анида Пфластер. Пока её кучер меняет лошадей, она выпивает в баре, и готова оказать помощь раненым по цене в 4/- за персонажа. Доброго доктора – или кого-то похожего на него – можно встретить почти везде во время этого или любого другого приключения, если персонажам срочно нужно лечение, а ты готов проявить милосердие. Конечно, эти услуги никогда не бывают бесплатными, и не стоит развивать у игроков ложное чувство безопасности от слишком частых и слишком удобных встреч с врачами. Но раз или два такая встреча может буквально спасти персонажам жизнь.

Итоги

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, присуждаемых в конце игровой сессии, ты можешь наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за победу над Рольфом Хертсисом
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за победу над мутантами
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за нахождение письма о наследстве
- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что не вызвали подозрений у дорожных стражников

Герои могли совершить множество других действий, поспособствовавших достойному завершению приключения, поэтому ты, на своё усмотрение, можешь выдать дополнительные ПУНКТЫ ОПЫТА любому заслуживающему того персонажу игрока. При определении количества ПУНКТОВ ОПЫТА используй в качестве ориентира награды, приведённые выше.

Персонажи ведущего

Мутанты

Мутант на дороге

Когда-то Рольф был обычным человеком, среднего роста и телосложения, но теперь он несёт на себе уродливую мутацию, превратившую его лицо в гротескную смесь гноящихся рубцов и отслаивающихся лоскутов кожи. Рольф одет в грязные, рваные лохмотья, заляпанные остатками еды и собственной кровью. Из-за мутации голосовые связки Рольфа атрофировались и сгнили, в результате чего он не способен выдавить из себя ничего, кроме низкого, грозного рыка.



РОЛЬФ ХУРЦИС
МУТАНТ-ГРАБИТЕЛЬ (МЕДНЫЙ 0)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	25	27	28	40	45	39	29	25	-	8

Черты: голод, зверь, мутация (гниющая плоть), оружие (кинжал) +4

Навыки: атлетика 55, выживание 34, наблюдательность 45, рукопашный бой (основное) 37, уклонение 55

Таланты: бдительность, поспешное бегство

Мутанты-грабители

В этих мутантах-грабителях ещё видны остатки человечности, а потому они вызывают ещё больший ужас. У первого мутанта крошечная голова, он говорит (часто хихикая) высоким и шепелявым (как у ребёнка) голосом. У второго на плечах водружена голова злобной собаки, потому он может только лаять, кричать и скулить.

Голова третьего мутанта заострена на макушке, а из его рта не прекращая тянется полный боли стон. Четвёртый мутант стоит на козлиных ногах и говорит с удивительно высокопарном рейкландским акцентом. У всех мутантов одинаковые параметры, но каждый из них несёт отличительную МУТАЦИЮ (описание каждой МУТАЦИИ ты можешь найти на странице 147) и имеет разное количество оставшихся ПУНКТОВ ЗДОРОВЬЯ.



ТЕРЕНС, МИКАЭЛЬ, ЙОХАН, ЭРИК
МУТАНТЫ-ГРАБИТЕЛИ (МЕДНЫЙ 0)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	35	35	30	40	30	30	30	30	12*

Черты: источник скверны (слабый), мутация (разные*), оружие +7

*Все мутанты ранены после встречи с Кастором Либерунгом. Их оставшиеся ПУНКТЫ ЗДОРОВЬЯ и индивидуальные МУТАЦИИ перечислены ниже:

Теренс: маленькая голова, 3 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ
Микаэль: звериная голова (собака), 1 ПУНКТ ЗДОРОВЬЯ
Йохан: остроголовый, 4 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ
Эрик: звериные ноги (козёл), 2 ПУНКТА ЗДОРОВЬЯ

Лидер мутантов

В темноте Кнуда можно принять за простого человека. Но холодный дневной свет выдаёт в нём мутанта – толстые тёмно-зелёные чешуйки покрывают каждый дюйм его кожи. Когда Кнуд говорит, его речь перемешивается с нечеловеческим шипением, а вилообразный язык мелькает промеж кривых желтеющих зубов. У него заметный альтдорфский (и разумеется шепелявый) акцент. Кнуд открывает свой рот только затем, чтобы кого-нибудь оскорбить, запугать или бросить угрозу, что доставляет ему огромное удовольствие.



КНУД КРАТИНГС
МУТАНТ-РАЗБОЙНИК (МЕДНЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	36	43	39	32	35	33	29	33	35	30	12

Черты: источник скверны (слабый), мутация (шипастая чешуя), оружие (меч) +7, стрельба (арбалет) +9 (60)

Навыки: выживание 38, запугивание 49, лидерство 45, наблюдательность 43, рукопашный бой (основное) 54, стрельба (арбалеты) 52

Имущество: 3КР, 15/–, арбалет (болты – 8 шт.), медальон (серебряный, стоимостью в 1КР), кольцо (стоимостью 3КР), меч

Дорожные стражники

Сержант Пфластер

Пфластер – жилистый мужчина среднего роста с коротко подстриженными чёрными волосами, смуглой кожей и тёмно-карими глазами. Он опытный альтдорфский офицер, не готовый терпеть чьи-то глупости. Сержант работает над обеспечением безопасности дорог, и хотя порой Пфластеру приходится защищать путешественников, его больше заботит состояние трактов, нежели жизни людей. Его речь быстрая и чёткая, с характерным акцентом представителей низшего класса. Обычно Пфластер не работает на здешних дорогах, однако недавно он узнал, что его сестра в одиночку добирается до Мидденхайма по этому тракту. Сержант стремится разыскать сестру и отговорить её от такой глупости.



МАГНУС ПФЛАСТЕР
ЧЕЛОВЕК, СЕРЖАНТ ДОРОЖНОЙ СТРАЖИ (СЕРЕБРЯНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	49	37	44	46	27	28	32	39	41	14

Черты: броня (кольчужная рубаха) 2, оружие (меч) +7, предубеждение (преступники), стрельба (пистолет) +9 (20)

Навыки: верховая езда (лошади) 42, запугивание 52, лидерство 56, наблюдательность 51, обращение с животными 42, рукопашный бой (основное) 60, сплетничество 51, стрельба (пороховое) 64

Таланты: чутьё на неприятности

Имущество: пистолет (пуля и порох – 10 зарядов), меч, кольчужная рубаха, верховая лошадь с седлом и сбруей



Патруль Пфластера

В подчинении Пфластера находятся четыре дорожных стражника. Все они говорят с сильным альтдорфский акцентом и оставляют официальные речи своему сержанту, получающему от начальства деньги за подобную ерунду. Пока сержант не видит, никто из стражников не гнушается выписывать штрафы за выдуманные нарушения или брать взятки для «решения проблем». Именно так они зарабатывают большую часть своих денег, значительная часть которых позже будет просажена в «Гнедой кобыле», их любимой альтдорфской таверне.



БОЛДУИН, ЛЕОПОЛЬД, СУННА, ВИЛЛИРУН
ЛЮДИ, ДОРОЖНЫЕ СТРАЖНИКИ (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	49	37	44	46	27	28	32	39	41	14

Черты: броня (кожаная жилетка) 1, предубеждение (преступники, каждый, кто не готов дать взятку), оружие (дубина) +7, стрельба (арбалет) +9 (60)

Навыки: верховая езда (лошади) 40, запугивание 40, интуиция 50, наблюдательность 45, обращение с животными 40, подкуп 40, рукопашный бой (основное) 50, стрельба (арбалеты) 55

Таланты: ошеломляющий удар

Имущество: арбалет (болты – 10 шт.), меч, кольчужная рубаха, верховая лошадь с седлом и сбруей.

Семь спиц

Доктор

Хмурая Анида (Незнакомцам, не желающим столкнуться с потоком ругани, следует звать её просто – «Доктор») – бойкая женщина с крутым нравом и чёрными вьющимися волосами (убранными во время приёма пациентов). У неё такие же карие глаза и тёмная кожа, как у её брата, сержанта Пфластера. Анида изо всех сил старается держаться подальше от чрезмерно заботливого братца. У неё нет времени на его идиотскую опеку, и она обязательно скажет об этом, если тема всплывёт в разговоре. Что, скорее всего, и произойдёт, если доктору дадут повод.

Опытная и самоуверенная Анида не терпит пустой болтовни во время работы. Она направляется на съезд врачевателей (или возвращается с него, в зависимости от места её встречи с персонажами игроков) в свою альма-матер – мидденхаймскую Collegium Theologica, потому у неё мало времени на безрассудных, ищущих неприятностей глупцов, о чём она обязательно скажет.

Однако она дала клятву помогать нуждающимся (за плату в 4 шиллинга), и, с усталым вздохом, тщательно обработает любую рану, как только требуемая сумма окажется у неё в руках.

Если персонажи собьют её брата с пути и сообщат ей об этом, она с радостью предложит скидку в 1 шиллинг на свои услуги.



АНИДА ПФЛАСТЕР
ЧЕЛОВЕК, ДОКТОР (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	27	32	31	36	55	35	54	53	47	44	13

Черты: предубеждение (идиоты и грубияны), оружие (кулаки) +3

Навыки: знание (анатомия) 63, знание (медицина) 73, лечение 68

Таланты: грамотность, полевая перевязка, устойчивость (болезни), хирург

Имущество: врачебная сумка в которой: бинты (столько, сколько необходимо), целебные снадобья (6 штук), рабочие инструменты (врач), лицензия Гильдии Врачей, и другой багаж на твоё усмотрение.

Глава 3: Сердце Империи

В которой дилижанс персонажей покинет Драквальдский лес и помчится на юг к белокаменным стенам Альтдорфа, к крупнейшему и богатейшему городу Империи, её столице.

С окраин городских предместий можно разглядеть Императорский дворец, возвышающийся над рекой Рейк и господствующий над остальной застройкой. Круглый год Альтдорф служит местом для дворянских игрищ. Отпрыски благородных домов приезжают из родовых владений в столицу, чтобы пить и щеголять своим богатством на здешних улицах. Большинство молодых дворян должны учиться в Альтдорфском университете, но лишь немногие из них посещают лекции – к большому, надо сказать, облегчению профессоров. Это даёт преподавателям больше времени для работы с ответственными студентами или, если повезет, позволяет заняться собственными исследованиям и просто жить на свои немалые доходы.

Поскольку Альтдорф – это огромный город, в нём, при должном старании, можно найти почти любые товары и услуги (разумеется, за соответствующую цену). Если игрок провалил ПРОВЕРКУ ДОСТУПНОСТИ товаров в Альтдорфе, он может каждый новый день (а не каждую новую неделю, как указано в «**WFRP: Книга правил**» стр. 290) пытаться пройти её повторно, более того экзотические товары получают РЕЙТИНГ ДОСТУПНОСТИ 10%. Наконец, если игрок готов заплатить за товар двойную цену, он может ежедневно перебросить одну проваленную ПРОВЕРКУ ДОСТУПНОСТИ.

Приключения в столице

На карте Альтдорфа указаны основные городские районы и несколько важных достопримечательностей. События этой главы лишь ненадолго заведут наших героев в столицу Империи, а потому ниже представлены только те подробности, которые необходимы для этого сценария. Позже, по ходу кампании, искатели приключений вернутся в Альтдорф, и тогда ты получишь более подробные сведения о столице; на данный момент лучшим решением будет побудить группу следовать по дороге в Богенхафен на встречу с обещанным и нежданным богатством. Однако если ты хочешь продлить приключения персонажей в городе, используй книгу «Альтдорф: корона Империи» для полного изучения столицы. Также дополнительные подробности об имперской столице ты можешь найти в «**Смерти на Рейке**» и «Империи в руинах».

Как будет показано на следующих страницах, охотник за головами Адольфус Куфтцос всё ближе подбирается к предполагаемому Кастору Либерунгу и убивает всех культистов, вступающих в контакт с персонажами и имеющих неосторожность попасться на глаза охотнику за головами.

Если персонажи предпочтут поездке в Богенхафен дальнейшее исследование Альтдорфа, ты можешь организовать серию тревожных и учащающихся (но несмертельных!) столкновений героев с посланниками Пурпурной Длани пытающимися установить контакт с «Кастором» при помощи странных жестов и находящих свою смерть от выпущенных из теней болтов. Не имея возможности поймать стрелка и всё больше беспокоясь из-за частых расправ над окружающими, персонажи в конце концов придут к выводу о том, что в Альтдорфе слишком «жарковато» для них, и продолжат свой путь в Богенхафен.

Что-то прогнило в Альтдорфе

Что-то не так в Альтдорфе. Местные уже привыкли к этому городу, к его неуловимому, вездесущему влиянию, однако новоприбывшие не могут избавиться от чувства... беспокойства, обнаруживая себя плутающими по улицам, которые явно ведут не туда, куда должны бы вести…

Перемены в обстановке

При первом описании Альтдорфа удели особое внимание деталям, показывающим как город переходит из одного состояния в другое, и то как эти изменения контрастируют между собой. Многие дома ремонтируются или перекрашиваются, в то время как другие разваливаются на глазах. Один глашатай утверждает, что известный альтдорфский меценат был уличён в коррупции и посажен в тюрьму, в то время как другой заявляет, будто наследником владений Рикарда-Гёллнера стал уличный крысёныш без гроша в кармане. Также обязательно опиши десятки толпящихся на улицах агитаторов взывающих к новому порядку, отчаянно желающих, чтобы Альтдорф стал лучше. Стал другим.

Большинство суетливых горожан тоже ведут себя странно, но мало кто замечает это, полагая, что столичная жизнь всегда порождает толкотню и суматоху. Все в Альтдорфе полны нетерпения, пронизывающим самую душу. Кучера щёлкают кнутами и кричат требуя всех убраться с дороги. Учёные спешат, сжимая в руках книги, и кажется, что все они заняты важными и неотложными делами. Покупатели отказываются брать товар в одном и том же месте дважды, уверенные, что у следующего купца они найдут более выгодное предложение. Все куда-то торопятся и при этом постоянно куда-то опаздывают. Альтдорф полон беспокойства, раздражительности и тревоги. Даже бродячие собаки раздражительны, лают на стены и друг на друга, бросаются при малейшей угрозе. Их глаза выпучены, клыки оскалены, а слюна капает с дрожащих пастей.

Перемены в персонажах

Пребывание в Альтдорфе влияет на персонажей довольно неожиданным образом, словно за их действиями внимательно следят Тёмные Боги...

- Все заклинатели получают +1 УУ к любым ПРОВЕРКАМ *языка (магический)* или *концентрации*. Однако, если во время ПРОВЕРКИ *языка (магический)/концентрации* на одной из костей выпадает 9 (например, 19 или 92), то вместо +1 УУ заклинатель получит +1d10 УУ и вызовет СИЛЬНУЮ МАГИЧЕСКУЮ ОТДАЧУ.

- Обладатели ТАЛАНТА *шестое чувство* не являющиеся при этом заклинателями постоянно чувствуют беспокойство и не могут использовать этот ТАЛАНТ.

- Каждый игровой день бросай 1d10. При выпадении 8 один случайный персонаж получает 1 пункт СКВЕРНЫ. При выпадении 9 у одного случайного персонажа случайным образом меняется цвет волос или глаз (на твой выбор). При выпадении 10 один персонаж получает +1 пункт УДАЧИ.



- Персонажей с ТАЛАНТОМ *видения свыше* мучают ужасные кошмары, которые не удаётся вспомнить после пробуждения. За каждую неделю, проведённую в Альтдорфе, такие персонажи получают +1 СОСТОЯНИЕ *усталости*, от которого можно избавиться только покинув город или проведя не менее 1d10 часов в молитве.

- Перед тем, как персонажи покинут Альтдорф, один случайный предмет одежды на случайном персонаже изменит свой цвет, в момент, когда никто на него не смотрит. Это может произойти как незаметно, так и явно, по твоему желанию.

ПРИБЫТИЕ В АЛЬТДОРФ

Чтобы преодолеть дороги и дамбы, ведущие через Альтдорфские равнины («**WFRP: Книга правил**» стр. 271) обширные болота, окружающие имперскую столицу, потребуется несколько часов. Наконец, земля начнёт напоминать лоскутное одеяло фермерских угодий и небольших деревень, а вдали становятся видны белокаменные стены Альтдорфа, простирающиеся далеко на запад и восток. Сразу после наступления темноты дилижанс персонажей проезжает в город сквозь украшенные искусной резьбой Волчьи Врата, что в северной стене. Наши герои не подозревают о неприятностях, с которыми им предстоит здесь столкнуться.

Альтдорф огромен, а потому пройдёт некоторое время, прежде чем дилижанс остановится на просторной Кёнигплац (королевской площади) в центре северной части города.

Пассажиров тут же окружают пройдохи, каждый из которых предлагает размещение в «лучших трактирах города, господа» и «всё по очень разумным ценам, с лучшими развлечениями». Недалеко от Кёнигплац берёт своё начало улица Ста Таверн – самое популярное для ночных похождений место в столице, как нельзя лучше подходящее для усталых путников, желающих поесть, выпить и, возможно, хорошо провести время. Также на улице Ста Таверн можно повстречать друзей, как старых, так и новых.

Выходящих из дилижанса персонажей встречают крики: «*Анжелино» - лучшая еда в городе!*» и «*Остановитесь в «Кот и скрипка»! Лучшая музыка и лучшие кровати!*» Эти возгласы сопровождаются протянутыми руками зазывал, готовых отнести багаж любого пассажира до выбранного трактира. Вскоре вспыхивают споры, и сжимаются кулаки.

ЧТО ПРОИСХОДИТ В АЛЬТДОРФЕ?

За каждым заговором, каждым планом, каждым поворотом колеса в Альтдорфе стоит бог Хаоса Тзинч – владыка магии, мутаций и перемен. Его ужасающее влияние близко, но незаметно, и будет раскрыто лишь во время событий «**Империи в руинах**» – пятого тома кампании «**Враг Внутренний**». На данный момент тебе нужно тонко обыгрывать жуткую атмосферу, заставить персонажей немного понервничать и используя загадочные обстоятельства подтолкнуть группу к дальнейшему путешествию в Богенхафен.

Персонажей, пытающихся протиснуться сквозь собравшуюся толпу, останавливают громогласные звуки труб и марширующих сапог. Процессия солдат первого рейкландского пешего полка императорской гвардии, быстро прокладывает себе путь через площадь. За марширующей фалангой, в полном вооружении, с квадратной челюстью и гордым видом, верхом на великолепном, закованном в золото, вороном коне, едет император. Рядом и позади него следуют ряды рыцарей в полном парадном облачении. Собравшаяся толпа приветствует шествие. Только после того, как все участники процессии пройдут, движение возобновляется.

Персонажи не знают, что перед ними не император, а один из его двойников. Настоящий правитель Империи борется с болезнью в Императорском дворце, что стоит на другом берегу Рейка. Двойник выходит в свет, чтобы развеять слухи о растущей слабости императора. Он уже в четвёртый раз проходит по Кёнигплац на этой неделе, из-за чего уже стали распространяются слухи о двойнике императора. **Примечание**: персонажам важно увидеть двойника императора по причинам, которые станут ясны в «**Рогатой крысе**», поэтому не пропускай эту сцену или придумай собственную её версию.

Держите вора!

Несколько воров скрывается в толпе. Они попробуют забрать багаж из дилижанса или прямо из рук неосторожного путешественника, а затем попытаются затеряться на многолюдной Кёнигплац. Целью воров может стать как сумка персонажа (если персонаж не держит её в руках или готов отдать подвернувшемуся «помощнику»), так и багаж персонажа ведущего, находящегося в дилижансе.

Как только вор возьмет сумку, у персонажей будет 1 раунд на то, чтобы броситься за ним в погоню, пока толпа не скрыла негодяя из виду. Никто не будет реагировать на крики *«Держите вора!»* или что-то подобное; народ слишком занят своими делами, чтобы решать чужие проблемы. Если персонажи преследуют вора, они должны успешно проходить **серьёзную (+0) проверку атлетики** на протяжении трёх раундов. Если хотя бы одна из трёх проверок *атлетики* будет провалена – персонажи теряют вора из виду. Вор будет пойман, если персонажи успешно пройдут все три проверки *атлетики* за три отведённых на погоню раунда. Непойманный вор, а вместе с ним и украденный багаж – исчезают навсегда (см. стр. 60). Если вор потерпит поражение во встречной проверке *запугивания* или будет ранен, он бросит багаж и попытается сбежать.

Наследный Князь Гергард фон Тассенинк

Возможно, если персонажи видели объявление о предполагаемой экспедиции Наследного Князя Гергарда (см. стр. 16 и «**Раздаточный материал №1: «Разыскиваются! отважные искатели приключений!**» на стр. 151), они захотят отправиться в резиденцию наследного князя в надежде устроиться на службу к остландцам.

Резиденция фон Тассенинка расположена во внушительном здании на берегу Рейка, недалеко от нижней оконечности улицы Ста Таверн, ведущей от Кёнигплац к реке.

При успешной **заурядной (+20) проверке сплетничества** любой прохожий сможет направить персонажей в поместье, добавив при этом, что наследный князь три дня тому назад отправился на юг, в сторону Серых гор, сопровождаемый неплохой компанией искателей приключений и небольшой армии слуг.

Если персонажи проведут дальнейшее расследование, то слова прохожих подтвердят облачённые в бычьи ливреи охранники, стоящие у ворот поместья наследного князя. Похоже, персонажи опоздали: Гергард и его свита уже покинули город на барже, направляясь на юг с намерением высадиться в Богенхафене.



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АЛЬТДОРФ, ГЕРР ЛИБЕРУНГ

Среди суеты на Кёнигплац к персонажам подходят двое мужчин. По виду они ничем не отличаются от других людей в толпе, но ведут себя странно. Пока один из них наблюдает за толпой, другой почёсывает левое ухо мизинцем правой руки. При этом он смотрит прямо на человека, который, по его мнению, является Кастором Либерунгом. Незнакомцы продолжают жестикулировать, и чем дольше они это делают, тем более заметно и комично всё это выглядит: процедура почёсывания становится всё более карикатурной, а двое мужчин выглядят всё более взволнованными, поскольку предполагаемые культисты не отвечают на жесты должным образом.

Эти двое – культисты знающие о миссии Либерунга. Они получили указание установить с ним контакт от своей ветви Пурпурной Длани. У них есть описание magister-а, но они никогда с ним не встречались. Для установки контакта они используют один из секретных жестов культа: левое ухо, почёсанное мизинцем правой руки.

Правильным ответом на этот жест является лёгкое поднятие бровей и зачёсывание волос назад левой рукой. Если искатели приключений пытаются подойти к культистам или окликнуть их, чесатели ушей обеспокоенно отступят в толпу. Что-то явно не так – может быть, они встретили не того человека? Крайне маловероятно, что персонажи подадут правильный встречный жест, но если они это сделают, комическое недоразумение только усилится.

Охотник за головами

После нескольких безрезультатных попыток добиться нужного ответа, выражение лиц культистов внезапно меняется с растерянности на облегчение. Они спешат к дому у входа в который стоит коренастый мужчина. Культисты заходят за мужчиной в дом и дверь быстро закрывается, так чтобы персонажи не успели последовать за ними. Коренастый человек – Адольфус Куфтцос, охотник за головами (см. стр. 50).

Важно, чтобы персонажи увидели Адольфуса в этот момент, он появится вне зависимости от того, пыталась ли партия поговорить с культистами или нет. Охотник за головами наблюдал за Кёнигплац, ожидая прибытия Кастора. Адольфус видел, как культисты пытались установить контакт. Зная кое-что о Пурпурной Длани и её жестах, Куфтцос, когда персонажи не смотрели в его сторону, подал культистам правильный встречный сигнал и те повелись на его обман. Затем охотник за головами уводит культистов, но не раньше, чем узнает двойника Либерунга.

СТАРЫЙ ДРУГ

Среди столичной суеты персонажи встречают старого знакомого. Если в группе есть персонаж КЛАССА *речник*, Йозеф Квартджин окажется его старым знакомым. Если в группе нет персонажей-*речников*, выбери игрока чей персонаж наиболее тесно связан с речной жизнью и торговлей. Только что прибывшие в столицу и, возможно, несколько ошеломлённые размерами и многолюдностью Альтдорфа, персонажи, скорее всего, будут рады дружеской помощи, особенно если они доверяют Йозефу.

ДОПОЛНЕНИЕ: ДЕРЖИ АДОЛЬФУСА ПОДАЛЬШЕ

Опытные игроки могут приложить все усилия, чтобы выследить Адольфуса, и их действия, если ты не будешь аккуратен, способны сорвать сюжет приключения.

Вместо того чтобы просто сказать: «*Он уходит*», ты должен быть готов бросить кости. Пусть игроки придумывают любые планы, но помни, что Адольфус опытный профессионал, знающий как уйти от преследователей. Ему хорошо известны места в Альтдорфе (и Вайсбруке, городе который появится в приключении позже) где персонажи могут увидеть его, а потому Адольфус заранее продумывает пути отступления.

Он наблюдает за группой из тени и старается не попадаться им на глаза. Если персонажи всё-таки замечают Адольфуса, он сразу же понимает это, скрываясь в тенях или смешиваясь с толпой в переполненной таверне. Персонажи не успеют подготовить ЗАКЛИНАНИЯ или зарядить дистанционное оружие, прежде чем Адольфус уйдет. Нет ничего плохого в том, чтобы позволить игрокам попытаться догнать Куфтцоса, возможно, с помощью ПРОВЕРОК *атлетики* или *наблюдательности* или КОМБИНИРОВАННОЙ ПРОВЕРКИ обоих этих НАВЫКОВ, но у них почти нет шансов на успех.

Если благодаря невероятному везению или потрясающему планированию персонажам удастся поймать охотника за головами, сюжет всё равно не будет сорван (при правильном подходе с твоей стороны). Адольфус сделает всё возможное, чтобы сбежать, и у него есть некоторые подходящие для этого НАВЫКИ. Если побег ему не удастся, то ты должен убедиться, что он работает не в одиночку, а с напарником, наблюдающим из тени и готовым продолжить дело Адольфуса (используй для напарника профиль Адольфуса со стр. 50).

Напарник может убить Адольфуса пущенным из тени арбалетным болтом, чтобы не дать тому попасть в лапы культистов Хаоса, или сам Адольфус может использовать капсулу с ядом, спрятанную во вставном зубе, и предпочесть покончить с собой, чем сдаться в плен. Адольфус считает, что имеет дело с высокопоставленными членами культа злобных дьяволопоклонников, и скорее выберет смерть, чем окажется в плену у культистов.



Эту сцену можно отыграть тогда, когда ты сочтёшь нужным, но в идеале персонажи должны встретить Йозефа во второй половине дня или уже вечером. Персонажам желающим купить что-то в Альтдорфе, можно позволить сначала сделать пару покупок. Если персонажи решат пойти в один из местных трактиров в компании улыбчивого пройдохи, ты можешь разыграть эту сцену по дороге туда или уже на следующий день, когда персонажи немного отдохнут. Наконец, восхищённого появлением императора Йозефа можно встретить на Кёнигплац, сразу после инцидента с культистами.

Выбранный персонаж (знакомый Йозефа) оборачивается на звук своего имени и видит высокого, крепкого мужика с огромной бородой, идущего в сторону группы. Дайте игроку «**Раздаточный материал №5: Йозеф Квартджин**», копия которого приведена на правой половине этой страницы.

Йозеф предлагает персонажам помочь найти дорогу в Альтдорфе и будет рад услышать их истории. «*Наконец-то ты начал самостоятельную жизнь, а?*» – говорит он с ухмылкой. «*Вовремя, юный негодник! Я знал, что ты не из тех кто сидит на месте!*»

Йозеф болтлив и услужлив, готов показать персонажам лавки, где те смогут купить всё необходимое по лучшим ценам, и, конечно, ведёт их в лучшие места для застолий и выпивки. Если у персонажей нет других планов, Йозеф будет рад посидеть и пообщаться со своим старым другом в трактире «Лодочник». «*Суть в названии. Всякий раз, бывая в Альтдорфе, я обязан хоть раз зайти в «Лодочник». Говорю тебе, там лучшее пиво к северу от Рейка. Пойдём, выпьем*».

На вопрос о странных событиях на Кёнигплац Йозеф пожмёт плечами и скажет: «*У нас на реке есть поговорка: горожане – странный народ. А как им не быть странными, живя целыми днями взаперти среди домов? Яб лучше обсудил встречу с императором! Что же это всё значит?*»

На протяжении вечера Йозеф поделится с персонажами этими слухами:

- Вся знать безумна; благородные, как всем известно, с рождения запятнаны Хаосом.
- Что-то странное творится в университете. Там полно демонологов и некромантов, занимающихся вещами о которых лучше не думать. На самом деле это выдумки; Йозеф просто делится невероятными историями об облачённых в странные одеяния фигурах, которые глубокой ночью бродят по университетским клуатрам (клуатр – это окружённый стенами квадратный или прямоугольный внутренний двор, примыкающий к комплексу зданий средневекового монастыря или церкви), сопровождаемые звуками странных песнопений, звоном колоколов и зловещим воем.
- Мутантами не только рождаются, но и становятся. У лодочника, больше двадцати лет проработавшего на реке, кожа вдруг стала жирой и жёлтой, а глаза – выпученными. Лодочник, ясное дело мёртв, утоплен своими же товарищами.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 5: ЙОЗЕФ КВАРТДЖИН

Наконец-то, знакомое лицо! Ты никогда не перепутаешь эту скрывающую живот бороду твоего старого друга – Йозефа Квартджина. Вы знакомы больше десяти лет и провели много весёлых вечеров в прибрежных тавернах. Йозеф обладает феноменальной способностью к поглощению алкоголя и талантом находить лучшую выпивку везде, куда бы он ни пошёл.

Улица Ста Таверн

Улица ста таверн идёт вниз по склону от Кёнигплац к набережной Рейка. Вывески и указатели сохранили множество названий, которые носила эта улица в прошлом, включая обветренную вывеску «Улица Многих Таверн», что на перекрёстке с Университетштрассе и указатель «Улица Тысячи Таверн», пьяно склонившийся у «Грудей Мирмидии», одного из наиболее сомнительных заведений.

Если ты хочешь узнать больше об этой знаменитой улице, обратись к книге «**Альтдорф: корона Империи**». Для этого приключения достаточно будет изобразить кране оживлённую улицу, усыпанную тавернами, ночлежками, закусочными и трактирами.

Йозеф, ведущий персонажей по длинной улицеи указывающий на какие-то местные «достопримечательности», заинтересован только в том, чтобы добраться до самого низа, где его любимый трактир «Лодочник» смотрит на один из больших каналов Рейка, протекающей через Альтдорф.

УЛИЧНЫЙ ПРОПОВЕДНИК

Эту сцену можно отыграть в любой момент до того, как персонажи в компании Йозефа зайдут в трактир «Лодочник». На краю улицы тощий, одетый в лохмотья проповедник, крепко сжимая свиток, выкрикивает пророчество всем, кто его слушает. Когда персонажи будут проходить мимо, провидец ахнет, замрёт и с диким взглядом уставится на них. Вскинув левую руку и закатив глаза, он выкрикнет откровение:

«*Я вижу, как собирается тьма, пока рушится последний дом радости – берегитесь, ибо сгущаются тени над Богенхафеном! Затем возлюбленный Морр, блистая зелёными одеяниями, встанет на берегу великой реки Сигмара. Да, я вижу смерть на Рейке и я в отчаянии! Ибо тогда проклятая длань направит некогда могучего владыку, и эта власть за троном проклинёт всех нас. А затем Рогатая Крыса возведёт сломленного короля на свой трон лжи, и белокаменные стены обрушатся, оставив нашу Империю в руинах! Трепещите, ибо грядёт Конец Времён*».

Ты можешь завершить сцену драматически: пророк Судного Дня упадёт в обморок, изо рта у него польётся кровавая пена, его начнёт трясти, и в конце концов проповедник потеряет сознание. Или, в качестве альтернативы, изрёкший откровение пророк, с улыбкой соберёт подати и закончит сегодняшние проповеди. Его совершенно не волнует собственное пророчество: «*О, нет. Я ни во что из этого не верю. Это просто зрелище, которое я устраиваю за деньги, на радость приезжим паломникам. Некогда могучий владыка? Падение белокаменных стен? Понятия не имею, приятель. Я просто говорю всё, что приходит мне в голову. Если тебе понравилось, не хочешь угостить меня пинтой пива?*»

ТРАКТИР «ЛОДОЧНИК»

В конце концов Йозеф поведёт искателей приключений вниз по улице Ста Таверн к реке. Вдоль набережной Рейка пришвартованы разные суда, от высокомачтовых кораблей до небольших барж и лодок. Трактир «Лодочник» – одно из многих заведений, расположенных вдоль набережной. На вид это немного обветшалое, но весёлое и гостеприимное место.

В трактире находится несколько речников. В основном это лодочники, но есть среди них и несколько моряков, прибывших в город из Рейкспорта. Обстановка здесь радушная и дружелюбная, а хорошую еду и напитки можно купить по разумным ценам. Йозеф явно в настроении: он заказывает по бутылке на каждого персонажа (и, разумеется, одну для для себя), а затем ведёт всех к столу.

Никто не проявляет особого интереса к группе, и начало вечера пройдёт хорошо. Йозеф поделится слухами и расскажет, что ему нужны свободные руки для поездки в Богенхафен, где он надеется продать немного рейкландского вина на Шаффенфесте – одной из крупнейших скотоводческих ярмарок Рейкланда, на которую со всей округи съезжается самый разный люд. У Йозефа есть рекламная листовка (выдай игрокам «**Раздаточный материал №6: Шаффенфест**» со стр. 152), и он упомянет, что Ландграф Вильгельм фон Запонатхайм и Великий Герцог Леопольд Мидденландский могут быть не единственными дворянами на ярмарке. Персонажи могут найти там другую работу взамен обещанной экспедиции Наследного Князя Гергарда фон Тассенинка.

Персонажам, решившим записаться в команду к Йозефу, последний готов платить по два шиллинга в день. Йозефу не нужно больше четырёх помощников, остальных героев (если в твоей группе больше четырёх игроков) он готов провезти бесплатно. Йозеф хочет отплыть на рассвете следующего дня и предлагает персонажам переночевать на борту своей баржи, а утром отправиться в плаванье по вайсбрюкскому каналу.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 6: ШАФФЕНФЕСТ

Совет и бюргеры Богенхафена
Объявляют, что торжественное открытие ежегодного
Шаффенфеста
Будет проведено на городском лугу в
Миттерфрул
Ярмарка продлится трое суток, в дневное время.
С милостивого дозволения его светлости
Ландграфа Вильгельма фон Запонатхайма
и его королевского высочества
Великого герцога Леопольда Мидденландского большой турнир
будет проведён меж рыцарями и оруженосцами их домов
И всё это в дополнение к обычным развлечениям нашего
знаменитого скотного рынка
и величайшей рейкландской ярмарки.
Отпечатано в ШутцЁФридман, Богенхафен

Любой персонаж, сразу принявший предложение Йозефа о работе, может немедленно совершить ПЕРЕМЕНУ В КАРЬЕРЕ и стать *лодочником* за 0 ПУНКТОВ ОПЫТА, но это разовое предложение, которое игрок должен принять сразу; в противном случае его персонаж остаётся при своей прежней КАРЬЕРЕ. Если персонажи захотят воспользоваться этой ПЕРЕМЕНОЙ В КАРЬЕРЕ позже, она будет стоить стандартное количество ПУНКТОВ ОПЫТКА, как описано в «**WFRP: Книга правил**».

Человек в чёрном

В какой-то момент, пока персонажи наслаждаются отдыхом в трактире, в бар зайдёт высокий худощавый мужчина. У него орлиные черты лица и глубокий шрам вдоль левой щеки. Посетители трактира оборачиваются, чтобы посмотреть на него, а мужчина в ответ насмешливо приветствует всех. Это – Макс Эрнст, негодяй. Он направляется к барной стойке и тусклый свет трактира слегка отражается в его чёрной кожаной одежде. Заметно как посетители вздрагивают, когда Макс проходит мимо их столиков.

Макс, бросая на барную стойку горсть монет, требует у хозяина бутылку бренди. Затем он подходит к столику в углу комнаты (сидящие за тем столом люди быстро оставляют свои места), садится и пьет, но любой, кто хоть раз бывал в питейных заведениях, поймёт: человек в чёрном ищет здесь драки. Если к тому времени, как Макс закончит пить, драка не состоится, он выберет подходящую жертву и начнет драку сам.

Однако этим вечером Максу повезло: пара молодых дворян собралась в город, решив поглумиться над простолюдинами, а затем натравить них Макса. Ты должен отыграть Макса так, чтобы персонажи почувствовали беспокойство; пока он никому напрямую не угрожает, но народ старается убраться подальше от его стола. Макс смерит ледяным взглядом любого смельчака решившего заговорить с ним, но ничего не скажет в ответ.

Ура Георгу

Спустя некоторое время после прибытия Макса (раньше чем искатели приключений будут готовы уйти), в трактир войдут два молодых дворянина сопровождаемые четырьмя здоровенными телохранителями. «*Ребята, смотрииите! Какое интересное местечко!*» – они говорят посмеиваясь, с сильным акцентом аристократии. Один из них подходит к бару и говорит: «*Два ваших лучших напитка, хозяин!*»

Обадворянинаужепьяныихихикаютсловнодетинадсобственными остротами, обсуждая трактир, посетителей, да и простолюдинов в целом. Они осыпают мерзкими оскорблениями окружающих, называя тех «грязными простолюдинами» и «вонючими олухами». Из разговора дворян становится ясно, что одного из них зовут Якоб, а другого Георг.

Вскоре дворяне начинают соревнование по выпивке, которое называют «*брендимёт*»: они наливают себе пинту бренди, а затем подбрасывают её вверх надо всеми, кто находится в непосредственной близости. К сожалению, одной из их мишеней становится кто-то из персонажей (выбранный наугад). Молодые дворяне находят это очень забавным, но любому простолюдину, решившему ответить силой, скорее всего, придётся иметь дело с четырьмя злобными и абсолютно трезвыми телохранителями.

Успешная **заурядная (+20) проверка интуиции** позволит персонажам заметить, что Макс явно знает телохранителей и внимательно наблюдает за ними, но пытается скрыть это, потягивая бренди. Йозеф попробует удержать персонажей от насилия, указывая на то, что не стоит расстраивать благородное семейство, тем более телохранителям явно не терпится подраться. Покинуть трактир не так-то просто – двое телохранителей преграждают дверь. Если персонажи не смогут сдержать себя и решат напасть, Макс Эрнст отодвигает стул и направится к ним, будто его наняли для этого. Сухим, хрипловатым голосом он скажет: «*На твоём месте я бы не стал этого делать, недоумок. Почему бы тебе просто не сесть и получать удовольствие?*» В трактире воцаряется тишина, все ждут, что ответит персонаж. Молодые дворяне отступают за спины своих телохранителей, хихикая и наслаждаясь своей весёлой шуткой.

С этого момента Макс берет инициативу в свои руки, толкая любого персонажа, пытающегося встать, обратно на его место и отпуская оскорбления, на вроде: «*Почему бы вам, деревенщинам, не смыть с себя помои, перед входом в культурный город?*». Макс будет продолжать издеваться над персонажами, пока те не отреагируют физически, или пока ты не решишь, что сцена затянулась. В первом случае Макс атакует, чтобы обезоружить или оглушить своего противника – ведя честный бой. Если противников больше одного, Макс скажет: «*Одной деревенщины явно мало, чтобы напугать меня*» и начнёт драться всерьез. Макс не хочет кого-то убить, но готов пойти на это, если драться придётся не один на один. Дворяне и телохранители не придут ему на помощь, находя всё это очень забавным.

После драки или если драки удалось избежать, дворяне покинут трактир, громко смеясь они направляются в другое заведение. Любому, кто попытается преследовать их, придётся иметь дело с их четырьмя телохранителями.

Если персонажи победили Макса, в трактире из будут считать героями давая им бесплатную выпивку до конца вечера. Если персонажи потерпели поражение, завсегдатаи соберутся вокруг и выразят соболезнования. Макс, в любом случае, не задерживается в «Лодочнике». В случае своей победы он плюет на поверженных противников и уйдёт с видом ещё более грозным, чем прежде; если побьют его, он скроется в ночи. Если Макса убили, небольшая группа местных жителей тайком выносит его тело из трактира в одеяле и бросает в реку.

Мстительные персонажи могут решить последовать за Максом на улицу и закончить дело на набережной. Он поворачивается лицом к преследователям, язвительно комментируя их храбрость (если противников несколько), и сражается на смерть, используя все свои грязные приемы. Убийство Макса таким образом не принесёт персонажам славы; хоть Макса и не любили, это станет просто очередным убийством в доках, а не почётной победной над местным задирой.

Болты во тьме

Покинув трактир, Йозеф ведёт героев к своей барже. По пути персонажи понимают, что за ними следят. Любой персонаж с ТАЛАНТОМ *шестое чувство* заметит это первым; остальные при успешной **легкой (+40) проверке наблюдательности** отчётливо услышат звук шагов несколько РАУНДОВ спустя. Персонажей преследуют два культиста с Кёнигплац, за которыми, в свою очередь, следует Адольфус Куфтцос.

Смысл этого эпизода не должен быть понятен игрокам. Сбив с толку двух ожидавших дилижанс культистов и помешав тем самым *magister-y impedimentae* установить контакт с альтдорфской ветвью Пурпурной Длани, охотник за головами решил убить последователей Хаоса.

Он также намерен припугнуть свою истинную цель – Кастора Либерунга, или персонажа, которого он принял за культиста Хаоса (*скорее всего, здесь имеется ввиду то, что Адольфус считает культистами всех персонажей сопровождающих двойника Либерунга*) – и увести группу прочь из Альтдорфа в сторону Богенхафена, где уже расставлена ловушка, и где *magister-a impedimentae* можно будет разделить с остальной группой.

Скорее всего персонажи отреагируют на слежку, и решат придумать какой-то план, например – устроить на преследователей засаду или попытаться скрыться в переулке.

Если они решат пронаблюдать за преследователями из засады, то увидят, как двое культистов будут внезапно убиты: спину первого пробьёт арбалетный болт, а второй, обернувшись, получит ещё один болт прямо в горло. Культисты умрут мгновенно, а Адольфус, которого персонажи не видят со своей позиции, тихо скроется в ночи. Персонажи могут определить примерное направление, откуда были выпущены смертоносные болты, но отыскать следы, и, соответственно, догнать по ним невидимого убийцу у них не выйдет.

Персонажи могут с лёгкостью скрыться от преследователей в переулках, если только не провалят ПРОВЕРКИ *скрытности*. Культисты, потерявшие след *magister-a* и его провожатых, пойдут к «Беребели» (*от beer belly – пивное брюхо*) – барже Йозефа. Последний хорошо известен в доках, а культисты опознали его как «друга magister-a». Когда приключенцы наконец доберутся до баржи, они найдут у трапа тела культистов, с ранами на спине и шее, которые, как покажет успешная **серьёзная (+0) проверка наблюдательности** или **заурядная (+20) проверка стрельбы**, были нанесены арбалетными болтами. Бережливый Адольфус забрал свои болты после убийства культистов.

Искатели приключений, решившие игнорировать своих последователей (или просто не заметевшие их шаги), спокойно доберутся до баржи. Культисты последуют за ними и будут расстреляны из тени в момент, когда последний из персонажей ступит на палубу. В этом случае искатели приключений не смогут определить даже примерного местоположения стрелка, и, соответственно, выйти на след охотника за головами.

Обыскав культистов можно найти два кинжала, а также 3 шиллинга и 19 пенни. На телах есть лишь один опознавательный знак – небольшая татуировка Пурпурной Длани на правой стороне груди. Татуировки можно обнаружить лишь в ходе тщательного и неприятного обыска – личная гигиена обоих культистов оставляет желать лучшего!



ДОПОЛНЕНИЕ: ДРУГОЙ АДОЛЬФУС

Бывалые игроки, несомненно, знают чего ждать от Адольфуса – и это даёт тебе прекрасный шанс удивить и запутать таких самоуверенных ребят, дав Адольфусу совершенно другие мотивы. Ниже представлены три варианта возможных мотивов Адольфуса, но ты можешь изменить их на своё усмотрение.

Сбор разведданных

Адольфус будет играть в долгую, не пытаясь убить или схватить «Кастора Либерунга» при первой же возможности. Следуя за предполагаемым magister-ом и наблюдая за теми, кого тот встречает, охотник за головами сможет выявить десятки культистов Пурпурной Длани, что позволит ему доложить нанимателю о степени влияния культа Хаоса.

Поэтому, опознав двойника в Альтдорфе, Адольфус просто наблюдает и ждёт. Он не боится потерять след magister-а, потому как уверен, что тот направится в Богенхафен; по ходу дела Адольфус использует любую возможность для устранения (под устранением здесь, скорее всего, подразумевается скрытое, не вызывающее подозрений убийство, а не открытая резня см. след из трупов ниже) всех культистов, которых увидит в контакте с персонажем-двойником.

Рано или поздно Адольфус поймёт, что персонаж-двойник не magister impedimentae, подтверждением чего станет растерянный взгляд, которым тот встречает тайные жесты, во время неоднократных попыток установки контакта. Тем не менее, двойник всё ещё может быть полезен в роли приманки. Культисты будут прилагать всё больше усилий для установки контакта с magister-ом и выяснения деталей происходящего. В конце концов, они решат, что magister сошел с ума, и попытаются убить его, разоблачая всё больше своих членов.

Адольфус старается как можно дольше сохранить жизнь двойнику, не выдавая себя, стреляя болтами из тени, устраивая диверсии и ловушки, которые в решающие моменты уводят культистов от персонажей. Однако, делает он это лишь пока двойник ему полезен.

След из трупов

Адольфус оставляет за собой мёртвых культистов Пурпурной Длани, куда бы он ни пошел, а точнее – куда бы ни пошел двойник. Вскоре лидеры культа направят за головой двойника ассасинов, решив, что magister предал их и начал убивать своих бывших союзников.

Адольфус специально разжигает недоверие, раскачивая властную структуру культа и ослабляя его изнутри. Охотнику за головами почти нет дела до двойника, который служит наживкой для всё более озлобленных культистов. Вскоре за головой «Либерунга» будут посланы не низкоранговые посыльные, а высокопоставленные члены культа, и полезность двойника для Адольфуса возрастает, как и возрастёт опасность для жизни незадачливого персонажа.

В этом варианте событий Адольфус пытается стравить между собой руководство культа. Не забывай, что magister impedimentae – занимает высокий пост в структуре Пурпурной Длани, а потому, в отличии от варианта сбор разведданных, Адольфус заинтересован в прямом столкновении персонажей и посланными культом убийцами.

Невинные души

Можно полностью изменить Адольфуса, сделав охотника за головами настоящим поборником справедливости, которого наняли именно из-за его убеждений, потому как такой человек с меньшей вероятностью поддастся скверне во время охоты за Пурпурной Длань. Адольфус, который не был рад прибегнуть к обману для заманивания культиста в Богенхафен, придёт в ужас, когда наконец поймёт, что настоящий Либерунг уже мертв. Адольфусу мерзко, что из-за его действий, пускай жадная и не славящаяся честностью, но невинная душа становится целью для всё более опасных культистов Пурпурной Длани. Связанный чувством стыда или обязательством действовать тайно, он клянётся никогда не раскрывать ни себя, ни правду незадачливым персонажам, но следовать за ними, наблюдать и защищать. В конце концов, в зависимости от того, как персонажи разрешат проблемы в Богенхафене, он может выйти из тени и предложить союз. В противном случае Адольфус раскроет свою истинную сущность, только если персонажам удастся его схватить или загнать в угол.

Убершрейкская связь

Адольфус работает на леди Эмануэллу Нахт, фактически действующую правительницу Убершрейка и женщину, у которой есть причины ненавидеть Пурпурную Длань (подробнее об этом см. в «**Путеводителе по Убершрейку**», стр. 20 и стр. 62). Вместо того чтобы попытаться убить Кастора Либерунга, Адольфусу поручено схватить *magister-а impedimentae* и доставить его в Убершрейк для встречи с Нахт.

Если ты решишь сделать это, пусть Адольфус, подобно тени, преследует персонажей всюду, куда бы те ни направились. Вместо того чтобы лично устраивать засаду на персонажей в Вайсбруке (см. стр. 44), он поручит это своим громилам, дав тем чёткие указания: не причинять вреда двойнику. Адольфус планирует устранить союзников magister-а impedimentae, прежде чем сделать свой ход. Следуя такой стратегии, Адольфус не будет лично нападать на персонажей в Богенхафене (см. стр. 55). Вместо этого он снова пошлёт приспешников сделать это от его имени, также с целью ослабить союзников *magister-а*.

Адольфус лично возьмётся за персонажей лишь после завершения «**Теней над Богенхафеном**», пытаясь схватить Либерунга и всех его оставшихся союзников для дальнейшей доставки их в Убершрейк, чтобы те предстали перед его нанимательницей.

Если Адольфусу удастся задуманное, а персонажи будут честны, Нахт быстро раскроет правду, что потенциально позволит героям заручиться помощью могущественного покровителя. Что ещё лучше, так это то, что теперь, оказавшись в Убершрейке, персонажи могут пройти часть приключений «**Стартового набора**» или некоторые сюжеты из сборников «**Приключения в Убершрейке**», перед тем как приступить к следующей части кампании – «**Смерти на Рейке**».

ИТОГИ

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, присуждаемых в конце игровой сессии, ты можешь наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что помешали вору украсть багаж
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА каждому, кто завёл дружбу с Йозефом Кварджином
- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА каждому, кто не напал на молодых дворян
- 5-10 ПУНКТОВ ОПЫТА каждому, кто имел дело с Максом Эрнстом
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА каждому, кто покинул Альтдорф на «Беребели».

Герои могли совершить множество других действий, поспособствовавших достойному завершению приключения, поэтому ты, на своё усмотрение, можешь выдать дополнительные ПУНКТЫ ОПЫТА любому заслуживающему того персонажу игрока. При определении количества ПУНКТОВ ОПЫТА используй в качестве ориентира награды, приведённые выше.

ЙОЗЕФ КВАРДЖИН
ЧЕЛОВЕК, КАПИТАН БАРЖИ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	48	38	55	48	42	43	39	30	24	48	15

Черты: броня (кожаная жилетка и кожаная шапочка) 1, оружие (топор) +9, стрельба (арбалет) +9 (60)

Навыки: выживание 47, гребля 64, знание (реки) 45, кутёж 73, ориентирование 50, ремесло (корабел) 49, хождение под парусом 82

Таланты: Роковое Пророчество (*Неутолимая жажда утопит тебя*), рыбак, силач, чувство направления

Имущество: 34/156 (на «Беребели»), топор, бутылки с вином (много), арбалет (болты – 12 шт.), кожаная жилетка, кожаная шапочка, речная баржа «Беребели»

КОМАНДА «БЕРЕБЕЛИ»

Судно Йозефа, «Беребели», стандартная для Рейка баржа с парусами, распространённая по всей Империи. На «Беребели» проживает команда Йозефа -Вольмар и Гильда (оба – гребцы), а также их маленькая дочь Эльза. Вольмар и Гильда уже два года работают на Йозефа и прекрасно с ним ладят. Они очень преданы хозяину баржи, который выловил их из реки после того, как их лодка затонула, и дружелюбно относятся к любым его друзьям.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

На «Беребели»



Капитан «Беребели»

Йозеф – высокий, вечно улыбающийся мужчина с длинными седеющими волосами. Он широкоплеч и мускулист, хотя и то, и другое скрыто щедрым слоем жира. У него большая щетинистая борода, растущая прямо над огромным животом. У Йозефа весёлый нрав и он любит хорошую компанию.

Говорит Йозеф громко, с сильным мидденландским акцентом, любит благодарить богов, когда дела идут хорошо (чаще всего Сигмара, Таала и Дедушку Рейка) – и молить их о помощи, когда дела идут скверно.

В трактире «Лодочник»



Нарушитель спокойствия

Макс Эрнст – злобный, хладнокровный садист. Высокий, сильный, со стальными голубыми глазами и зачёсаными назад светло-каштановыми волосами. От Макса исходит аура властного авторитета, а одет он всегда только в чёрную кожу. Макс не общителен, но когда он всё-таки говорит, становится слышен его низкий, хриплый голос, с грубым альтдорфским акцентом. Он никогда не отводит взгляда от собеседника, чем доставляет немалый дискомфорт. Макс много пьет, а когда остается один, топит воспоминания о своей тяжкой жизни в бренди и слезах.

МАКС ЭРНСТ
ЧЕЛОВЕК, НЕГОДЯЙ (СЕРЕБРЯНЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	23	44	39	45	46	24	34	45	24	14

Черты: броня (кожаная жилетка и кожаные штаны) 1, оружие (меч) +8, предубеждение (тот, кто выглядит слабым)

Навыки: верховая езда (лошади) 51, запугивание 54, рукопашный бой (кулачное) 52, уклонение 56, хладнокровие 65

Таланты: безжалостный удар, грязные приёмы, могучий удар, ошеломляющий удар, разоружение, Роковое Пророчество (*Наград тебе до смерти хватит*), самообладание

Имущество: 50/36, кожаная жилетка и кожаные штаны (всё чёрное), меч

Бездельники

Якоб фон Катценрейк и Георг фон Остбрун – именно тот вид несносных, привилегированных выродков, который так сильно раздражает ораторов и агитаторов с Кайзерплац. Они фантастически самоуверенны и излучают непомерное чувство собственной важности. Оба дворянина одеты в аляповатые непрактичные наряды, их пальцы унизаны кольцами, щёки румяны, а парики напудрены. Сказочно богатые и равнодушные к мыслями, чувствами и тяготам простых жителей Империи, они говорят с сильным акцентом рейкландского дворянства. Этих двоих часто пробивает на хихиканье, особенно когда они сказали или сделали что-то оскорбительное.



ЯКОБ ФОН КАТЦЕНРЕЙК И ГЕОРГ ФОН ОСТБРУМ
ЛЮДИ, ДВОРЯНСКИЕ ОТПРЫСКИ (ЗОЛОТОЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	37	29	33	24	41	36	44	22	26	47	9

Черты: ненависть (бедняки), оружие (кинжал) +5, предубеждение (простолюдины)

Навыки: кутёж 34, лидерство 52, рукопашный бой (парирующее) 42

Таланты: благородная кровь

Имущество: кинжал, украшения (на сумму 6 КР)

ПОГЛУМИСЬ НАД НИМ

Глумление – популярный способ проведения досуга среди молодых имперских дворян. Оно сочетает в себе несколько их любимых занятий: бесконечный кутёж, возмутительное поведение и возможность почувствовать собственное превосходство над окружающими.

Некоторые отпрыски благородных семей сбиваются в шайки, полая что численность защитит их тогда, когда уважение к их происхождению или брошенная горсть монет не смогут помочь. Другие нанимают телохранителей, чтобы быть уверенными, что им никогда не придётся столкнуться с последствиями своего хамского поведения. В конце концов, всё это только ради забавы – и вообще, что даёт этим неотесанным простолюдинам право жаловаться, когда ломают их имущество и кости? У некоторых людей нет чувства юмора.

Телохранители

Двух дворян сопровождают четыре телохранителя. Громадные скоты, каждый мускулист и ростом больше 6 футов. Говорят они редко, предпочитая держаться рядом со своими хозяевами, всегда готовые вмешаться, если кто-то посмеет что-то сказать или попробует пальцем тронуть избалованных отпрысков рейкландской знати. Если телохранителям придётся говорить, то рычащий акцент выдаст в них самых низкородных обитателей альтдорфского Восточного Конца.



АРВИН, ФРАНКА, ГОРРОФ, МИЛТРУД
ЛЮДИ, ОХРАННИКИ (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	49	31	54	52	43	43	29	28	30	27	18

Черты: броня (кожаная) 1, оружие (разное) +9, предубеждение (любой кто не нравится их нанимателям)

Завсегдатаи

Персонажи – не единственные посетители трактира. Портовые рабочие – ребята крепкие и не глупые.

Пока дворянские отпрыски не слишком назойливы и ограничивают свое внимание незнакомцами, завсегдатаи будут избегать неприятностей и даже могут посмеяться над приезжим идиотом, заслуженно облитым виски или чем похуже.

Но рано или поздно, когда ты решишь, что персонажам нужна помощь или, что более вероятно, они вот-вот решатся не на обычную драку, а на убийство – несколько завсегдатаев могут вмешаться. Портовые рабочие постараются выгнать из трактира толстосумов, их телохранителей, персонажей и любых других незнакомцев, которые мешают завсегдатаем спокойно выписывать.

Однако, если кто-то вытащит оружие, они в ответ достанут кинжалы, разбитые бутылки и всё, что попадётся под руку.

Завсегдатаи – это лодочники, речные жители и докеры, в основном альтдорфцы, но есть среди них и уроженцы других уголков Империи, потому акценты могут быть самыми разными.



МЕСТНЫЕ ЗАВСЕГДАТАИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	41	30	40	44	42	31	36	29	27	32	14

Черты: броня (кожаная жилетка) 1, оружие (разное) +8, оружие (кулаки) +4

Имущество: лодочный гарпун, одежда в цветах банды, ручное оружие, кожаная жилетка



Хозяйка

Общительная хозяйка трактира «Лодочник» Уна Мюльмауэр любит свою работу. Она по праву гордится своим трактиром, хорошо относится к работникам и постоянным посетителям. Уна – среднего роста женщина, стройная, смугловатая, с прямыми волосами, и всегда готовая улыбнуться.

Она унаследовала гостиницу от своего трудолюбивого недавно почившего отца. Уна очень уверена для своих двадцати лет. Если к ней проявят уважение и, возможно, купят пинту-другую, она с удовольствием проведёт время в кампании персонажей, рассказав кое-что о грязной стороне альтдорфских доков, о которой она знает куда больше, чем многие могли бы подумать.

Уна говорит с мягким, придыхательным, экзотическим акцентом, доставшимся ей от матери, состоявшей в тилейской банде. Однако, когда Уна немного выпьет, даст о себе знать её привычный альтдорфский акцент, и вскоре речь хозяйки наполнится обильной руганью. Больше всего на свете Уна любит хорошие шутки.



УНА МЮЛЬМАУЭР
ЧЕЛОВЕК, ГОРОЖАНИН (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	41	30	40	44	42	31	36	29	27	32	14

Черты: оружие (импровизированный цеп*) +5, предубеждение (скряги, посетители-грубияны), стрельба (мушкетон) +8 (20)

Навыки: кутёж 50, обаяние 57, сплетничество 57, стрельба (пороховое) 39, торговля 57, хладнокровие 60

Таланты: общительность 2, этикет (портовые рабочие)

Имущество: мушкетон (под барной стойкой), свинцовая дробь и порох (12 штук), импровизированный цеп (сделанный из двух ножек от барных стульев)

*Несмотря на то, что импровизированный цеп является импровизированным оружием, он обладает ДОСТОИНСТВАМИ *огибающее* и *оттесняющее*

ГЛАВА 4: В БОГЕНХАФЕН

В Альтдорфе много интересных мест и зацепок для приключений, но нашим героям пора покинуть столицу и отправиться в Богенхафен, где их ждёт следующая часть кампании. Йозеф также направляется туда, а потому персонажам подвернулась удачная возможность не только бесплатно добраться до Богенхафена, но и даже немного подзаработать в пути. У искателей приключений также есть письмо от законников, сулящее «Кастору Либерунгу» богатство и дворянский титул. Кроме того, по словам Йозефа, проходящий в Богенхафене фестиваль Шаффенфест, может стать хорошим местом для поиска работы.

Скорее всего, персонажам не понадобятся дополнительные мотивы для путешествия в Богенхафен, но если они решат задержаться в Альтдорфе, ты можешь использовать описанную ниже новость для ускорения их отъезда.

Убийство в ночи

Судя по всему два молодых дворянина после ухода из трактира «Лодочник», продолжили свой глумливый поход по трущобам, досаждая окружающим, пока, наконец, в одном из самых опасных прибрежных притонов – «Чёрном быке», не вспыхнула жестокая драка. Телохранители сбежали, а один из дворян был убит. Утром набережная гудит от новостей. До Йозефа дошли слухи, что городская стража ищет персонажей, которых прошедшим вечером видели в трактире «Лодочник» во время перебранки с молодыми дворянами.

Похоже, кто-то решил, что искатели приключений проследили за своими обидчиками и жестоко им отомстили. Успешная **лёгкая (+40) проверка знания (закон)** или **серьёзная (+0) проверка знания (Рейкланд/Альтдорф)** даст ясно понять, что учитывая статус покойного, справедливости ждать не стоит.

Не лишённые рассудка персонажи постараются как можно скорее отправиться в Богенхафен. К тому времени, когда они вернутся в Альтдорф, истинные виновники будут пойманы, и накал страстей спадет, а пока Йозеф – и все остальные, с кем персонажи подружились в «Лодочнике», – настоятельно будут советовать персонажам как можно скорее убраться из столицы, подальше от скоропарительного суда и казни.

Покидая Альтдорф

Йозеф и его команда, а возможно и решившие помочь персонажи, отшвартовывают «Беребели» и направляют её в Кайзер Рейк, крупнейший проходящий через Альтдорф канал. Йозеф с ухмылкой отдаёт приказы, канаты натягиваются, паруса раздуваются, и вскоре баржа рассекает воды, плывя вниз по течению.

Менее чем через час «Беребели» войдет в Рейкспорт, огромную естественную гавань Альтдорфа, раскинувшуюся за пределами городских стен. Здесь находится большая часть столичных доков и верфей.

Повсюду стоят на якоре военные корабли Первого Имперского Флота, развеваются вымпелы, а каждая палуба ощетинилась пушками. Многие из этих судов никогда не видели моря. Город Мариенбург, стоящий в устье Рейка много сотен миль ниже по течению, взимает непомерные налоги с проходящих через его воды военных кораблей, потому Имперский флот редко покидает Рейк.



Йозеф рассказывает обо всём этом с весёлой улыбкой, попивая вино у румпеля. Он указывает на гигантский корабль «Император Вильгельм III», экипаж которого, по слухам, насчитывает более тысячи человек, и заверяет, что за 70 лет службы он ни разу не покинул Рейкспорт. Йозеф также называет несколько тюремных судов и радостно поясняет, что на них заправляют те самые речные преступники, которым и положено быть в заточении.

Оставив позади лучшие сил Имперского флота Йозеф направляет «Беребели» на юг, в Вайсбрюкский канал.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ВАЙСБРЮК

По пути в Богенхафен нужно пересечь Вайсбрюкский канал по всей его длине от Альтдорфа до Вайсбрюка, где тот впадает в реку Боген. У тихой деревушки Летов *(примерно в 10 милях (16 км.) к западу от Альтдорфа)*, на самом краю Альтдорфских равнин, Йозеф направляет баржу к большому шлюзу на входе в канал, оплачивает 2КР пошлины, после чего «Беребели» входит в канал.

Вайсбрюкский канал

60-мильный (96,5 км.) Вайсбрюкский канал был построен в 2462 К.И. для доставки угля и железа из шахт Делфгрубера *(примерно в 10 милях (16 км.) северо-западу от Вайсбрюка)* прямо в Альтдорф, минуая высокие карроубуржские пошлины. Изначально канал предназначался для узких, буксируемых лошадьми барж, но затем владельцы, желая увеличить доходы от пошлин, открыли его для всех видов барж. Но поскольку ширина канала в самом узком месте составляет всего 25 футов (8,3 ярдов/7,6 метров), а ширина средней рейкской баржи – около 23 футов (7,6 ярдов/7 метров), канал слишком мал и не даёт разминуться двум крупным баржам. Чтобы исправить ситуацию, 20 лет назад началась дорогостоящая реконструкция, в ходе которой канал в самых важных местах был расширен как минимум до 50 футов (16,6 ярдов/15,2 метров), обеспечив «места для прохода». Канал и раньше был такой ширины у причалов и шлюзов, но их было слишком мало, чтобы предотвратить ежедневные заторы.

Сегодня у каждого старого причала стоит трактир, похожий по планировке на «Карету и Лошадей». Дом Груберов из Вайсбрюка управляет каналом от имени трёх благородных домов: Груберов, Хольцкругов и Хользвиг-Шлиштайнов, что владеют каналом в равных долях. За проход по каналу в Вайсбрюке или Рейкспорте взимается пошлина в размере 18/- за баржу или 2КР за крупную баржу шириной более 12 футов (4 ярдов/3,6 метров). На самом канале нет других пунктов сбора пошлин. Все грузовые суда Дома Груберов пользуются каналом бесплатно, и их часто можно встретить на всём его протяжении, буксируемых лошадьми и охраняемыми дорожными стражами Штатного вайсбрюкского войска.

Доброе утро, путешественники

Утром второго дня плавания персонажи увидят дорожных стражников, едущих в их сторону по буксировочной тропе со стороны Альтдорфа. Стражники направляются ко второму шлюзу у деревни Хартскляйн, чтобы проверить слухи о бандитах в округе (этот шлюз подробно описан на стр. 11 брошюры «**Строения Рейкланда**» и отмечен на карте княжества Альтдорф). Служители закона не ищут персонажей, но последние не знают об этом; потому искатели приключений покинувшие Альтдорф из-за возможного обвинения в убийстве, могут по понятным причинам начать нервничать.

Патруль нагоняет баржу и скачет рядом с ней. Возглавляющий патруль сержант Глюкар находится в прекрасном расположении духа и некоторое время будет болтать со всеми, кого увидит на палубе, предупреждая экипаж о том что поблизости могут орудовать бандиты и что прошлым вечером на городской набережной, был убит молодой дворянин и двое ремесленников. Патрульные не подозревает никого на «Беребели» и через некоторое время продолжает свой путь, если только заметно нервничающие персонажи не вызовут у них подозрений.

Эта сцена призвана поволновать персонажей, побудив их спрятаться или попытаться перехитрить патруль. Йозеф посоветует воздержаться от насилия, ведь оно лишь добавит всем ещё больших проблем.

Если персонажи решат напасть на дорожных стражников, те будет защищаться; если бой затянется больше чем на 5 раундов, выжившие патрульные галопом поскачут в Альтдорф за подкреплением, запомнив название «Беребели» и внешний вид нападавших. С этого момента за персонажами будут охотиться дорожные стражники по всему Рейкланду.



В Вайсбрюк

Оставшийся путь по Вайсбрюкскому каналу будет медленным. «Беребели» слишком широка, чтобы идущие в другом направлении баржи, могли свободно с ней разминуться, из-за чего приходится делать частые остановки, пропуская узкие лодки, рейкские баржи и прочие суда. Ни один из встреченных владельцев барж, похоже, не рад «Беребели»:

«Убери свою жирную баржу подальше от Вайсбрюка!», «Ты слишком большой!», «Проваливай!»

Йозефу, похоже, нет до этого дела. Он улыбается, машет рукой, попивает вино и желает каждому встречному благословения Богенауэра. Если кто-то из персонажей спросит, кто такой Богенауэр, Йозеф скажет:

«Богенауэр? О, он бог реки Боген. В этих краях лучше всего радовать его. Брось овощ в канал, это поможет. Один-то у тебя верно найдётся!»

А потом снова начинается ливень. В таких условиях плавание по каналу займёт почти три дня. К счастью, помимо ворчунов, проклинающих Йозефа и его огромную баржу, путешествие проходит без происшествий. На ночь «Беребели» швартуют у прилегающего к шлюзу трактира, где искатели приключений могут отдохнуть у тёплого очага, выпить, попробовать местные блюда, и, возможно, услышать ещё парочку слухов (см. стр. 57).

ВАЙСБРЮК

Вайсбрюк – это стремительно растущий город на реке Боген. Правит им недавно возвысившийся Дом Груберов, семейство, обогатившееся благодаря своим глубоким шахтам в гряде Скааг, но не обретшее высокого статуса. Меньше века назад Вайсбрюк был всего лишь небольшой деревушкой фермеров и рыбаков, но стал стремительно разрастаться после открытия близлежащих шахт и строительства канала.

Вайсбрюк превратился в шумный купеческий город, с вездесущими звуками стройки и домами, что во все стороны расширяют окраины. Вдоль побережья реки и канала выстроились склады с добытыми в близлежащих шахтах углём и железной рудой, богенхафенской шерстью и винами, а также всевозможные товарами из Альтдорфа, Карробурга и форбергландских каналов.

Поскольку пошлина за проход «Беребели» была уплачена возле Альтдорфа, баржа свободно минует последний шлюз, и смотрители провожают её вверх по течению Богена. Вдоль пристани пришвартовано несколько барж, а суда движутся вверх и вниз по реке. На набережную выходят окна пары гостиниц.

Скорее всего персонажи прибудут в Вайсбрюк ранним вечером. Пришвартовывая баржу они заметят фигуру покрытого дорожной пылью человека, стоящего в дверях ближайшей гостиницы «Чёрное Золото». Это охотник за головами Адольфус Куфтцос. Он видел, как «Беребели» вошла в Вайсбрюкский канал, и, обогнав баржу, доскакал до Вайсбрюка. Преуспев в заурядной (+20) проверке наблюдательности персонажи узнают в фигуре коренастого мужчину с альтдорфской Кёнигплац, который каким-то образом увёл странно жестикулирующих незнакомцев. Можно легко вспомнить, что те двое были убиты арбалетными болтами в ночь перед отплытие персонажей из Альтдорфа, а у стоящего в дверях человека за спиной явно виднеется арбалет. Он явно наблюдает за швартовкой «Беребели», но войдёт в трактир сразу как только кто-нибудь попробует подойти к нему.

Персонажи решившие сойти с баржи и пойти в трактир за Адольфусом, не найдут там охотника на ведьм, поскольку тот выскользнул через заднюю дверь. Для получения сведений от постояльцев нужно пройти ПРОВЕРКУ подкупа или сплетничества. Преуспевший персонаж узнает, что этот человек – охотник за головами, прибывший в Вайсбрюк вчера поздно вечером. Узнают ли игроки, где он остановился, зависит от того, как именно ты захочешь провести следующую часть приключения (см. охота на охотника).

Адольфус не хочет сразу нападать на искателей приключений, предпочитая напасть ночью и застать их врасплох. Он не знает, что персонажи заметили его на Кёнигплац, и скрылся, как только понял, что его узнали. Адольфус покинул трактир через чёрный ход и петляя переулками вернулся в своё жилище на другой гостинице, где его приказов ждёт шайка местных громил-наёмников.

Заметив Адольфуса, игроки могут принять один из трёх путей. Активные персонажи могут отправиться на его поиски. Более робкие предпочтут немедля отправиться в Богенхафен. Персонажи могут решить переночевать в Вайсбрюке приняв повышенные меры предосторожности для охраны баржи и отплыть в Богенхафен с первыми лучами солнца. Следующий раздел состоит из двух частей: первая посвящена тому, что произойдет, если персонажи отправятся на поиски Адольфуса, а вторая – тому, что произойдет, если охотнику за головами удастся осуществить свой план.





ДОПОЛНЕНИЕ: ПОДУЙ В ДРУГУЮ ТРУБУ

Бывалые игроки, скорее всего помнят, что Адольфус остановился в гостинице «Труба». Есть несколько способов иначе обыграть этот момент.

Это ловушка

Персонажам удастся узнать, что охотник за головами остановился в «Трубе», лишь потому, что тот сам этого хочет. Адольфус снял комнату в гостинице и обвесил её разнообразными взрывными ловушками. Он и его наёмные громилы будут следить за гостиницей и последуют за персонажами внутрь, чтобы устроить засаду, когда те раненые и с пустыми руками выйдут из комнаты-ловушки.

Не по адресу

Адольфус подкупил пару завсегдатаев «Чёрного Золота» и «Счастливчика», чтобы те направляли всех, кто будет спрашивать о нём, в «Трубу». Некоторым он сказал, что ждёт деловых партнёров, другим – что ищет друзей. Никто в обеих гостиницах не знает, где на самом деле остановился Адольфус.

Долгая кривая дорожка

Гостиница «Труба» – ещё один тупик, как «Счастливчик» и «Чёрное Золото». На деле Адольфус обосновался на складе в доках, откуда следит за «Беребели». С ним Бенгт, Гурт и Вилли, местные громилы-наёмники. Примерно каждые 20 минут один из наёмников отправляется высматривать персонажей прогуливаясь по докам и прилегающим улицам. Заметив искателей приключений, громилы доложат об этом Адольфусу

Скомпрометировать

Если ты хочешь поставить персонажей в неловкое положение и расстроить их планы, «Труба» может оказаться не гостиницей, а злачным местечком.

Такие заведения частенько встречаются в доках Империи, но это место удовлетворяет очень специфичные вкусы, способные ужаснуть и смутить персонажей. Возможно, «Труба» – лишь прикрытие для культа Слаанеш, но это, пожалуй, слишком очевидный поворот.

Как бы то ни было, городские власти, ведомые читающим молитвы жрецом Сигмара, устраивают облаву на злачное место как только персонажи начнут вести там расследование. Все присутствующие проведут ночь в камерах, а утром предстанут перед городскими властями, дабы ответить на обвинения в безнравственности.

Никого нет дома

Самый очевидный и простой вариант заключается в том, что Адольфуса попросту нет в гостинице «Труба», и он остановился в какой-то другой из многочисленных вайсбрюкских гостиниц.

Изучи карту на стр. 45 и либо выбери для Адольфуса одну из перечисленных гостиниц, либо придумай свою собственную, а в остальном используй приключение так, как оно описано ниже.

Гостиница «Труба»

Персонажи опознавшие Адольфуса у «Чёрного Золота» и пошедшие за ним прямо в «Трубу», увидят, как тот разговаривает с тремя громилами в баре. Смысл разговора смогут разобрать лишь обладатели ТАЛАНТА *чтение по губам* или *острый слух*.

Персонаж успешно прошедший **серьёзную (+0) проверку скрытности (города)**, сумеет аккуратно проскользнуть в бар и незаметно подслушать разговор.

Если ПРОВЕРКА будет провалена, Адольфус и громилы прервут свой разговор, но не станут нападать первыми. Они просто уставятся на подошедшего персонажа, готовые защищаться, с удовольствием ожидая, пока искатели приключений решатся на первый шаг.

Во время разговора Адольфус поручает одному из громил проследить за «Беребели», сообщить охотнику за головами об отплытии баржи, после чего отправиться вслед за ней. Упомянутый громила немедля уходит и начинает следить за «Беребели» из укрытия на набережной. Двум другим наёмникам Адольфус приказывает вернуться ближе к вечеру; они допивают свои напитки и уходят примерно через пять минут. За ними можно проследить до «Чёрного Золота», где громилы будут коротать ближайшие пару часов за выпивкой.

Если Адольфус узнает, что персонажам известно место его остановки, он чёрным ходом покинет «Трубу» и отправится в другую гостиницу. Наблюдавшие за «Трубой» персонажи могут проследить за Адольфусом. Успешно пройдя **серьёзную (+0) проверку наблюдательности** они заметят его уход, а победив во **встречной проверке наблюдательности против скрытности (города)** Адольфуса смогут незаметно проследовать за ним.

Уверенный в своих силах, Адольфус попытается убить любого заметившего его персонажа, но только если тот будет один. Охотник на ведьм не лишён разума и будет избегает драки против двух и более искателей приключений.

План охотника за головами

Адольфус хочет напасть на «Беребели» во время ночной швартовки, пока большая часть экипажа будет спать. Если персонажи заметили охотника за головами у трактира «Чёрного Золота» и немедля отправились в Богенхафен, Адольфус последует за ними и, улучив удобный момент, нападёт на баржу во время её плавания вверх по реке.

Если «Беребели» осталась без присмотра, Адольфус поднимется на борт со своими громилами и подождёт возвращения персонажей. Во время нападения все искатели приключений не готовившиеся к подобной западне окажутся застигнуты врасплох.



ДОПОЛНЕНИЕ: АТАКА

Опытные игроки могут ждать нападения Адольфуса, что убьёт эффект неожиданности. Некоторые из них могут посвятить много времени и сил превращая баржу в крепость. Вот несколько идей для иных планов Адольфуса.

Тихая ночь

Адольфус решает на нападать этой ночью, сочтя вайсбрюкские доки слишком людным местом. Вместо этого он последует за баржей, когда та покинет город, и нападёт в первую или вторую ночь после отплытия персонажей из Вайсбрюка, когда «Беребели» пришвартуется у берега реки.

Анонимный совет

Вместо того чтобы напасть со своими громилами, Адольфус отправляет городским властям анонимное сообщение, в котором укажет, что в городских доках шайка опасных бандитов готовит свою баржу к запланированной пиратскому рейду.

Искателям приключений, подготовившим «Беребели» к ожидаемому нападению, придётся быстро что-то сказать, чтобы убедить удвоенный патруль Штатного войска, сопровождаемый патрульным речным кораблём в том, что они не устанавливали оружие и не укрепляли переборки для создания угрозы речному судоходству.

Потянуть время

Адольфус решает придерживаться своего изначального плана и не нападать на персонажей, пока те не прибудут в Богенхафен. Этой ночью он покинет Вайсбрюк и отправится готовить засаду (см. стр. 45).

Дым попадает в глаза

Если персонажи останутся на «Беребели» и не выставят дозор, ночью на их баржу проберётся Адольфус со своими громилами. Если в печке будет гореть огонь, громилы закроют дымоход ведром, чтобы выкурить персонажей. Если огня в печке нет, нападающие пропихнут в дымоход тлеющее промасленное тряпьё, что также приведёт к задымлению. Оказавшийся в густом дыму персонаж должен каждый РАУНД проходить **серьёзную (+0) проверку стойкости**. В случае провала он разразится кашлем, получив одно СОСТОЯНИЕ *усталости*. В свой ХОД персонаж может использовать ДЕЙСТВИЕ, чтобы избавиться от одного полученного из-за дыма СОСТОЯНИЯ *усталости*.

Бандиты будут метать горшки с горящим маслом во всех персонажей, что попытаются открыть дверь или форточку. Совершая эту дистанционную атаку громила должен успешно пройти **серьёзную (+0) проверку дистанционного боя**, которая может превратиться во ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ, если ставший целью персонаж захочет использовать *уклонение*. Облитый горящим маслом персонаж получает +7 пунктов УРОНА и 2 СОСТОЯНИЯ *охвачен огнём*. Если в результате ПРОВЕРКИ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ громила получит серьёзный (от −4 до −5 УУ) или ужасающий провал (от −6 и ниже УУ), он прольёт масло на себя, получив 2 СОСТОЯНИЯ *охвачен огнём*. Выбравшиеся на палубу персонажи будут атакованы Адольфусом и всеми не попавшими в огонь громилами.

Если персонажи выставят на барже дозор, Адольфус сначала спрячется и попытается устранить дозорных из своего арбалета, а несущие горшки с горящим маслом громилы нападут с другой стороны. План всё тот же: превратить баржу в пылающий ад и атаковать выходящих на палубу задыхающихся персонажей.

Потушить огонь

Пока персонажи будут сражаться с Адольфусом и его громилами, Йозеф, Вольмар и Гильда попытаются потушить пожар и отшвартовать баржу. Отплытие займёт не менее 20 РАУНДОВ, но перерезав швартовые канаты это время можно сократить до 6 РАУНДОВ. У канатов 6 пунктов ЗДОРОВЬЯ и РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ равный 4 (РВ 4, 6 Зд).

Йозеф, Вольмар и Гильда быстро потушат пожар. Любой урон барже, нанесенный во время боя, Йозеф устранит на следующий день, используя свой НАВЫК *ремесла (корабел)*.

Письмо

Если Адольфус погибнет, решившие обыскать его тело персонажи найдут письмо профессора Квинтуса Фассбиндера, просившего Адольфуса отыскать Кастора Либерунга (см. «**Раздаточный материал №7: Письмо**» на стр. 153), и прилагаемый к нему рисунок, изображающий персонажа похожего на Кастора Либерунга. Адольфус использовал портрет, чтобы помочь идентифицировать *magister impedimentae*. Единственным указанием на автора письма являются инициалы: К.Ф.

Персонажам не удастся найти письмо если Адольфус переживёт нападение на баржу. Они отыщут его позже, когда охотник за головами расставит свою ловушку в Богенхафене (см. стр. 53).

А пока они останутся в неведении.



РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 7: ПИСЬМО

Личному вниманию герра Адольфуса Куфтцоса
Каретный двор «Девять Звёзд»
Мидденхаймский тракт
Альтдорф

Мой дорогой герр Куфтцос,

Возможно, вы помните наш разговор в последний брауцайт в нульнском кабаке «Крюк и Топор». Тогда вы упомянули об интересе к делам некоего общества, название которого я здесь опущу. В частности, вам очень хотелось узнать местонахождение некоего высокопоставленного лица, известного под титулом magister-a impedimentae.

Могу подтвердить каждое ваше подозрение. После вашего отъезда я провёл пару осторожных расследований и выяснил, что искомый вами человек носит имя Кастора Либерунга. Согласно вашему плану герр Либерунг отправится в Альтдорф по мидденхаймскому тракту в конце ярдрунга.

Мне также посчастливилось раздобыть изображение герра Либерунга, которое я прилагаю к этому письму.

Остаюсь, сир, Вашим покорным слугой,

К.Ф.



К ЧЕМУ ЭТО ВСЁ?

Опираясь на эти сведения персонажи могут сделать описанные ниже выводы, если, конечно, искатели приключений не пришли к ним ранее. Если игроки не спешат оценить важность письма, ты можешь попросить каждого из них пройти **заурядную (+20) проверку интеллекта**, сообщая одну из перечисленных ниже зацепок в случае успеха ПРОВЕРКИ и ещё по одной за каждые набранные в ходе ПРОВЕРКИ +2 УУ.

- Коренастого мужчину звали Адольфусом Куфтцосом. Поспрашивав о нём у городских стражников и у других рейкландских служителей закона, можно узнать, что Адольфус был уважаемым охотником за головами.
- Адольфус выслеживал члена какого-то тайного общества, носившего титул «*magister impedimentae*». Любой грамотный знаток классического языка сразу переведёт титул как «мастер- снабженец», что отсылает на связь с обеспечением поставок и их управлением.
- *Magister-a impedimentae* звали Кастор Либерунг и именно он был трупом, на котором персонажи нашли ведущее в Богенхафен письмо.
- Поездка Адольфуса из Мидденхайма в Альтдорф могла быть частью некого плана Адольфуса Куфтцоса.
- Персонажи всё ещё быть озадачены двумя людьми, которых Адольфус убил в Альтдорфе. Они вполне могут догадаться, что убившие незнакомцев болты принадлежали Адольфусу. Те же искатели приключений, что осмотрели тела и нашли татуировки в виде Пурпурной Длани, могут принять их за знак упомянутого в письме безымянного общества.
- Поразмыслив, игроки могут понять или заподозрить, что ведущие в Богенхафен письмо от Лока, Стока и Барла – лишь созданная Адольфусом приманка, которая должна была заманить Либерунга в ловушку. Пришедшие к таким выводам персонажи могут как начать сторониться Богенхафена, отправившись в какое-то другое место, так и решить, что ключ к разгадке можно найти лишь в конторе Лока, Стока и Барла.



ДОПОЛНЕНИЕ: РОК АДОЛЬФУСА

Оригинальная версия приключения советовала ведущему изменять результаты бросков костей так, чтобы Адольфус наверняка погиб в бою с персонажами, чтобы те не могли допросить его несмотря на свою изобретательность. Вкупе с советом из прошлой главы, предлагающим не давать искателям приключений возможности поймать Адольфуса, всё это разочаровало игроков и вызвало бурю критики. Ты можешь обыграть эти сцены куда изящнее.

Разумеется, ничего страшного не случится, если охотник за головами будет убит в этой схватке. Да, он спланировал ловушку в Богенхафене с помощью ложного письма, но в ходе наблюдения за персонажами в Альтдорфе и Вайсбрюке нетерпеливо решился напасть пораньше. Поняв, что теснящиеся на барже «*magister impedimentae*» и его спутники стали уязвимы, он воспользовался шансом внезапного нападения с применением огня.

Однако, если его дела в бою пойдут скверно, Адольфус отступит и вернётся к своему изначальному плану. Бросив наёмных громил, он сбежит в переулки Вайсбрюка, и будет использовать все свои НАВЫКИ и ТАЛАНТЫ, чтобы бесследно скрыться. В Богенхафене персонажи вновь встретятся с ним (см. стр. 55).

В БОГЕНХАФЕН

На плавание от Вайсбрюка до Богенхафена уйдёт четыре дня. Оно пройдёт без приключений, если только Адольфусу не удалось поджечь баржу. В последнем случае нужно будет постоянно ремонтировать «Беребели».

Если перспектива оказаться в Богенхафене тревожит персонажей, ты можешь успокоить их несколькими способами – или хотя бы убедиться, что они последуют за наследством. С помощью Йозефа и других персонажей ведущего можешь привести эти аргументы:

- Если Адольфуса удалось убить, то он больше не угрожает персонажам. В Богенхафене, скорее всего, безопасно, а после случившегося все будут настороже.
- Если Адольфус пережил схватку, Богенхафен останется единственной зацепкой по которой персонажи могут отыскать охотника за головами. Возможно, Адольфус планирует новое нападение, но на сей раз персонажи будут готовы.
- Если Адольфус будет схвачен и допрошен, он сделает всё, чтобы направить персонажей в Богенхафен, клянясь, что наследство подлинное и что он узнал о нём через своих агентов. Адольфус надеется, что его ловушка всё же сработает и, даже если пленители убьют его, даст союзниками возможность выполнить задачу устранив *magister-a impedimentae*.
- Йозеф подлатал «Беребели», но ей всё ещё нужен ремонт. С его слов Богенхафен будет лучшим местом для такого ремонта, сразу после Альтдорфа; но поскольку альтдорфские власти, скорее всего, ищут Йозефа и персонажей, Кварджин не хочет возвращаться в столицу. Кроме того, у Йозефа есть контракты в Богенхафене, а также груз, который нужно доставить туда. Также Йозеф очень расстроится если кто-то из записавшихся в команду баржи откажется от договорённостей.
- Нужно разобраться со знаком Пурпурной Длани. Кем бы ни был этот magister, он обязательно доставит ещё больше проблем, ведь одного из персонажей легко принять за него. Персонажам покончить с этим, иначе всю оставшуюся жизнь они будут оглядываться через плечо на странно жестикулирующих или вооружённых арбалетами людей.

Не волнуйся, если персонажи всё ещё будут сторониться Богенхафена. Возможно, тебе придётся придумать парочку приключений или изменить другие опубликованные приключения, но это не сложно. Просто убедись, что всюду, куда бы ни пошли персонажи их будут встречать странно жестикулирующие и растворяющиеся в толпе незнакомцы. Или они начнут находить в своих одеждах и под подушками письма со словами: «Как там в Богенхафене» или «Что с наследством?» и всё более настойчивые послания требующие от *magister-a impedimentae* отчёта о случившемся. После двух-трёх приключений, сопровождаемых настойчивым преследованием, большинство игроков сдаются и отправятся в Богенхафен: очевидно, этот город стал единственным место, где можно разобраться с этой нелепицей.

ИТОГИ

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, присуждаемых в конце игровой сессии, ты можешь наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 5–10 ПУНКТОВ ОПЫТА за выслеживание Адольфуса Куфтцоса
- 10–20 ПУНКТОВ ОПЫТА пережившим нападение на «Беребели».

Герои могли совершить множество других действий, поспособствовавших достойному завершению приключения, поэтому ты, на своё усмотрение, можешь выдать дополнительные ПУНКТЫ ОПЫТА любому заслуживающему того персонажу игрока. При определении количества ПУНКТОВ ОПЫТА используй в качестве ориентира награды, приведённые выше.



ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Охотники

Агент герольда

Адольфус Куфтцос – кипящий котёл гнева, мускулов и кровожадности. Со средней длины волосами, короткой бородкой и водянисто-голубыми глазами он мог бы быть неприметным, но вечное ворчание выделяет его в любой толпе. Единственной отличительной чертой Адольфуса служит синюшный шрам на его шее, оставшийся после того, как его чуть не повесила шайка бандитов. Тот случай повредил ему горло, потому Адольфус говорит медленным, хриплым, и максимально зловещим голосом. К своим тридцати с небольшим годам, Адольфус проработал охотником за головами шесть лет, поймав и убив много преступников. Он решителен и упрям, использует любые имеющиеся в его распоряжении средства, для быстрого убийства цели или передачи её в руки правосудия. Сейчас он работает на леди Эмануэллу Нахт, важную рейкландскую дворянку, нанявшую Адольфуса в Убершрейке, чтобы тот неустанно преследовал Пурпурную Длань всюду, куда бы не привёл её след.



АДОЛЬФУС КУФТЦОС
МАСТЕР-ПОИМЩИК (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	48	58	51	55	35	57	35	30	34	27	18

Черты: броня (кольчуга и кожа) 2, оружие (меч) +9, стрельба (арбалет) (60) +9

Навыки: атлетика 77, верховая езда (лошади) 67, выживание 45, выслеживание 45, запугивание 66, интуиция 50, лазание 66, лидерство 37, наблюдательность 55, обаяние 37, обращение с животными 40, плавание 61, подкуп 42, рукопашный бой (основное) 63, скрытность (дикая природа) 72, скрытность (города) 77, стрельба (арбалеты) 73, сплетничество 47, стойкость 85, торговля 32

Таланты: бегун, Роковое Пророчество (*и вот, зовут тебя через врата*), меткость, могучий удар, ненависть (культисты), непреклонность, ошеломляющий удар, сильная спина, тень 2

Имущество: арбалет и 40 болтов, лошадь, железные кандалы с разными ключами (3 штуки), верёвка (20 ярдов), меч

Громилы

Бенгт, Гурт и Вилли, трое нанятых Адольфусом громил, время от времени подрабатывают в вайсбрюкских доках и говорят с грубым рейкландским акцентом. Они не блещут умом и не отличаются преданностью, потому оказавшись в плену у персонажей раскроют план Адольфуса если пленители преуспеют в **лёгкой (+40) проверке запугивания** или **подкупа**. Если один из них будет ранен во время сражения, Адольфус должен пройти **серьёзную (+0) проверку лидерства**, в случае провала которой каждый громила получают СОСТОЯНИЕ *в панике*.



БЕНГТ, ГУРТ, И ВИЛЛИ
ЛЮДИ ГРУЗЧИКИ (МЕДНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	33	33	36	43	32	43	27	24	25	27	13

Черты: броня (кожаная) 1, оружие (дубины) +7, предубеждение (богатеи)



ТЕНИ НАД БОГЕНХАФЕНОМ

ГЛАВА 5: ЛОЖНОЕ НАСЛЕДСТВО

К которой персонажи прибудут в Богенхафен, скорее всего, горя желанием отыскать контору законников Лока, Стока и Барла, и получить обещанное наследство. Но всё не так просто как кажется, потому персонажам предстоит пережить смертельную ловушку охотника за головами.

БОГЕНХАФЕН

Богенхафен – типичный представитель торговых городов, во множестве стоящих на берегах великих рек Империи. Персонажи посетят немало таких городов в «**Смерти на Рейке**». Богенхафен подробно описан в Приложении 1 «**Путеводитель по Богенхафену**» к которому ты можешь обращаться всякий раз, когда возникнет нужда описать игрокам торговый город, будь то эта или другая кампания.

Перед началом этой главы внимательно прочитай оставшуюся часть книги и познакомиться с городом, а также с грядущими в нём событиями. Персонажи могут как угодно реагировать на полученные в Богенхафене сведения. На этих страницах нет ответа на все возможные исходы, но хорошенько ознакомившись с городом и сюжетом ты легко придумаешь подходящий исход даже для самого неожиданного решения игрока.

Карта

Обратите внимание, что карта города представлена в двух вариантах. **Богенхафен: карта игрока** (находящаяся в самом конце книги) предназначена для игроков и показывает лишь те места, что хорошо известны любому горожанину. **Богенхафен: карта ведущего** со страницы 115 предназначена для тебя, отмечая дополнительные места, которые персонажи могут обнаружить в ходе приключения. Все важные места описаны в Приложении 1 «**Путеводитель по Богенхафену**» на странице 118.

Прибытие в Богенхафен

«Беребели» причаливает к причалу Хаагенов (см. стр. 127). Йозеф со своей командой пришвартовывают баржу и оплачивают портовый сбор. В доках относительно тихо, но со стороны начавшегося Шаффенфеста доносятся звуки веселья (см. стр. 55).

Йозеф выплачивает персонажам причитающуюся им плату, сказав, что ему нужно зайти в контору местного купца Руггбродера, чтобы получить деньги за доставку вина и договориться о его разгрузке с местными докерами. Йозеф посоветует персонажам «не упустить шанс» посетить Шаффенфест. Если ты захочешь продолжить общение Йозефа с персонажами, он договорится с ними о встрече, либо на фестивале, либо на барже. В противном случае, ты можешь позволить ему уплыть через денёк-другой, когда персонажи посвятят себя приключениям в городе.

Если ты боишься, что искатели приключений уплывут с Йозефом пропустив приключение, он покинет город без предупреждения; в конце концов, Йозеф – очень ветренный странник, частенько наживающий проблемы с местными властями.

ПОСЕЩЕНИЕ ЗАКОННИКОВ

Гартенвег – это узенький, петляющий меж обветшалыми домов переулок, уходящий на восток от Айзенбан, чуть севернее Гильдии Кузнецов. Любой бюргер или придворный успешной прошедший **лёгкую (+40) проверку знания (закон)** или **серьёзную (+0) проверку интеллекта** поймёт, что это место плохо подходит для конторы законников занимающейся дворянскими титулами и фьефами.

Для своей ловушки Адольфус Куфтцос арендовал здание в середине переулка. Состояние дома зависит от того, пережил ли Адольфус нападение на «Беребели» в Вайсбрюке (см. стр. 45).

Тупик

Если Адольфус погиб в Вайсбрюке и у него не было напарника (см. стр. 35) – снаружи дома не будет вывески, окна будут закрыты ставнями, а дверь заперта. Здание кажется полностью заброшенным. Расспросы на Гартенвег заведут персонажей в тупик: никто никогда не слышал о конторе законников Лока, Стока, и Барла, да и вообще о хоть каких-то законниках с конторой на Гартенвег. Персонажам посоветуют обратиться в городской суд (см. стр. 127), где им скажут, что законники с такими именами никогда не практиковали в Богенхафене, потому письмо, скорее всего, было обманом.

Это западня!

Если Адольфус сбежал или у него был напарник, охотник за головами доберётся до дома раньше персонажей. Ставни открыты, дверь не заперта, а над входом висит табличка: «Лок, Сток и Барл. Законники и т.д.».

Внутри за столом сидит молодой писарь (нанятый Адольфусом студент-законник) и пишет в бухгалтерской книге. Он поднимает глаза на вошедших персонажей, и широко улыбнётся, когда те покажут ему письмо и аффидавит.

«*Герр Барл с нетерпением ждал встречи с вами, герр Либерунг*» – говорит он. «*Я сообщу ему о вашем прибытии*». Он берет два документа и выходит из комнаты через заднюю дверь. Как только дверь закрывается, происходит несколько вещей.

Кто-то снаружи здания захлопывает ставни на окнах, погружая комнату во мрак. Слышно, как в окна и обе двери вставляют засовы. Персонажи в ловушке!

ЧТО ТВОРИТСЯ В БОГЕНХАФЕНЕ

Под повседневной суетой Богенхафена скрывается смертельная тайна, способная разрушить город и, в конечном итоге, поставить под угрозу само существование Империи. Советник Йоханнес Тойген (см. стр. 112), желая спасти собственную душу, невольно пытается открыть в городе Врата Хаоса.

Тойген и Гидеон

Во время своего обучения в Нульнском университете Тойген увлёкся демонологией и призвал демона, которого назвал Гидеоном (см. стр. 113). В обмен на знания о тёмных и запретных магических искусствах Тойген пообещал Гидеону свою душу по истечении семи лет.

Уроки и помощь Гидеона дали Тойгену много полезного, в том числе демон сыграл свою роль в смерти Карла – старшего брата Йоханнеса. Карл погиб от неизвестной и жуткой хвори, вызванной Гидеоном, открыв путь для стремительного восхождения Йоханнеса к власти – но конец семилетнего срока стремительно приближается.

У Тойгена есть лишь один шанс освободиться от контракта. Гидеон заверил Йоханнеса, что если тот сможет убедить семерых смертных принять участие в определенном ритуале, их души будут взяты вместо его собственной, тем самым освободив Тойгена.

Ordo Septenarius

Для этого Тойген создал на первый взгляд безобидную *Ordo Septenarius*, состоящую из представителей городского купечества и занимающуюся тайным сбором средств на благотворительность, а также являющуюся клубом-посредником для секретных сделок между членами *Ordo*.

Во главе *Ordo Septenarius* стоит Тойген, а Гидеон притворяется его дальним кузеном и советником. Ниже стоит Внутренний Совет из семи членов, ни один из которых не догадывается об истинной природе Гидеона.

Именно души этих семерых Тойген намерен обменять на свою собственную. Для сюжета приключения важны двое членов Внутреннего Совета – Штайнхагер и Магириус (см. стр. 97 и 99). Остальные советники – это богатые и влиятельные горожане, личности которых остаются на твоё усмотрение. Есть также 49 рядовых членов *Ordo* – по семь на каждого члена Внутреннего Совета. Эти люди почти ничего не знают о Гидеоне. Они искренне верят, что *Ordo* служит безобидным местом встречи благонамеренных купцов и достойной городской благотворительности.

Что творится на самом деле?

Семь членов Внутреннего Совета считают, что у *Ordo* есть и другая цель: Тойген заверил их в своей способности влиять на торговлю с помощью колдовства. Он убеждает советников, что если те примут участие в совместной с ним церемонии, то Богенхафен превратиться в центр имперской коммерции и принесёт им всем несметные богатства. Советники не подозревают, что Тойген хочет пожертвовать их душами, для спасения собственной.

Однако и сам Тойген был обманут. Гидеон – слуга Бога Хаоса Тзинча. Ритуал не только не спасёт душу Тойгена, но и принесёт в жертву всё население города, открыв малые Врата Хаоса, через которые хлынут орды порождений Хаоса. Империя окажется зажата между армиями Хаоса, грозящими Кислеву на севере, и армиями, выходящими из недавно открытых врат в Богенхафене.

Охотник за головами

Через мгновение из-за задней двери раздается голос:

«Кастор Либерунг! Также известный как magister impedimentae культа Пурпурной Длани! Именем Императора, я арестовываю тебя и твоих спутников за сговор с Хаосом, убийства, кражи и прочие злодеяния! Сложите оружие и сдавайтесь!»

Пока персонажи обдумывают случившееся повисает звенящая тишина, а затем снаружи раздаётся ужасающий звук. Сопровождаемые тошнотворным хрустом крики эхом отражаются от ближайших домов. Спустя пару секунд вновь наступает тишина.

Искатели приключений по-прежнему заперты внутри и должны найти выход. Двери и ставни на окнах заперты (РВ 2, 6 Зд), но их можно довольно легко можно выломать. Персонажи решившие заглянуть в переулок за зданием, найдут там изуродованное тело коренастого мужчины, которого они видели в Альтдорфе и Вайсбрюке.

Свежий труп, похоже разорвало на части какое-то чудище. Грудь разломана, живот вспорот, а сердце разорвано надвое. Труп лежит в луже крови и петлях кишок, а его пустые глаза с ужасом смотрят в пустоту.

Персонажи решившие обыскать изуродованное тело найдут письмо от «К.Ф.» (см. стр. 153 **раздаточный материал 7: «Письмо»**). Не обыскавшие труп персонажи могут заметить уголок письма торчащим из сапога покойного охотника за головами. Письмо ответит на некоторые вопросы, создав для искателей приключений ещё столько же новых.

Гидеон на страже

Пока персонажи не знают, как и почему погиб охотник за головами, но возможность выяснить это появится у них позже походу приключения. Гидеон, демон Тзинча заключивший союз с Йоханнесом Тойгеном (см. стр. 112), узнал о прибытии в Богенхафен охотника за головами собирающего слухи о последователях Повелителя Перемен. Сочтя чужака угрозой собственным планам, Гидеон проследил за ним до дома на Гартенвег и, обратившись демоном, разорвал Адольфуса на части, пока тот не успел как-то навредить *Ordo Septenarius*.

Гидеон ничего не знает ни о персонажах, ни о том, чего хотел от них охотник за головами, и пока ему всё это безразлично. По иронии судьбы он нечаянно спас людей, что станут самой большой угрозой для его планов.

ДОПОЛНЕНИЕ: КОВАРНЫЙ ЗЛОДЕЙ

Игравшие в оригинальную версию «**Теней над Богенхафеном**», помнят, что главный злодей пьесы – это Йоханнес Тойген, а помогает ему демон по имени Гидеон. Поэтому, возможно, тебе захочется озадачить и удивить игроков, поставив во главе *Ordo Septenarius* другого персонажа.

Есть несколько кандидатов для простой замены имен. Самые очевидные из них – это Франц Штайнхагер и Фридрих Магириус, хотя события на фестивальном суде могут принять другой окрас, если тайной главой *Ordo Septenarius* окажется магистрат Рихтер. Он не заболевает магической хворью (см. «покои Рихтера» на стр. 87), а лишь начинает притворяться больным, незаметно пытаясь утаить существование скрытого храма и перенося место проведения ритуала. Хейронимус Руггбродер будучи ярым противником *Ordo* на публике, может тайно быть его лидером, поставив во главе Внутреннего Совета своего человека – возможно, Штайнхагера или Магириуса. Или же тайным главой может стать какой-то доселе неизвестный купец из небольшого семейства, ведущий тихую жизнь, чтобы не привлекать внимания.

Для ещё большего драматизма Йоханнес Тойген может оказаться талантливым, но совершенно невинным купцом, чей впечатляющий успех после возвращения из университета побудил прочих городских торговцев к объединению, во избежание разорения.

Возможно, лидер *Ordo* планирует ложно обвинить Тойгена в убийстве, колдовстве и других преступлениях, чтобы ещё сильнее подорвать его дело. Согласно этому плану мог быть убит Карл Тойген, или же *Ordo* могло просто воспользоваться его смертью от естественных – но очень неприятных – причин.



Умелый ведущий может использовать все эти идеи и добавить свои, дав персонажам пугающие множество подозреваемых в купе с чудовищно малым количеством времени на определение виновных и выяснение происходящего, перед началом ритуала.

ИТОГИ

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, присуждаемых в конце игровой сессии, ты можешь наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 5–10 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что избежали или пережили атаку Адольфуса Куфтцоса
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за победу над Адольфусом Куфтцосом

Герои могли совершить множество других действий, поспособствовавших достойному завершению приключения, поэтому ты, на своё усмотрение, можешь выдать дополнительные ПУНКТЫ ОПЫТА любому заслуживающему того персонажу игрока. При определении количества ПУНКТОВ ОПЫТА используй в качестве ориентира награды, приведённые выше.



• ГЛАВА 6: ШАФФЕНФЕСТ •

Наших героев, понявших, что наследство было фальшивкой, скорее всего, нужно приободрить. К счастью, в двух шагах проходит один из крупнейших рейкландских фестивалей – Шаффенфест!

ПОСЕЩЕНИЕ ШАФФЕНФЕСТА

Каждой весной на Шаффенфест в Богенхафен съезжается народ со всего Рейкланда. Кроме огромного скотного рынка, на фестивале можно найти кучу ларьков и аттракционов, превращающих трёхдневную ярмарку в прекрасное развлечение и главное событие городского календаря. Меж восточных и боковых ворот обустраивают загоны для скота, торговые прилавки и аттракционы всех сортов, а воздух наполняется звенящими криками артистов и лоточников.

Посетили персонажи контору законников или нет, они, скорее всего, захотят зайти на Шаффенфест. Йозеф сказал, что именно там будет вести свои дела. Персонажи могут решить поискать счастья в другом месте, но пока они застряли в Богенхафене на денёк-другой, и на Шаффенфесте можно скоротать время до нахождения нового транспорта. Кроме того, всякий знает, что ярмарка – хорошее место для поиска работы. Мешочек деньжат, полученный за подвернувшуюся работу телохранителем или грузчиком, поможет в финансировании путешествия. Если персонажам особенно повезет, они могут наткнуться на местного дворянина, планирующего экспедицию, подобную той, что они пропустили в Альтдорфе. В общем, нет причин идти куда-то ещё. Йозеф (или любой прохожий) может подсказать дорогу к Шаффенфесту:

«Поверни налево от Хафенштрассе и иди прямо до восточных ворот. Мимо не пройдёшь!» Улицы украшены разноцветными лентами, и народ в основном движется на восток, в сторону ярмарки. Вскоре персонажи оказываются окружены счастливыми, смеющимися посетителями Шаффенфеста, которым не терпится насладиться всем, что предлагает ярмарка.

Проведение Шаффенфеста

Персонажи могут бродить по Шаффенфесту как им заблагорассудится, изучая ярмарочные забавы и впутываясь в разные передряги в ходе взаимодействия с ними. Для сюжета приключения важно, чтобы по ходу дела произошли, желательно, в указанном ниже порядке, две важные сцены.

Важная сцена: пьяный гном – персонажи замечают пьяного гнома в колодках у фестивального суда (см. стр. 63).

Важная сцена: сбежавший гоблин – персонажи становятся свидетелями побега трёхногого гоблина-мутанта из «Зоокопѣи доктора Мальтузиуса» (см. стр. 64).

Искатели приключений могут свободно разгуливать по Шаффенфесту, наслаждаясь одним из лучших фестивалей Империи. Чтобы помочь тебе оживить Шаффенфест, в этой главе описаны: необязательные сцены, которые ты можешь использовать по своему усмотрению, а также пять важных для фестиваля и приключения мест. В описания последних включены подробности о двух важных сценах, которые необходимо отыграть для развития сюжета приключения. Каждое важное место также связано с двумя необязательными сценами, которые ты можешь использовать по своему усмотрению.



В этой части приключения тебе нужно будет оживить шумную, многолюдную, суетливую ярмарку, пока персонажи будут глазеть на прилавки и балаганы, реагируя на интересных персонажей ведущего и события, так, как это делают люди на настоящей ярмарке. Опиши царящую вокруг атмосферу, огромную массу снующего туда сюда народа, от грязных попрошаек до ремесленников в добротных одеждах, от артистов облачённых в пёстрые платья до мрачных городских стражников – здесь собрались почти все сословия Богенхафена. Есть тут и громко горланящие рабочие (перебравшие в одной из пивных палаток), и плачущие дети, и коробейники, торгующие своими товарами, и вездесущий радостный гомон.

Городская стража

Шаффенфест слишком велик, чтобы патрулироваться силами одной только городской стражи Богенхафена (см. стр. 111), потому для помощи следящим за порядком солдатам штатного войска, привлекли много временных рекрутов. Из-за этого фестивальные стражники редко хорошо справляются со своими обязанностями.

Среди оживлённой ярмарки стража медленно реагирует на призыв. Обычно патруль прибывает через 2–20 (2d10) минут. Параметры городских стражников ты можешь найти на странице 112.

Арестованы!

Персонаж пойманный за какими-то подозрительными делишками, может попытаться избежать ареста успешной пройдя **серьёзную (+0) проверку обаяния**. Также он может попробовать подкупить стражу. Нужная сумма обычно варьируется от 2 до 20 шиллингов (2d10) и зависит льстивости подкупающего. Если командира патруля не удается переубедить (или подкупить), персонажа арестуют.

Если персонаж силой воспротивится аресту, городские стражники ответят тем же. Такая реакция служит ясным доказательством вины, а потому нет смысла рисковать здоровьем ценных стражников, пытаясь взять преступника живьём. Патрульные используют свистки для вызова подкрепления, тем самым оставляя в меньшинстве не сумевших сбежать персонажей.

Ты попал, солнышко!

Арестованных на Шаффенфесте судят иначе, чем в остальном городе (см. стр. 127). Основу ярмарки составляют приезжие, что осложняет поиск свидетелей. Для быстрого разрешения возникающих на Шаффенфесте споров и мелких преступлений, созывается специальный фестивальный суд (см. стр. 63). Во время этого приключения судьей будет главный магистрат Хайнц Рихтер (см. стр. 66). Этот суд немного снисходительнее обычного и выносит приговоры на месте.

Необязательные сцены

Для проведения Шаффенфеста ты можешь использовать описанные ниже необязательные сцены по своему усмотрению и в любом порядке. Необязательно использовать их все, многие из них можно разыграть как на ярмарке, так и позже в городе. Неиспользованные сцены хорошо впишутся в любое городское приключение.

Медицинские балаганы

Вокруг Шаффенфеста обустроено несколько медицинских балаганов. Большинством таких ларьков с представлениями заправляют жадные шарлатаны, продающие бесполезные снадобья как панацею. Среди предлагаемых товаров есть: «*чудо-тоник доктора Цевса*», «*редкая вода эльфиского духа*» и «*настоящие серебряные талисманы из Норски*».

Заявленные свойства товаров многочисленны и разнообразны, например, «...лечит колики, костные боли, бородавки и дурной запах во рту», или «защитит от холода, злых духов и соседской кошки...» и тому подобное. Точное описание и запрашиваемая цена (обычно 2d10 шиллингов) остаются на твоё усмотрение.

Эльвира Кляйнештун

В ларьке Эльвиры Кляйнештун (см. стр. 68), можно купить настоящие травяные снадобья. Опустим тот факт, что большинство из них бесполезны для тех, у кого нет НАВЫКА *лечения*!

Любой персонаж, обладающий *знанием (травы или растения)*, *ремеслом (аптекарь или травник)* или любым другим подходящим на твой взгляд НАВЫКОМ, определит, что в ларьке Эльвиры нет ерунды, и сразу поймёт, что её травы – настоящие.

Эльвира будет рада встретить того кто «*способен отличить травы от коровьего навоза*». Она продаёт товары вдвое дороже их обычной цены, но с ней можно поторговаться с помощью НАВЫКА *торговли*.

Приглянувшимся искателям приключений Эльвира предложит свои услуги наставника, сказав, что если кому-то из них захочется заняться «*серьёзными фармацевтическими изысканиями*» они могут зайти к ней домой в Вайсбрюке

Если ученичество не заинтересует искателей приключений, Эльвира всё равно предложит им зайти в гости, если те будут в Вайсбрюке проездом.

Персонажам представится такая возможность и шанс помочь Эльвире выйти из сложной передряги в «**Смерти на Рейке**» – следующей части кампании «**Враг внутренний**», потому позаботься о том, чтобы персонажи встретились с ней. Эльвира может стать хорошим другом на ярмарке, особенно или, что более вероятно, когда – одному или нескольким персонажам понадобится медицинская помощь.

Предсказатели

Ясновидцы, хироманты и самопровозглашенные пророки ютятся в небольших, слабо освещённых палатках где за небольшую плату, обычно от 5 до 16 пенни, предрекают судьбу. Цена зависит не только от умений конкретного предсказателя, но и от того, сколько денег, по мнению этого предсказателя, можно вытянуть из клиента. Гадают по разному: с помощью хиромантии, карт, игральных костей, хрустальных шаров, чайных листьев и много другого. Большинство предсказателей используют несколько из перечисленных видов гадания, имея для каждого соответствующий реквизит. Обычно предсказания касаются встреч с высокими мрачными незнакомцами или дальних поездок, но «настоящий» предсказатель может поделиться с персонажам полезными сведениями.

СЛУХИ

Эти слухи нужно использовать так же, как и слухи со страницы 15, но они являются новыми сплетнями, возникшими после того, как партия покинула Альтдорф. Обрати внимание на последний слух, ведь он очень важен и обсуждаем повсюду.

- *Пару недель назад, на приёме в честь Пороховой недели, маг убил любовника племянницы Великой графини Нульнской. Но, на сколько я слышал, в Нульне такое – обычное дело.*
  Отчасти правда. Подробнее узнать о Ландграфине Марии-Ульрике, племяннице Великой графини, ты можешь в книге «**Неспокойные ночи и трудные дни**».

- *Боген кишит мутантами. За последний месяц на участке от Богенхафена до замка Грауэнбург потонуло три баржи. Ландграф больше вкладываться в речную стражу!*
  Это правда в которой персонажи уверятся в начале «**Смерти на Рейке**» – следующей части кампании «**Враг внутренний**».

- *Говорят, будто над Лахенбадом видели двухвостую комету, но нигде более её не заметили.*
  Этот слух создаёт атмосферу Империи на пороге Конца Времён, где зловещие события становятся обыденностью.

- *Герцога Мидавальдского нашли повешенным на Высоком Дубе Блютталя, с выклеванными воронами глазами. Люди убили своего герцога за симпатии к Ульрику после его возвращения из Альтдорфа с тремя новыми волкодавами.*
  Этот слух рассказывает о текущих событиях в Империи; тебе решать, правдив он или нет.

- *Император отвернулся от Колледжей Магии и поручил Имперской школе инженеров построить новые сигнальные башни. Императору давно пора внять голосу разума и избавиться от этих ведьм!*
  Отчасти правда, что станет ясно в «**Смерти на Рейке**» – следующей части кампании «**Враг внутренний**».

- *Моя кузина недавно вернулась из Альтдорфа с черноволосой. Но до этого она всегда была блондинкой. Она клянется, что я лгу, но это не так!*
  Возможно правда. В Альтдорфе творится что-то очень неладное, и в нём действительно меняется всё, как описано на странице 32.

- *Мутанты и вышедшие из леса зверолюды разорили деревню Стуст оставив после себя лишь груды черепов и сломанных костей.*
  Этот слух создаёт атмосферу и, скорее всего, правдив, но решать тебе.



- *Советник Тойген посещает собрания Гильдии Купцов только по вечерам и переделал всё её расписание под свои ночные предпочтения.*
  Этот слух ходит по всему Богенхафену, но, как и большинство слухов о Тойгене, он лишь отчасти правдив. Узнать подробности о главном советнике Богенхафена ты можешь на странице 112.

- *Туманы в низовьях Богена становятся всё гуще. Это к беде, попомни мои слова!*
  Возможно, это правда. С каждый годом туман на Богене становится всё гуще, и на Богенхафен действительно надвигаются беды.

- *Богенхафенская канализация больше не патрулируется! Куда смотрит городской совет? Теперь под городом живут всякие твари!*
  Эти полностью правдивы. *Ordo Septenarius* (см. стр. 54) изо всех сил скрывает свои дела под Богенхафеном.

- *Месяц назад Отец Хусс, похожий на медведя сигмарит-северянин, проезжал через Богенхафен и потребовал входа в Высокий храм Сигмара. Но разве на севере есть сигмариты? Разумеется, ему отказали!*
  Частично правда. Отец Лютор Хусс действительно недавно проезжал через Богенхафен и он действительно сигмарит-северянин. Но предположение о том, что ему отказали, лишь простой предрассудок.

- *Если увидишь ворону, сбей и прибей её к вороньему столбу! Если ты не знал, вороны – глаза тёмных богов. Но не перепутай с вороном, если не хочешь привлечь внимание Морра!*
  Этот слух создаёт атмосферу; тебе решать, насколько он правдив.

- *Я видел целый полк наёмников Троттов, маршировавших на юг к Шрабвальду. Похоже в Форбергланде назревают проблемы.*
  Правда, в Форбергланде действительно назревают проблемы. Недавний союз между Домами Троттов и Юнгфройдов привёл к значительному наращиванию военной мощи близ Убершрейка. Подробнее узнать об этом ты можешь в «**Путеводителе по Убершрейку**» из «**Стартового набора WFRP**».

- *Император издал новый указ, согласно которому в Империи больше нет мутантов. Практика изгнания или убийства тех, кому не повезло стать носителем какого-то физического уродства, отныне незаконна и карается смертью.*
  Невероятно, но этот слух правдив. Он появляется в Богенхафене в день прибытия персонажей, и становится предметом обсуждения в каждой таверне и пивной палатке. Причины, по которым император принял такой указ, объясняются в «**Империи в руинах**» последней части кампании «**Враг внутренний**», и всюду вызывают сильнейшие политические потрясения.

Мистик Магрет

«Мистик Магрет» всю свою жизнь заглядывает в будущее. Даже ей самой бывает сложно сразу растолковать собственные предсказания, но они почти всегда оказываются верными. Если персонажи зайдут в её чёрно-жёлтую палатку, у тебя появится шанс дать им намёки и подсказки о том, что творится в Богенхафене. В зависимости от того, когда именно персонажи услышат их, высказывания Магрет могут как принести пользу, так и просто помогут тебе создать атмосферу. Скорее всего, в моменте они покажутся бессмысленными, но когда начнут сбываться, персонажи и игроки почуют тревогу. Ниже приведено несколько примеров предсказаний Магрет. Не выдавай их все сразу и прибереги часть на случай, если персонажи решат вернуться, как группой, так и поодиночке.

- *Я вижу тёмное место. Узкое место, с водой. Там смерть.*
  Речь о канализации, куда сбросят тело Готтри Гурниссона (см. стр. 75).

- *Берегись важного человека, богатого человека. Он несёт много напастей.*
  Речь о Йоханнесе Тойгене (см. стр. 112)

- *Я вижу мрачного человека. Он не тот, кем кажется.*
  Речь о Гидеоне, демоне, что был призван Тойгеном (см. стр. 113).

- *Знак розы – красная, капающая кровь.*
  Стилизованная под крест красная роза служит гербом торгового дома Тойгенов (см. стр. 120).

- *Я вижу семерых человек и двух. Один уничтожит остальных и многих других.*
  «Семь человек» – это члены Внутреннего Совета *Ordo Septenarius*. «Двое» – это Йоханнес Тойген и Гидеон.

  Не давай последнее предсказание, пока персонажи не найдут тело Готри Гурниссона и не вернутся из канализации.

- *Великий убил малого, а высшие служат низшим. Ты в большой опасности. На тебя пало Око.*
  Загадочная отсылка на убитого Тойгеном Готри и на то, как правящая верхушка Богенхафена стала невольными пешками высшего демона бога Хаоса Тзинча.

Магрет, как и ранее её отец, очень искусна в своём ремесле. Она может оказаться полезным наставником, если среди персонажей есть желающие ступить на путь мистика. Разумеется, если среди персонажей уже есть мистик, Магрет будет знать об этом.

Случайные сцены

Ты можешь как выбирать и использовать сцены из таблицы в наиболее подходящие для них моменты, так и случайно определять их путём броска d100, когда бродящие по ярмарке персонажи не заняты чем-то интересным. Если в сцене используется персонаж ведущего, используй общие параметры гостей ярмарки со страницы 69: *бюргеров*, *придворных*, *крестьян*, *шельм* или *воинов*.

Случайные сцены

d100	Событие/Сцена
01-04	Обвинение
05-08	Арест
09-13	Пивной шатёр
14-18	Нетерпимость
19-23	Попрошайка
24-26	Телохранитель
27-33	Драка
34-36	Напёрсточник
37-43	Артист
44-46	Сбежавший скот
47-52	Честные игры
53-55	Наемники
56-90	Лоточники
91-95	Вор
96-00	Патруль городской стражи

Обвинение

Лоточник или другой гость ярмарки обвиняет персонажа в краже поднимая шумиху и крик; все ближайшие персонажи ведущего (*бюргеры*) пытаются удержать персонажей, пока для ареста не прибудет патруль городской стражи. Очевидно, произошла какая-то ошибка, и если персонажи не будут доказать свою невиновность, в драке со стражниками, их в конце концов отпускают. Однако сержанта патруля всё же придётся убеждать.

Арест

Персонажи видят, как патруль городской стражи тащит кого-то, кто громко кричит о своей невиновности. Можешь дать дополнительные подсказки о невиновности или виновности схваченного. Если эта сцена проходит после сцены «**Вор**», схваченный может быть тем самым вором. Персонажам решать, как (и нужно ли вообще) реагировать на эту сцену.

Пивной шатёр

Это место – импровизированная таверна, в которой гости ярмарки могут освежиться, посплетничать и отдохнуть от гула толпы. По ходу дня пивные шатры постепенно заполняются, а посетители всё больше шумят. С 10-процентной вероятностью в штате, мимо которого идут персонажи, завяжется драка (см. сцену «**Драка**»). Самая ходовая сплетня – это эдикт о мутантах (см. стр. 57).

Попрошайка

Персонажей донимает попрошайка (*шельма*), жалостливо просящий дать парочку пенни. Если персонажи дадут ему деньги, с 50-процентной вероятностью в ходе трёх следующих сцен их начнёт донимать другой нищий.

Если персонажи не дадут ни пенни, с 50-процентной вероятностью попрошайка будет преследовать зих 1d10 минут, выкрикивая оскорбления.

Нетерпимость

Персонажей начинает донимать толпа пьяных деревенщин (*крестьян*). Причина остаётся на твоё усмотрение. Возможно, нападавших не устроили персонажи-иногородцы, или то, что в их компании есть эльф, гном, полуслик, маг или какой-то другой частый объект предрассудков.

1d10+10 деревенщин будут становится всё более агрессивными, возможно, даже начнут бросаться гнилыми фруктами или чем похуже. Если завяжется драка, патруль из четырех городских стражников прибудет в течение 1d10 раундов и арестует всех участников драки.

Телохранитель

Персонажа отталкивает с дороги телохранитель (*воин*), сопровождающий по ярмарке одного из городских дворян или купцов (*бюргера*).

Если завяжется драка, дворянин или купец попытается воспользоваться своим влиянием, чтобы свалить всю вину на персонажей, когда через 1d10 раундов прибудет патруль городской стражи.

Успех во **встречной проверке обаяния** убедит представителя городской стражи в невиновности персонажей. Разумеется, патрульные узнают в телохранителе известного смутьяна, и отпускают его с простым предупреждением.

Драка

Искатели приключений натыкаются на уже начавшуюся драку. Выбери участников сам или определи их случайно бросив 1d10 по таблице ниже.

Через 1d10 раундов прибудет патруль из четырёх человек, готовый арестовать как можно больше драчунов. Весьма вероятно, что в суматохе арестуют и сопроводят на фестивальный суд (см. стр. 66) парочку невинных свидетелей (в число которых могут попасть и персонажи игроков).

d10	Драка между:
1-5	Членами Гильдии Возчиков и Гильдии Докеров (*бюргеры* против ещё большего числа *бюргеров*)
6-7	Горожане и приезжие фермеры (*бюргеры* против *крестьян*)
8-9	1d10 местных жителей (*бюргеров* или *крестьян*) избивают эльфа
10	Безработные наёмники (*воины*) против местных жителей (*бюргеров* или *крестьян*)

Напёрсточник

В импровизированном ларьке персонажи замечают, что-то, по первой кажущееся простой азартной игрой. На деле игрой заправляет шарлатан (*шельма*).

Совокупность ловкости рук, подставного реквизита и блефа сводит вероятность проигрыша напёрсточника почти до нуля. Персонаж решивший попробовать обыграть шарлатана, должен пройти **безумную (-30) проверку наблюдательности**, чтобы заметить жульничество.

Игра представляет собой либо угадывание, какой из трёх ракушек или чашек была накрыта монета или шарик, либо попытку вытянуть из колоды нужные карты (например: каждая должна быть старше предыдущей, все вытянутые карты должны быть разной масти и т.д.), либо забрасывание верёвки или деревянных колец в отверстия, что лишь немного шире этих колец.

Артист

Один или несколько артистов (*горожан*) выступают в шоу с импровизацией. Типичные шоу включают актёрские труппы и мимов, артистов с животными, эскапологистов (*человек, умеющий избавляться от любых пут*), глотателей огня, жонглёров и комиков. Описание конкретного шоу остаётся на твоё усмотрение

Сбежавший скот

Сквозь толпу несётся несколько сбежавших со скотного рынка животных.

Животное внезапно нападает на случайного персонажа и тот оказывается застигнут врасплох. Перепуганный скот бросится прямо на персонажей, если только те как-то не остановят зверей, возможно, с помощью навыков *дрессировки* или *усмирения животных*. Если искателям приключений удастся изловить какую-то скотину, её хозяин будет благодарен и предложит в награду 10 пенни. Хозяева (*бюргеры*) убитых животных будут ждать компенсации и вызовут патруль Шаффенфеста, если не смогут добиться желаемого мирным путём. Подошедшие городские стражники, сопроводят всех на фестивальный суд, для вынесения справедливого решения.

d10	Животное
1-5	Овца
6-7	Корова
8-9	Коза
10	Кабан

Честные игры

На Шаффенфесте проводится много простеньких состязаний. Большинство из них спонсируются местными тавернами и трактирами, награждающими победителей призами в виде пива или вина. Среди состязаний есть: бега, тягание якоря, лазание по смазанному жиром шесту, метание молота, перетягивание каната и многое другое, что только придёт тебе в голову. У состязаний нет единого организатора и постоянного места проведения. Когда персонажи будут прокладывать себе путь через ярмарку, организаторы как обычно будут зазывать участников. Присоединяются ли искатели приключений?

- **Бега**: каждый РАУНД персонаж проходит **заурядную (+20) проверку атлетики** прибавляя к набранным УУ дополнительные УУ равные показателю своей СКОРОСТИ. Тот, кто первым наберёт +15 УУ считается победителем.

- **Тягание якоря:** персонаж проходит **тщетную (–40) проверку силы**. Успех позволит ему один раз перевернуть огромный якорь. Если результат ПРОВЕРКИ равен или хуже серьёзного провала (–4 УУ) персонаж получит СОСТОЯНИЕ *усталости* и упадёт без сил, если количество полученных СОСТОЯНИЙ *усталости* превысит его РЕЙТИНГ СИЛЫ. Обильное питьё или получасовой отдых избавят персонажа ото всех набранных в ходе соревнования СОСТОЯНИЙ *усталости*. Тот, кто первым трижды перевернёт якорь считается победителем.

- **Лазанье по смазанному жиром столбу**: персонаж проходит **тщетную (–40) расширенную проверку лазания**. Тот, кто первым наберёт +8 УУ считается победителем.

- **Метание молота**: персонаж проходит **заурядную (+20) проверку стрельбы (метательное)** прибавляя к набранным УУ свой РЕЙТИНГ СИЛЫ, чтобы определить, насколько далеко он бросил молот. Тот, кто кинул молот дальше остальных считается победителем. Каждому участнику соревнования даётся по 3 попытки.

- **Перетягивание каната**: две команды по четыре, шесть или восемь участников тянут за противоположные концы каната состязаясь в силе. Каждый персонаж проходит **легкую (+40) проверку силы** после чего каждая команда суммирует УУ всех своих участников. Побеждает команда набравшая больше УУ.

Если у тебя есть книга «**Неспокойные ночи и трудные дни**», ты можешь добавить в список соревнований вышибалы, мидденбол, и любые другие трактирные игры, которые пожелаешь.



Наёмники

Персонажи натыкаются на группу из 1d10+1 наёмников (*воинов*), сопровождавших в город купца. Сейчас они бродят без дела, пьяны, ищут неприятностей, и начинают оскорблять персонажей. Если начнётся потасовка, через 1d10 РАУНДОВ подоспеет патруль городской стражи, с намерением арестовать всех участников драки.

Лоточники

На ярмарке полно мелких лоточников (*бюргеров*). Некоторые носят товары на повешенной на собственной шее дощечке, другие владеют небольшими прилавками. Большинство лоточников – это местные жители, посчитавшие Шаффенфест хорошей возможностью нажиться на многочисленных гостях города. Большинство их товаров являются либо бесполезным хламом, либо какой-нибудь снедью (пирогами, сладостями, и т.п.). Обычная такие товары стоят от 5 пенни до 2 шиллингов.

Товары эти, как правило, продаются вдвое дороже, поскольку каждый пользуется ярмаркой чтобы задрать свои цены. Однако цену можно сбить с помощью НАВЫКА *торговли*.

Вор

Эту сцену можно разыграть двумя способами. Персонажи либо замечают карманника (*шельму*) обчищающего богатого горожанина (*бюргера*), либо карманник попытается украсть что-то у одного из персонажей. В первом случае искатели приключений могут как сами попытаться поймать ворюгу, так и поднять крик, на который в течении 1d10 РАУНДОВ подоспеет патруль.

Если обокрасть попытаются персонажа игрока, ты должен выбрать жертву случайным образом, если только какой-то искатель приключений не сорил деньгами. Если вору удастся успешно пройти **встречную проверку ловкости рук против наблюдательности** жертвы, последняя не заметит потери в течение 2d10 РАУНДОВ.

Патруль городской стражи

Искатели приключений проходят мимо патруля из четырёх городских стражников Шаффенфеста (см. стр. 56). Патрульные обязаны обходить территорию ярмарки, поддерживать порядок, а также следить за ворами и прочими нежелательным лицами. Если персонажи поведут себя подозрительно, их могут остановить и допросить или арестовать, если они создадут какие-то проблемы.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

На Шаффенфесте персонажи могут посетить кучу разных аттракционов. Ниже перечислены самые важные для приключения и ярмарки места, но ты можешь расширить их список, исходя из предпочтений своих игроков.

Может на Шаффенфесте стоит большой купол, под которым знаменитый семейный цирк «Купполалинни» удивляет собравшуюся толпу? Или, быть может, две мирмидийские монахини красуются боевым мастерством, желая привлечь новых членов в ряды своего орден? А может, «Императрица Эдна», одна из величайших комических опер Гиллиберта и Соломона, эхом разносится по ярмарке «Командой Адмирала» – хором альтдорфских артистов? Решать тебе.

Борцовский ринг

Аляповато одетый артист стоит перед ограждённым верёвками рингом, зазывая зевак сразиться с татуированным и явно измотанным чемпионом за потенциальный приз в 4 кроны.

«Подходи и заработай две кроны! Да, целых две кроны за пару минут малых стараний! Нужно лишь простоять три минуты на ринге с моим чемпионом! Две короны, если продержишься три минуты, четыре, если победишь чемпиона за это же время! Эй, ты! Ты похоже крепко стоишь на ногах! Как думаешь, сможешь продержаться три минуты без передряг? Ты же знаешь, это недолго! И ты! Да, ты! Почему бы тебе не показать своим друзьям, насколько ты силён? Всего два шиллинга за вход, и он весь твой!

Подходите, друзья, сможете его одолеть? Всего два шиллинга, и вы можете окупиться в 20 или 40 раз всего за три минуты! Будь я ростовщиком, меня бы посадили за такие проценты!»

Если искатели приключений не проявят интереса, кто-нибудь из толпы подтолкнёт одного из них вперед, крикнув: «*Я попробую!*». Разумеется, все решат что кричал вытолкнутый персонаж, а переубедить ликующую толпу не получится.

Персонаж успешно прошедший ПРОВЕРКУ *интуиции* поймёт, что изможденный вид чемпиона – лишь часть этого шоу; ведь, если он будет казаться слишком сильным, то заметно снизит поток желающих сразиться с ним.

На бой (за участие в котором нужно заплатить 2 шиллинга) отводится 3 минуты поделённых на 18 РАУНДОВ. Во время поединка разрешено пользоваться только НАВЫКОМ *рукопашного боя (кулачное)*. Первые несколько РАУНДОВ чемпион (см. стр. 66), если его соперник не решается напасть, будет осторожно кружить вокруг него, накапливая ПРЕИМУЩЕСТВА с помощью НАВЫКА *интуиции* («**WFRP: Книга правил**» стр. 122). Чемпион не желает отпугивать следующих потенциальных соперников, а потому будет пытаться казаться слабее, чем он есть на самом деле. Из-за этого всякий раз, когда чемпион будет выигрывать ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ в одном из первых 12 РАУДНОВ он будет получать лишь +0 УУ. После 12 РАУНДА чемпион начнёт драться в полную силу, стремясь нокаутировать противника. Проиграет в бою тот, кто первым потеряет все свои пункты ЗДОРОВЬЯ .

- «Крушитель» Брауген – чемпион Клауса Шатигара, подвернул лодыжку в последней схватке, потому организатору боёв нужен новый чемпион на оставшийся день. Эта возможность может принести немало денег персонажу КЛАССА *воинов*. Для отыгрыша дневной работы на ринге, персонаж должен пройти 5 **встречных проверок рукопашного боя (кулачное)** против **рукопашного боя (кулачное) 40** и сложить УУ всех ПРОВЕРОК. Если общая сумма будет равна или больше +0 УУ, персонаж зарабатывает 1+УУ шиллингов. Если сумма будет равна или меньше –0 УУ, персонаж будет должен Клаусу 1d10 шиллингов, на покрытие дневных расходов. Независимо от результатов, персонаж потеряет 1d10–УУ пунктов ЗДОРОВЬЯ (минимум 1) и должен будет пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости**. В случае провала он получит 1 СОСТОЯНИЕ *усталости*, и ещё по 1 СОСТОЯНИЮ усталости за каждые –2 УУ, набранные в этой ПРОВЕРКЕ.
- Роза Блат, владелица пивного шатра «Боген», напугана. «Крушитель» Брауген весь день пьёт в «Богене», а последние три часа хмуро глядит на владелицу. Роза обещает персонажам бесплатную выпивку на весь день, если те сумеют спровадить грозного бойца. На деле «Крушитель» влюблён в Розу. Ранее он притворился, что вывихнул лодыжку, чтобы навестить владелицу «Богена» и подарить ей цветок. Но, подавленный неуверенностью и страхом, он вместо этого пил весь день, раздавил цветок и хмурился. «Крушителя» очень сложно запугать, но ему нужно просто понимание. Если персонаж сможет как-то организовать свидание между бойцом и Розой, «Крушитель» обливаясь слезами радости согласится поддаться в драке на следующий день.

Скотный рынок

Северная часть Шаффенфеста отдана под большой скотный рынок. Густой воздух там полон звуков и запахов тысяч животных и их суетливых хозяев. Скотный рынок поделён на два широких аукциона для крупного скота, десятки малых торговых площадок для мелких и необычных животных, а также на бесчисленное множество хорошо охраняемых загонов. Тут можно найти любое домашнее животное, но чаще всего встречаются овцы, крупный рогатый скот, лошади, свиньи и фермерская птица, а также ослы, кошки, собаки, а порой, и более экзотичные звери.

В первые два дня на аукционах проводится Большой Парад, во время которого владельцы выводят своих животных на суд. Зверь может получить ленту: «чемпион» (если окажется лучшим животным своего пола в своей породе), «лучший» (если окажется лучшим в своей породе), «призовой» (если окажется лучшим во всём своём виде), а также «король» или «королева» (если окажется лучшим животным своего пола среди всех остальных зверей). Исторически «королями» и «королевами» Шаффенфеста чаще всего становились овцы и бараны. Победа животного в конкурсе может изменить судьбу фермера, ведь продают призовых зверей, во много раз дороже их обычной цены. По этой причине конкуренция на Большом Параде очень жестокая.

В полночь второго дня, на глазах затаивших дыхание купцов, и безучастно глазеющих мытарей, раздается громогласный перезвон колоколов. Под рёв ставок и контр ставок начинается Гельтгрубертаг. В течение следующих 24 часов все продажи скота не облагаются налогом. Народ приезжает из далёких краёв, чтобы воспользоваться этим уникальным предложением, распространяющимся лишь на домашний скот, что фактически находящийся на скотном рынке. В последние годы день бешеных торгов превратился в своего рода зрелище: народ собирается поглазеть, как купцы перегоняют скот, изо всех сил стараясь заключить как можно больше сделок, пока слуги ландграфа фон Запонатхайма следят за тем, чтобы каждая из этих сделок была законной.

Аукционы оживлена на протяжении всех трёх дней, поскольку весь Шаффенфест скот выводят из загонов на оценку под придирчивыми взглядами фермеров и покупателей. Больше всего народу собирается там на Гельтгрубертаг, когда наконец стартуют торги.

- Со стороны скотного рынка доносится пронзительный визг, которому вторит ужасный грохот перепуганно мечущегося в загонах скота. Обеспокоенные фермеры разбегаются. Решившие разобраться в случившемся персонажи дойдут до загонов фермерских птиц, где найдут исхудавшего гиппогрифа бьющего крыльями по стенам своей клетки. Стоящий неподалёку Горди Видензин, местный охотник на чудовищ с неплохой репутацией, выслушивает нотации от мытаря. *«Нет, герр Видензин, говорите что хотите, но это не гигантская курица. И уж точно не «домашнее животное». Если хотите, можете продать её на Гельтгрубертаг, но с уплатой налога!»*

- Хопфбергский длиннорогий баран по кличке Аберих, принадлежащий Нэнси Альшварц, почти наверняка станет королём Шаффенфеста. Талия Швацверин, хозяйка форбергландского длинношёрстного барана Йефа, готова заплатить за то, чтобы помешать коронации Абериха. Ведь если коронуют Йефа, его стоимость взлетит в десять, а то и в двадцать раз! Решится ли какой-нибудь персонаж за 2 кроны забить Абериха до смерти? И что он будет делать после того, как свершив злодеяние выяснит, что Йеф не выиграл ленту, из-за чего у Талии нет денег на обещанную плату?

Ристалище

Самые именитые горожане собираются на ристалище, где проводится трёхдневный рыцарский турнир, в последний день которого состоится Грон-Мили. Разные группы обсуждают тонкости этого спорта, неумело пытаясь показать свою искушённость, холодными взглядами смеряя отвлекающих «обывателей» (к которым, скорее всего, причислят и персонажей). За длинным деревянным барьером возвышается королевский павильон, заполнённый дворянами со всего Рейкланда. По обе стороны павильона стоят круглые шатры, а напротив – деревянные трибуны, с которых на зрелище могут поглазеть обыватели. Пока рыцари, оруженосцы и воители готовятся к бою в палатках, два конных рыцаря скачут навстречу друг другу.

Турнир проводится между большой свитой ландграфа Вильгельма фон Запонатхайма, местного рейкландского владетеля, и свитой Великого герцога Леопольда Мидденландского, прибывшего в Рейкланд со множеством приближённых. Это закрытый турнир, не приветствующий сторонних претендентов. Оруженосцы, решившие поработать на одного из рыцарей, получат снисходительный отказ. Персонажа не принадлежащего верхушке общества и решившего покинуть ряды обывателей (т.е. посетить какое-то ещё место ристалища), спровадят обратно городские стражники, солдаты или личные охранники одного из благородных домов, а также осыпят оскорблениями пьяные молодые повесы. Ответившие на оскорбления персонажи попадут под арест.

Узнать больше об основных представителях Дома Запонатхаймов ты можешь в **приложении 2: Путеводитель по Богенхафену** и книге «**Неспокойные ночи и трудные дни**».

- Примус фон Бильдхофен в ужасе. Вопреки требованиям своего отца, Великого герцога Леопольда, он не хочет участвовать в турнире. Узнав из разговора со служанкой, что та видела похожего на Примуса человека, в голову последнего приходит гениальная идея: послать персонажа на турнир вместо себя! В конце концов, доспехи Примуса полностью закрыты, потому никто никогда не узнает о подмене. Что может пойти не так?

- В королевском павильоне готовится прекрасное пиршество в честь прибытия в Богенхафен Великого герцога Леопольда. Что сделают персонажи, когда увидят подозрительного запонатхаймского слугу, что-то явно подлившего в золотую чашу для пунша?



ДОПОЛНЕНИЕ: УДАЧЛИВЫЙ ГНОМ!



Знающие о судьбе Готтри игроки, могут долго держаться подле гнома, либо желая уберечь того от гибели, либо пытаясь выйти на его убийцу, который позже скинет тело пьяницы в канализацию (см. стр. 70). Гидеон выбирает Готтри на роль жертвы для призыва демона-хранителя, поскольку тот одинок и лишён готовых хватится его друзей. Если Гидеон заметит, что за Готтри присматривают персонажи, то просто выберет другую жертву, а значит, позже персонажи найдут в канализации другой труп.

Фестивальный суд и колодки

Фестивальный суд – это большая палатка с висящим у входа городским гербом. Этот суд устроен на время Шаффенфеста для рассмотрения возникающих на фестивале жалоб, и вершения немедленного правосудия. У входа стоит двое алебардистов из Штатного войска Богенхафена. Им приказано пускать лишь тех, кто пришёл с чёткой целью – как правило, истца, ответчика и любых свидетелей.

Внутри палатки находятся ещё два алебардиста и главный магистрат Хайнц Рихтер, целый день выслушивающий непрерывный поток мелких дрязг. Если персонажи случайно услышат одну из таких жалоб, придумай все нужные детали, опираясь на случайные сцены (см. стр. 73).

Любой осужденный в преступлении персонаж (не важно, справедливо или нет), сопровождается на фестивальный суд для вынесения приговора. Обвиняемый может либо пройти **серьёзную (+0) проверку обаяния**, либо **лёгкую (+40) проверку знания (закон)**, чтобы объяснить свою версию событий, но модификатор будет на шаг сложнее, если обвиняемый сопротивлялся аресту. Затем истец возражает с помощью одного из приведённых выше НАВЫКОВ. После этого УУ обвиняемого и истца сравниваются, как при ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ. Под конец сам Рихтер должен будет пройти **серьёзную (+0) проверку интуиции** для вынесения приговора. Победивший во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ с помощью своего УУ может изменить УУ Рихтера в большую или меньшую сторону. Если итоговый УУ Рихтера будет +0 или больше, главный магистрат докопается до правды и вынесет справедливое решение. Если же Рихтер провалит свою ПРОВЕРКУ, то огласит неверный приговор.

Любой признанный виновным персонаж будет оштрафован на сумму от 1 до 20 шиллингов, в зависимости от серьёзности преступления. Неспособного выплатить штраф, заключат в одну из двух колодок до наступления темноты или до момента пока колодки не понадобятся для другого заключенного (в последнем случае ждать придётся 1d10 часов). Небольшая, но верная своему делу толпа беспризорников будет забрасывать отбывающих наказание персонажей гнилыми фруктами и прочей дрянью. Заключённый в колодках персонаж должен каждый час проходить **элементарную (+60) проверку стойкости**. После первой проваленной проверки персонаж получит 1 СОСТОЯНИЕ *усталости*, от которого можно избавиться во время спокойного ночного сна в постели. После каждой последующей проваленной ПРОВЕРКЕ персонаж будет терять 1 пункт ЗДОРОВЬЯ.

- Когда персонажи проходят у фестивального суда, мимо них проносится пытающийся скрыться в толпе полуросли. «*Лови его!*» – кричит споткнувшиймя о свою алебарду и упавший в грязь солдат. Полурослик – «невиновный» Лоухэвен со СКОРОСТЬЮ 3 и атлетикой 39. Если персонажи решат догнать его, используй правила погони («**WFRP: Книга правил**», стр. 166) с начальной ДИСТАНЦИЕЙ 2. Если «невиновный» будет схвачен, то немедленно сдастся. Если персонажи откажутся взять у него 6 шиллингов и забыть об этой встрече, он без возражений вернётся в суд. «*Дядь, я невиновный! И никогда не вру*». Рихтер назначает награду в 1 шиллинг за поимку полуросли. Улыбнувшись, «невиновный» заметит: «*Я не забуду и не прощу твоего участия в этом дельце, приятель!*»

- «*Эй, приятель, у тебя не найдётся лишнего дерьма? Наше закончилось, и теперь нечем швырять в полурослико. Денег у нас нет, но найдём твоему дерьму достойное применение!*». Чем бы персонажи ни поделились, предприимчивые беспризорники попытаются продать это за 1 пении тому, кто захочет бросить что-то в заключённых в колодках.

Важная сцена: пьяный гном

Проходя мимо колодок фестивального суда, персонажи заметят заключённого в них пьяного гнома – Готтри Гурниссона. Шайка беспризорников насмехается над несчастным пленником, бросая в него гнилые фрукты и всё, что подвернётся под руку.



Способных его услышать прохожих Готтри жалобно молит одолжить 2 шиллинга для выплаты штрафа и выхода на свободу. Если какой-то персонаж оплатит штраф, гном будет пьяно лебезить перед своим спасителем, ставя того в неловкое положение, клясться в вечной дружбе и рассказывать всем и каждому, какого хорошего друга он отыскал.

Но спустя некоторое время Готтри переведёт разговор в своё любимое русло, начав обсуждать выпивку и возможности по её получению. Отыграй этого персонажа по полной, подчеркнув всю его неотёсанность, неловкость, и зловоние, заставив персонажей пожалеть о выплате штрафа.

Персонажи, решившие выпить с Готтри и послушать его историю, под недовольными взглядами и ропотом посетителей пивного шатра, узнают, что Гурниссона исключили из гномьей Гильдии Инженеров из-за какого-то (Готтри не может его связно описать) изобретения и с тех пор тот топит своё горе в выпивке.

Избавиться от Готтри можно лишь дав ему достаточно денег для покупки выпивки. Если персонаж сделает это (по любой причине), гном сразу, и без слов благодарности, направится к ближайшему пивному шатру с застывшей на лице смесью решимости и печали.

Персонажи освободившие Готтри из колодок и решившие спустя время после расставания с ним зайти в любой из пивных шатров, с 20% вероятностью вновь встретятся с гномом, а всякий раз, проходя мимо фестивального суда у них будет кумулятивная 10% вероятность вновь застать Готтри в колодках.

Скорее всего, персонажи дадут Готтри немного денег на выпивку, просто чтобы избавиться от него. Если они решать не расставаться с гномом, ты должен проследить, чтобы под конец дня пьяница незаметно ускользнул от своих спасителей. Позже персонажи найдут Готтри в другом месте и при других обстоятельствах (см. стр. 66).

«Зоокопѣя доктора Мальтузиуса»

Прилегающее к городской стене полукруглое верёвочное ограждение, очерчивает границу «Зоокопѣи доктора Мальтузиуса». За ним стоят два фургона, на боку одного из которых видна вывеска: «*Зоокопѣя доктора Мальтузиуса!» Странные твари со всего света! Дивные, чудные, отвратительные. Привезены для вас за огромные деньги! Такого не сыщешь на всём белом свете!*». Второй фургон служит платформой, на которой громоздится куча крепких деревянных клеток, накрытых промасленным брезентом. Из под ткани слышны странные звуки. Здесь же сложены разномастные рекламирующие шоу вывески, которые, судя по всему, будут установлены вокруг верёвочного ограждения.

Когда персонажи впервые будут проходить мимо «Зоокопѣи доктора Мальтузиуса», шоу ещё не начнётся. Добрый доктор занимается приготовлениями в своём фургоне. Его спутник, угрюмый гном Грунни, проверяет клетки. Гном отгонит всякого, кто подойдёт слишком близко: «*Эй! Мы ещё не начали, чёрт побери. Приходи через час. Тогда доктор примет тебя!*»

- Грунни нанимает тех, кто готов побродить по Шаффенфесту с табличкой: «Зоокопѣя доктора Мальтузиуса. Приходи посмотреть на Бездонную Пасть!». Гном заплатит 1 шиллинг тому, кто проносит табличку весь день.

- Прибывший в город охотник на ведьм Альпрехт Касель заинтересовался «Зоокопѣей». Он хочет знать, держит ли доктор Мальтузиус у себя пойманных мутантов, ведь такое преступление карается смертью. Чтобы выяснить это, Касель наймёт кого-то менее подозрительного и отправит его проверить шоу. Если мутанты будут найдены, охотник на ведьм использует полученные сведения для шантажа Мальтузиуса, пытаясь заставить того присоединиться к Серебряным Шпилям, тайному культу Тзинча.

Важная сцена: сбежавший гоблин

Внимание персонажей привлекает растущая толпа возбужденных зевак и громкий голос владельца, зазывающего народ на шоу.

«*Подходите, подходите*, – кричит он, – *всего через час вы станете свидетелями самого уникального и удивительного показа редких зверей, когда-либо проводился в нашей славной Империи!*»

«*Добро пожаловать в "Зоокопѣю доктора Мальтузиуса"! Собранную воедино со всех уголков известного мира за бешенные деньги для вашего просвещения, развлечения и окультуривания! Дивное! Чудное! А порой и слегка отвратительное! Вы никогда не увидите подобного, друзья мои, даже если проживёте тысячу лет!*».



Протиснувшиеся сквозь толпу персонажи увидят, что большинство клеток накрыто брезентом. Из одной выглядывает странная тварь, похожая на маленького трёхногого гоблина. Она немощно сложила руки и скрючилась в углу. К решётке привязана цепь, соединённая с железным ошейником твари. Пока доктор Мальтузиус собирает ухмыляющующихся зевак, готовящийся к представлению Грунни рыщет у клеток. При виде подходящего гнома гоблин впадает в панику, со всей дури дёргая железный ошейник, в отчаянной попытке освободиться. И вдруг, ошейник ломается...

Сломав дрянной железный ошейник, тощий гоблин протискивается сквозь прутья клетки и бросается наутёк. Толпа ахает и кричит, а тварь в панике бежит прямо на персонажей, которые могут попытаться поймать её успешно пройдя **серьёзную (+0) проверку рукопашного боя (кулачное)**. Если гоблин ускользнёт от искателей приключений, его поймает ещё кто-то в толпе.

В любом случае, доктор Мальтузиус будет очень благодарен за помощь в возвращении экспоната, наградив шиллингом каждого персонажа, а также всех зевак, что помогали в поимке гоблина, после чего пригласит всех присутствовавших посмотреть его шоу бесплатно.

Как только все успокоятся, Грунни начинает собирать плату за вход в размере 1 шиллинга, пропуская возбужденный народ за верёвочное ограждение. Как только все войдут, доктор Мальтузиус проверит есть ли в толпе охотники на ведьм. Удостоверившись, доктор встанет в центр толпы, а Грунни начнёт выводить перед зрителями разные странности и диковинки. Он покажет много необычных тварей, в их числе: «*Жутковолосый хохландский ужас!» (купленная в Мариенбурге волосатая обезьяна)*, «*Подлый одноглазый дисдорфский пёс!*» (настоящий и совершенно незаконный мутант с единственным глазом на лбу), «*Бездонная пасть из Срединных гор*» (относительно небольшой сквиг) и «*Жуткий трёхногий гоблин из Гриссенвальда!*»

Когда Грунни выводит гоблина, тот внезапно изворачивается, кусает гнома за руку и вновь бросается наутёк. Толпа паникует, путаясь под ногами и не давая персонажам догнать гоблина, прежде чем тот скроется в небольшой дыре городской стены позади Мальтузиуса, исчезнув за порядком проржавевшей решёткой. У персонажей нет ни шанса предотвратить этот побег.

Вскоре для установления причин беспорядка подойдёт патруль солдат Штатного войска. К моменту прибытия патрульных Грунни вернёт экспонаты Мальтузиуса в клетки. Всех, кроме гоблина, разумеется. Если персонажи сами не расскажут о случившемся, вперёд выйдет Мальтузиус и в красках опишет последние события, тщательно избегая упоминания о том, что гоблин – мутант. «*Да, мои экспонаты порой выходят из-под контроля. Но мы очень внимательно следим за тем, чтобы каждое наше шоу было абсолютно законным. Это обычный гоблин, добрые сиры!*». Если персонажи упомянут лишнюю ногу, солдаты нахмурятся, а Мальтузиус улыбнётся со всей возможной невинностью.

Устав от всего этого, солдаты быстро сопроводят доктора Мальтузиуса, Грунни и персонажей на фестивальный суд, где их выслушает главный магистрат Хайнц Рихтер. Доктор Мальтузиус немедля предложит персонажам награду в 5 золотых крон за благополучное возвращение гоблина, заявив, что «*я, как неравнодушный член общества, обязан сыграл свою роль в устранении этой угрозы!*». Впечатлённый такой гражданской позицией Рихтер кивнёт и предложит персонажам такую же сумму из городской казны за возвращение гоблина из канализации. Если персонажи уже ловили гоблина, магистрат добавит, что «*поскольку вы поймали его ранее, эта задача не сильно обременит вас*». Под конец рассмотрения дела и принятия решения солнце почти скроется за горизонтом, а ярмарка закроется на ночь. Если персонажи возьмутся за эту работу, им предложат за счёт городской казны остановиться в уютной гостинице «Конец пути» (см. стр. 135) близ восточных ворот.

Как только персонажи оставят свой багаж в гостинице, они должны немедля приступить к работе. Рихтер отложит поиски гоблина только если один или несколько персонажей ранены и нуждаются в ночном отдыхе. Только не обременённый снаряжением и худой персонаж с ТАЛАНТОМ *гуттаперчевость* сумеет пролезть в канализацию через выбранный гоблином ход. Остальных отведут к люку через который искатели приключений и попадут в канализацию (точка А на карте канализации на странице 71).

ИТОГИ

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, присуждаемых в конце игровой сессии, ты можешь наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за бой с «Крушителем» Браугеном
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за победу над «Крушителем» Браугеном
- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за получение предсказания от мистика Магрет
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за освобождение Готтри Гурниссона
- 5–10 ПУНКТОВ ОПЫТА за поимку гоблина во время его первого побега
- 5–10 ПУНКТОВ ОПЫТА за преодоления трудной случайной сцены
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за согласие вернуть гоблина-мутанта.

Герои могли совершить множество других действий, поспособствовавших достойному завершению приключения, поэтому ты, на своё усмотрение, можешь выдать дополнительные ПУНКТЫ ОПЫТА любому заслуживающему того персонажу игрока. При определении количества ПУНКТОВ ОПЫТА используй в качестве ориентира награды, приведённые выше.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Борцовский ринг



Хозяин ринга

Темноволосый Шатигар – типичный представитель мелких артистов, работающих на ярмарках Старого Света. Сложно понять сколько ему лет: на вид его возраст колеблется между 30 и 50 годами. Клаус носит аляповатые, пёстрые одежды.

На сцене его приятный и глубокий голос подобен акценту высшего класса, а каждая фраза подчёркивается величавыми пассами рук. Вне сцены Клаус часто переходит на ругань и говорит со слегка гнусавым, плаксивым, хохландским акцентом.

КЛАУС ШАТИГАР
ЧЕЛОВЕК-ШАРЛАТАН (МЕДНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	36	30	35	45	34	35	33	43	53	13

Черты: броня (кожаная) 1, оружие (кинжал) +5, предубеждение (умники)

Навыки: вождение 44, обаяние 68

Таланты: оратор, преступник, трёп

Имущество: 1 КР 15/10, тачка, сундук (внутри 5 КР 107/56), одежда (пёстрая), кинжал, ключ (от сундука), кожаная куртка (под одеждой), мул, песочные часы (на 3½ минуты), борцовский ринг (разборный)

Боец

«Крушитель» Брауген – грозный мужик, способный напугать стену. Выходя на бой он раздевается до пояса и стоит в посреди ринга в ожидании следующего соперника. Он тяжело дышит, как показал ему Клаус, чтобы всегда казаться уставшим. Брауген с Клаусом уже много лет наслаждаются взаимовыгодным партнёрством – Шатигер привлекает толпу и занимается деньгами, а Брауген рычит и дерётся на ринге. Эти двое безоговорочно доверяют друг другу, но остальной мир для них – лишь честная игра. Вне ринга Брауген – чувствительный, рассудительный человек с лёгким мидденландским акцентом.

«КРУШИТЕЛЬ» БРАУГЕН
ЧЕЛОВЕК-ГЛАДИАТОР (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	57	28	54	52	41	33	29	23	30	27	18

Черты: оружие (кулаки) +5



Навыки: запугивание 74, рукопашный бой (основное) 62, рукопашный бой (кулачное) 67, стойкость 74, уклонение 53

Таланты: грязные приёмы 2, рокировка, стальная челюсть

Имущество: раздавленная роза, татуировки

Фестивальный суд и колодки

Магистрат фестиваля

Советнику Хайнцу Рихтеру за 50, у него аккуратные седые волосы и бледно-голубые глаза. Рихтер изо всех сил старается казаться суровым, но не может скрыть своего доброго нрава. Он прекрасно одет и носит подобающий его должности великолепный парик законника. Во время ученичества в Нульнском университете Рихтер был образцом физической крепости, но сейчас его некогда атлетичное тело одрябло, испорченное долгими годами хорошей жизни.

Рихтер не глуп, и его сложно запугать или одурачить. Он говорит осторожным, отрывистым тоном, выдающим дорогое образование. Персонаж обладающий навыком *знания (закон)* и проявивший вежливость, расположит к себе Рихтера, который может стать долгосрочным союзником или наставником. Если персонажи прибыли из Убершрейка и знакомы с Осанной Винанд (см. стр. 15 «**Книги приключений**» из «**Стартового набора**»), Рихтер будет в восторге. Он переписывался с умной барристером и будет рад узнать, что у неё всё хорошо.

ХАЙНЦ РИХТЕР
ЧЕЛОВЕК-СУДЬЯ (ЗОЛОТОЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	23	25	36	52	60	25	49	62	58	59	18

Черты: оружие (меч) +7

Навыки: артистизм (речи) 74, знание (Богенхафен 72, закон 82, теология 72), интуиция 90, искусство (писательство) 59, книжные изыскания 82, кутёж 57, наблюдательность 75, обаяние 74, сплетничество 69, стойкость 72, тайные знаки (гильдейцы) 70, торговля 69, язык (классический 72, гильдейский арго 77)

Таланты: богач 3, грамотность, кладезь знаний (закон), книжный червь 4, общительность 3, проницательность, Роковое Пророчество (*Будь то пёс или кот, сквозь туман оно придёт*), смекалка, этикет (гильдейцы, книгочеи)



Имущество: амулет (веренийский), судейский молоток, мантия (законник), перстень-печатка (Гильдия Законников), должностной меч, городская печать, парик

Пьяный гном

Готтри – дряблый, грязный гном, с налитыми кровью карими глазами и со спутанными седеющими волосами и бородой. Он – мерзкое смердящие создание, оставившее далеко позади своё инженерное прошлое. Когда персонажи впервые увидят Готтри, тот вызовет у них жалость, но если искатели приключений освободят гнома, их мнение, скорее всего, изменится, когда Готтри вновь потянет за пинтой. А потом ещё за одной. Его борода и одежда испачканы гнилыми фруктами, и он постоянно чешет себя из-за вшей. Находясь в колодках Готтри пребывает в полуобморочном состоянии. На его шее висит дощечка с выведенными мелом словами: «*ПЬЯНИЦА И БРОДЯГА*». Готтри говорит невнятно и склонен к пьяным, бессмысленным выходкам.



ГОТТРИ ГУРНИССОН
ГНОМ-ПОПРОШАЙКА (МЕДНЫЙ 0)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	43	39	37	49	23	23	19	35	42	17	15

Черты: зависимость (алкоголь), враждебность (дети), ненависть (зеленокожие), оружие (кулаки) +3, паразиты, предубеждение (городская стража и всякий, кто не поможет ему), сумеречное зрение

Зоокопѐя

«Доктор Мальтузиус»

Возможно, он не самый высокий и не самый красивый человек, но глаза его горят. У доктора Мальтузиуса ярко-светлые волосы до плеч и ослепительная улыбка. Одевается он безвкусно, как и многие артисты на ярмарке, но его одежда стара, выцвела и поношена. Несмотря на потрёпанный вид, Мальтузиус остаётся прирожденным артистом, одарённым мастером приукрас, исправно привлекающим к себе внимание. Он говорит с сильным акцентом альтдорфского Восточного Конца, но каким-то образом умудряется превратить каждое своё слово в поэзию. За улыбками скрывается настоящее имя Мальтузиуса – Ганс Пфлифар, пресловутый мидденхаймский мошенник. Он бежал из города более десяти лет назад, и стража шла за ним по пятам. Он в тайне гордится тем, что за его голову до сих пор назначена награда в 5 золотых крон.



ГАНС ПФЛИФАР
ЧЕЛОВЕК-АРТИСТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	27	28	29	36	23	33	39	35	35	61	11

Черты: оружие (кинжал) +4, предубеждение (к тем, кто считают себя лучше него), стрельба (кнут) +4 (6)

Навыки: артистизм (сказительство) 73, ловкость рук 49, обаяние 76, стрельба (ловчее) 33, торговля 71

Таланты: Альтер эго (доктор Мальтузиус), имитатор, привлекательность, преступник 3

Имущество: сундук (внутри 4 КР 38/56), одежда (яркая, но поношенная), кинжал, ключ (от сундука), кнут, Зоокопѐя

Верный помощник



Голубоглазый Грунни выглядит куда хуже своего нанимателя Он вечно чешет свою грязную седеющую бороду, бормочет себе под нос и отпускает на ходу презрительные усмешки. Грунни полон жалости к себе и вымещает своё недовольство на экспонатах Зоокопѐи, злобно тыча их заострённой палкой, которую всегда носит с собой. Он вырос в Альтдорфе, что выдаёт его сильный акцент, но будет счастлив, если никогда больше не увидит тот город.

ГРУННИ
ГНОМ-ДВОРНЯ (СЕРЕБРЯНЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	44	27	49	62	26	26	35	33	51	13	27

Черты: враждебность (полурослики-Лоухэвены), здоровяк, ненависть (зеленокожие), оружие (кинжал +6), оружие (острая палка) +4, предубеждение (ко всем), сумеречное зрение, устойчивость к магии

Имущество: кинжал (грязный, с ЧЕРНОЙ *заразный*), острая палка

Гоблин-мутант

Трёхногий гоблин Зоокопѐи – редкая тварь. То ли из-за естественного отбора их общества, то ли из-за большей устойчивости к порче Хаоса, но среди зеленокожих редко встречаются мутанты. Этот маленький, растерянный, и несчастный гоблин был пойман наёмниками в Серых горах, и хочет лишь одного: любой ценой убраться подальше от Грунни. Всякий раз, когда гном подходит к нему, гоблин вздрагивает, а его глаза расширяются от ужаса.

Доктор Мальтузиус знает, что содержание мутанта нарушает закон (или, по крайней мере, нарушало его – новости из Альтдорфа говорят о том, что ситуация изменилась), но доктор никогда не позволял ззаконности встать между собой и тяжелым мешком монет. Если его спросить об этом, Мальтузиус скажет, что тварь является подвидом Малого Гоблина – слабо изученного вида трёхногих гоблинов, и изобразит ужас, если кто-то заявит, что гоблин на самом деле мутант.

ГОБЛИН-МУТАНТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	25	35	25	25	30	50	35	20	10	20	5

Черты: боязнь (гномы, эльфы), быстрый, враждебность (ко всем), заразный, мутация (дополнительная нога, нечестивое упорство), оружие (зубы и когти) +5, размер (небольшой), сумеречное зрение

Необязательные встречи

Аптекарь

Эльвире немного за тридцать, у неё светло-каштановые волосы и тёмно-синие глаза, а также очаровательный и общительный нрав. Под болтливым фасадом сокрыт острый ум и большое увлечение своим делом. Она может болтать весь день и почти всю ночь, и всегда рада знакомству с тем, кто разделяет её интересы. Эльвира считает врачей заносчивыми книжными червями, лишёнными реального опыта, а последователей Верены – жеманными идиотами, у которых веры больше чем ума, потому таким персонажам придётся доказать свой интерес и, желательно, эрудированность, прежде чем Эльвира потеплеет к ним. Она говорит с лёгким рейкландрским акцентом и неравнодушна к сиротам, джину и чудному корню.



ЭЛЬВИРА КЛЯЙНЕШТУН
ЧЕЛОВЕК-МАСТЕР-АПТЕКАРЬ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	24	27	53	59	36	69	65	64	62	18

Черты: оружие (кинжал) +4, предубеждение (оторванные от жизни книгочеи)

Навыки: азартные игры 70, артистизм (актёрство 72, сказительство 77), вождение 74, знание (медицина 80, растения 80, Рейкланд 70), интуиция 79, кутёж 73, лечение 85, лидерство 67, ловкость рук 51, наблюдательность 74, обаяние 82, оценка 75, подкуп 72, ремесло (аптекарь 89, отравитель 89), рукопашный бой (основное) 34, сплетничество 90, стойкость 58, тайные знаки 75 (гильдейцы), торговля 80, уклонение 41, хладнокровие 74, язык (классический 80, гильдейский арго 70)

Таланты: быстрые руки, грамотность, мастер своего дела (аптекарь), полевая перевязка, походный рецепт, преступник 2, проницательность, Роковое Пророчество (*сестра твоя, развяжет преступление*), самообладание, смекалка, трёп, умелец (аптекарь), устойчивость (яды), фармацевт, фортуна 2, этикет (преступники)

Имущество: бинты (10), сундук (внутри 6 КР 17/6), кинжал, наркотики и травы (доступность как в большом городе), лицензия гильдии, ключ (от сундука), целебные снадобья (10), прилавок (складной), рабочие инструменты (аптекарь)

Мистик

Худощавая женщина примерно пятидесяти лет, с седеющими светлыми волосами и иссиня-серыми глазами, «Мистик Магрет» вот уже двадцать лет колесит по задворкам Форбергланда. Она переезжает из города в город, зарабатывая на гадании, как когда-то делал её отец. Зная о любви публики к аутентичным образам, Магрет во время гадания надевает чёрный парик и говорит с сильным сильванским акцентом. Она также любит закатывать глаза и эффектно размахивать руками. От всего этого нет никакого толку, чего не скажешь о самих предсказаниях. Настоящий акцент и характер выдают в Магрет рейкландскую простолюдинку.



МАГРЕТ-ВИДЯЩАЯ
ЧЕЛОВЕК-ПРОРИЦАТЕЛЬНИЦА (МЕДНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	22	34	30	37	40	49	50	48	54	51	17

Черты: оружие (кинжал) +4, предубеждение (к тем, кто её игнорирует)

Навыки: артистизм (актёрство 74, гадание 71, сказительство 66), атлетика 54, выживание 58, запугивание 50, знание (Форбергланд) 56, интуиция 65, кутёж 42, наблюдательность 65, обаяние 76, обращение с животными 58, оценка 53, рукопашный бой (кулачное) 27, скрытность (дикая природа) 54, сплетничество 79, стойкость 47, торговля 74, уклонение 64, усмирение животных 69, хладнокровие 74

Таланты: видения свыше 4, второе зрение, грамотность, запасливость 4, здоровяк, обострённое восприятие (зрение), привлекательность, простейшая магия (друг животных, ловкие руки, магический компас, подслушивание, предостережение), распознание артефакта, Роковое Пророчество (*нежданность тебя ждёт*), скиталец, смекалка, учтивость, фортуна 3, чутьё на неприятности, шестое чувство 3

Имущество: 34/12, амулеты (большой выбор), спальный мешок, украшения (дешёвые и безвкусные), колода карт (рейкландский тарок), наплечная сумка, палатка (сине-белая)

Сбежавший скот



Представленные ниже параметры описывают привычный рейкландский скот. Если захочешь сделать какое-то животное более опасным, или если персонажи столкнуться с ним несколько раз, можешь использовать ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ из врезки «общие черты» со страницы 310 «**WFRP: Книга правил**».

КАБАН
(ФОРБЕРГЛАНДСКИЙ БОРОВ)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	-	35	40	30	15	-	15	10	-	12

Черты: броня (шкура) 1, зверь, оружие +6, пугливость, рога (бивни) +5, сумеречное зрение, широкий шаг

Дополнительные черты: воинственность, дрессированный (приручённый, цирковой), заразный, паразиты, следопыт, ярость

КОРОВА
(ШТИММИГЕНСКАЯ ДОЙНОРОГАЯ)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	30	-	35	35	20	20	-	10	10	-	20

Черты: броня (шкура) 1, зверь, оружие +5, размер (большой), рога +5, пугливость, широкий шаг

Дополнительные черты: воинственность, дрессированный (приручённый, тяговой), заразный, паразиты, разносчик (скорняжная оспа)

КОЗЁЛ
(МОХНОНОГИЙ ВОНЮЧКА)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	-	25	30	25	50	-	15	15	-	9

Черты: броня (шкура) 1, зверь, оружие +5, пугливость, рога +5, сумеречное зрение, широкий шаг

Дополнительные черты: воинственность, дрессированный (боевой, приручённый, сторожевой, цирковой), заразный, паразиты

ОВЦА
(ХУГЕЛЬТАЛЬСКИЙ ДЛИННОШЁРСТ)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	25	-	25	35	20	30	-	5	10	-	7

Черты: броня (шкура) 1, зверь, оружие +2, размер (небольшой), пугливость, широкий шаг

Дополнительные черты: дрессированный (приручённый), заразный, паразиты, разносчик (скорняжная оспа), рога +4



Гости ярмарки

Используй представленные ниже параметры, если тебе понадобятся ввести в игру гостей Шаффенфеста. Не стесняйся при необходимости дополнять их с помощью ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ЧЕРТ из врезки «общие черты» со страницы 310 «**WFRP: Книга правил**».

ШЕЛЬМЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	40	30	30	40	40	45	35	30	40	12

Черты: оружие +6

Дополнительные черты: заразный, незаметность, паразиты, разносчик (разные), стрельба +5 (10)

ВОИНЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	40	40	40	30	35	30	30	40	30	16

Черты: оружие +7

Дополнительные черты: воинственность, воитель, разносчик (разные), стрельба +9 (60)

БЮРГЕРЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	35	40	40	40	40	35	45	12

Черты: оружие +5

Дополнительные черты: разносчик (разные)

КРЕСТЬЯНЕ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	40	40	45	30	40	40	30	35	30	15

Черты: оружие +3

Дополнительные черты: здоровяк, разносчик (разные), паразиты, следопыт, стрельба +8 (50)

·ГЛАВА 7: ВО ТЬМУ·

Наши герои отправляются искать сбежавшего гоблина-мутанта в канализации. Они находят скрытый храм, в котором Йоханнес Тойген планирует провести ритуал, который, как он думает, спасёт его душу.

ВХОД В КАНАЛИЗАЦИЮ

Если персонажам не удастся пролезть в канализацию через трубу по которой сбежал гоблин, их впустят через люк отмеченный на карте богенхафенской канализации буквой А. Поднятый люк немедля явит зловоние, что лишь усилится по мере того, как персонажи будут спускаться вниз по ведущей в темноту шахте. Несмотря на удобные ступени-перекладины, покрытый слизью тоннель не внушает доверия.

Восьмифутовая (2,6 ярда) шахта выходит в магистральный канализационный тоннель. Чтобы персонажи сумели добраться до тянущихся по обе стороны от канала дорожек, городская стража выдаст им восьмифутовую лестницу, на одном из концов которой прикреплены крюки. Лестницу нужно спустить через шахту в тоннель, зацепить крюками за самую нижнюю ступеньку-перекладину, а противоположным концом упереть в одну из дорожек. Это непростая задача: первопроходец должен успешно пройти **заурядную (+20) проверку атлетики**, чтобы надёжно и правильно установить лестницу и безопасно спуститься на дорожку. В случае провала персонаж поскользнётся и упадёт в прямо в канал. Урон от падения уменьшается вдвое, с 7 до 4 ярдов (1d10+12 пунктов УРОНА от которых не защищает КЛАСС БРОНИ), «благодаря» городским стокам!

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ, В ДРУГОМ МЕСТЕ...

Пока персонажи бродили по ярмарке, Тойген встретился с купцом, который передал ему последний элемент ритуала – древний свиток, вывезенный из далёкой гробницы. Но время поджимает, ведь семилетняя власть, дарованная Йоханнесу контрактом с Гидеоном, скоро исчезнет...

Надёжно заперев свиток, Тойген поручил Гидеону забрать Готтри Гурниссона из колодок (см. стр. 66), где тот томился после встречи с персонажами. Гнома привели к Тойгену, заманив обещаниями бесплатной выпивки, а затем принесли в жертву, чтобы призвать демона, который будет охранять канализационный храм. Демону приказано уничтожить любое вошедшее в храм живое существо (кроме Тойгена или Франца Штайнхагера). По завершении призыва труп Готтри сбросили в канал и он уплыл в место отмеченное на **карте богенхафенской канализации** цифрой 3. В тоже время гоблин-мутант сбежал в канализацию. Добравшись до скрытого храма, он протиснулся через дверную решётку, надеясь спрятаться за ней на какое-то время. К несчастью для гоблина, он был убит и съеден демоном-стражем.

Спустившись, персонажи окажутся на перекрёстке двух магистральных тоннелей: один тянется с запада на восток, а другой уходит на юго-восток к городской стене.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КАНАЛИЗАЦИИ

В Богенхафене два вида канализационный тоннелей: магистральные и периферийные.

Магистральные тоннели (отмеченные на карте богенхафенской канализации жирными линиями) представляют собой две трёх футовые каменные дорожки (1 ярд), тянущиеся по обе стороны от сточного пятифутового (1,6 ярда) канала. Глубина канала около 5 футов (1,6 ярда), и он, по крайней мере наполовину, заполнен самыми худшими богенхафенскими отбросами. Сводчатый потолок в самой высокой точке над дорожками достигает 10 футов (3,3 ярда). Ширина дорожки достаточна только для того, чтобы персонажи могли идти.

Переферийные тоннели (отмеченные на карте богенхафенской канализации тонкими линиями) – это простые трубы диаметром 5 футов (1,6 ярда) обычно на фут заполненные сточными водами. По ним относительно просто, хоть и неприятно, передвигаться.

Перекрёстки тоннелей могут быть устроены двумя способами. В местах, где периферийный тоннель входит в магистральный, канал проходит под дорожкой, а в местах пересечения магистральных тоннелей, дорожка обрывается, вынуждая искателей приключений изобретать какой-нибудь мост или прыгать на 5 футов через канал.



Перемещение в канализации

Персонаж ПЕРЕМЕЩАЮЩИЙСЯ по канализации шагом почти не рискует, но двигаясь быстрее, он должен сначала пройти **серьёзную (+0) проверку атлетики** (эта ПРОВЕРКА считается СВОБОДНЫМ ДЕЙСТВИЕМ). В случае успеха персонаж совершает дополнительное ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, а в случае провала – падает в сточные воды.

Желающие пересечь канал персонажи, должны перепрыгнуть или перейти его вброд. Из-за тесноты взять разгон получится лишь разбежавшись по каменной дорожке по диагонали – длина такого прыжка будет равна 4 ярдам. Если ПРОВЕРКА атлетики будет провалена, персонаж упадёт в сточный канал.

Персонажи, идущие через канал вброд, должны проходить ПРОВЕРКУ *атлетики* перед своим ХОДОМ в бою (или каждую минуту вне боя), чтобы не поскользнуться и не упасть. По периферийным тоннелям можно идти только вброд.

Становится грязновато

Скорее всего персонажи упадут в сточные воды или будут пробираться через них вброд. Попавший в сточные воды персонаж должен в два раз снизить показатель своей ХАРИЗМЫ, до тех пор, пока не отмоет себя и свою одежду от нечистот. Утонуть при падении в канал магистрального тоннеля рискует лишь тот, чей рост ниже 4 футов (1,3 ярда), но этого можно избежать, если чем-то связать персонажей друг с другом.

Заражённые раны

В канализации, мягко говоря, антисанитарные условия. Получив пункт УРОНА при любых обстоятельствах в канализации (кроме УРОНА от падения), персонаж должен пройти **легкую (+40) проверку стойкости** и в случае провала получить *лёгкую инфекцию* («**WFRP: Книга правил**», стр. 187); если эта проверка заканчивается серьёзным провалом (−4 УУ) или хуже, персонаж получит *нагноение* («**WFRP: Книга правил**» стр. 187).

Персонаж получивший в канализации ТРАВМУ должен пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости** в случае провала получить *нагноение*, а в случае успеха – *лёгкую инфекцию*. Эту ПРОВЕРКУ нужно проходить даже если персонаж предотвратил ТРАВМУ за счёт снижения КЛАССА БРОНИ («**WFRP: Книга правил**» стр. 299).

Болезни

Персонажи избежавшие сточных вод, вполне могут выбраться из канализации, не подхватив какую-то дрянь. Но если они побывают в канале, всё будет совсем иначе. Находясь в канале персонаж может либо ходить вброд, либо погрузиться

Перемещение вброд подразумевает хождение по дну канала при котором голова персонажа не погружается в сточные воды. Если голова окажется ниже уровня нечистот, то персонаж будет считаться погрузившимся.

Прошедший вброд по каналу персонаж должен пройти **заурядную (+20) проверку стойкости** (если он долго идёт вброд, то ПРОВЕРКУ нужно повторять каждые полчаса). В случае успеха персонаж лишь изрядно испачкается, а в случае провала подхватит сыпучую чесотку («**WFRP: Книга правил**», стр. 187).

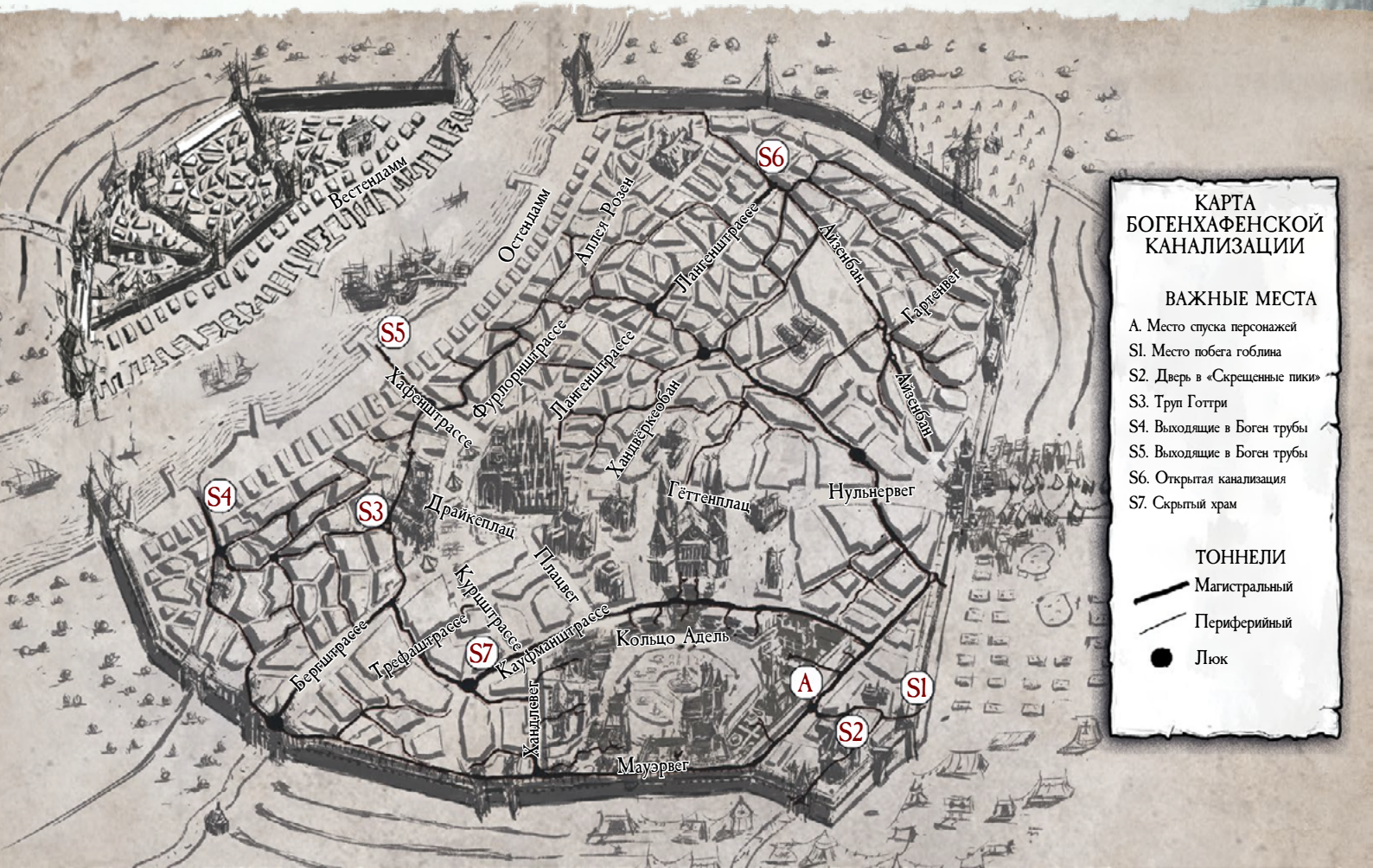
Погрузившийся в нечистоты персонаж должен пройти **трудную (−10) проверку стойкости**. В случае успеха ничего, кроме кошмарного погружения в нечистоты, не происходит. При *условном провале* (−0 УУ) персонаж подхватит *сыпучую чесотку*, при *провале* (−2 УУ) – *бешеную золотуху* («**WFRP: Книга правил**», стр. 186), а при *серьёзном провале* (−4 УУ) и ниже – *кровавый понос* («**WFRP: Книга правил**», стр. 186).

Видимость, звуки и запахи

Канализация не освещена и даже персонажи с ТАЛАНТОМ *сумеречное зрение* ничего не увидят без источника света, вроде факела или фонаря.

Звук в канализации отражается эхом и разносится в два раза дальше чем обычно, потому ко всем ПРОВЕРКАМ *наблюдательности* связанным со слухом применяется **модификатор +10**.

Наконец, пахнет в канализации, так сказать, не очень. Каждый спустившийся в неё персонаж должны пройти **заурядную (+20) проверку стойкости** и в случае провала его будет тошнить («**WFRP: Книга правил**», стр. 189), пока он не выберется из канализации. Вызванное этой тошнотой СОСТОЯНИЕ *ошеломления* длится до конца следующего РАУНДА.



НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ СЦЕНЫ

Ты можешь сделать приключение интересней добавив несколько напастей и сцен в дополнение к местам, отмеченным на карте канализации Богенхафена. Приведённые ниже события помогут тебе воссоздать атмосферу канализации и не должны серьёзно навредить персонажам игроков. Главная твоя задача – передать, всю темень, сырость и зловоние этого места, а также создать у персонажей чувство тревоги при помощи странных отдалённых звуков и всплесков поблизости.

Для использования необязательных сцен, ты можешь либо бросать 1d10 каждые десять минут пребывания персонажей в канализации и при выпадении 8 (в знак восьмиконечной звезды Хаоса) отыгрывать сцену, либо использовать их по твоему усмотрению. Поняв, что сцена должна состояться, ты можешь либо самостоятельно выбрать её, либо бросить 1d100 и свериться с таблицей случайных событий.

Не стоит строго держаться результатов броска d100 – три идущих друг за другом метановых кармана немного рушат границы вероятности!

Хорошей идеей будет ознакомиться с необязательными событиями перед игрой, а не во время неё, иначе игроки поймут, что что-то случится, в момент, когда ты начнёшь читать список пытаясь выбрать подходящую сцену.

Случайные события

Эти случайные сцены и напасти должны быть скорее помехой, нежели опасностью, потому можешь не боятся изменить результаты ПРОВЕРОК или уменьшить нанесённые пункты УРОНА, если персонажам придётся тяжко. События этой главы должны беспокоить, пугать и приводить в ярость, а не серьёзно ранить персонажей



СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Магистральный тоннель	Периферийный тоннель	Сцена
01–05	01–10	Амёба
06–15	11–15	Летучие мыши
16–25	16–40	Смертоносная плесень
26–35	–	Крысы
36–40	–	Вор
41–50	41–70	Метановый карман*
51–80	–	Опасная дорожка*
81–00	71–90	Незаметное препятствие*
–	91–00	Дыра*

*Отмечай местоположение этих сцен на карте богенхафенской канализации, ведь их следы останутся там, если персонажи вернутся. Разумеется, метановый карман исчезнет, если его поджечь.

Амёба

Пробираясь по канализации персонажи могут заметить необъяснимую рябь на поверхности сточных вод.

Они даже могут увидеть, как плывущую посреди канала канализационную крысу, резко утянет в сточную воду. Эта картина позволит создать напряжение и эффектно началь описанную ниже сцену.

Сточные воды внезапно поднимаются из канала, и тошнотворная вонь ударяет в носы персонажей, когда фосфоресцирующее, омерзительно склизкое щупальце вырывается с поверхности нечистот и бросается на идущего впереди персонажа. Пока оно не атакует, а цепляется за стену или дорожку, вытаскивая из канала огромную, раздутую, аморфную тушу. Если кто-нибудь из персонажей направит на тварь пламя, она отползёт, а затем с громким всплеском плюхнется в канал. В остальных случаях тварь будет неумолимо ползти вперед, вынуждая искателей приключений бежать или оказаться захваченными мерзкой тушей.

Летучие мыши

Персонажи потревожили колонию засевших под сводом канализации летучих мышей. Летучие мыши паникуют сбиваясь в копошащуюся стаю. Каждого персонажа один раз атакуют (ББ=30, ЧЕРТА *оружие* +2) и полученный УРОН можно как обычно снизить КЛАССОМ БРОНИ и РЕЙТИНГОМ ВЫНОСЛИВОСТИ. После каждый персонаж должен пройти **заурядную (+20) проверку уклонения**. В случае провала персонаж, пытаясь увернуться от визжащих летучих мышей, падает в канал и оказывается *сбит с ног*.

Смертоносная плесень

Стена тоннеля поросла красной или жёлтой плесенью (виды плесени встречаются с равной частотой). Её можно опознать успешно пройдя **заурядную (+20) проверку знания (растения)** или **серьёзную (+0) проверку знания (травы)**. Персонажи заметят плесень до того, как подойдут к ней. В магистральном тоннеле можно избежать выброса спор, лишь перейдя на противоположную от плесени дорожку, а в периферийном тоннеле вообще не получится избежать выброса спор. Если персонажи пройдут мимо племени, та заполнит канализацию облаком спор на 5 ярдов во все вокруг себя.

- **Красная плесень:** Облако спор держится на протяжении трёх РАУНДОВ. Усыпанный спорами персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости** и в случае провала получить 1 СОСТОЯНИЕ *ослепления*, и еще +1 СОСТОЯНИЕ *ослепления* за каждый −УУ.

- **Жёлтая плесень:** Облако спор держится 1d10 РАУНДОВ. Усыпанный спорами персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости** и в случае провала получить 1 СОСТОЯНИЕ *ослепления*, и еще +1 СОСТОЯНИЕ *ослепления* за каждый −УУ. Кроме того, персонаж теряет 1 пункт ЗДОРОВЬЯ за каждый проведённый в облаке РАУНД (КЛАСС БРОНИ и РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ здесь не помогут).

Крысы

Искатели приключений потревожили стаю крыс. Грызуны бегут по тоннелю к персонажам, атакуя один раз каждого персонажа (ББ=25, ЧЕРТА *оружие+4*, полученный УРОН можно как обычно снизить КЛАССОМ БРОНИ и РЕЙТИНГОМ ВЫНОСЛИВОСТИ), а затем исчезают в мелких дырах и щелях. Сапоги дают персонажу 1 КЛАСС БРОНИ против этой атаки.

После этого каждый персонаж должен пройти **серьёзную (+0) проверку уклонения**. В случае провала персонаж, пытаясь увернуться от пищащих крыс, падает в канал и оказывается *сбит с ног*.

Вор

Эту сцену можно начать схожим образом на то, как начинается столкновение с амёбой. Персонажи могут услышать отдающиеся эхом шаги или далёкий кашель. В конце концов они заметят впереди тёмную фигуру, которая почти сразу же замечает их и бросается бежать. Это вор, использующий канализацию для скрытного перемещения под городом. Он бежит к ближайшему люку и быстро скрывается из виду, на улицах Богенхафена. При желании, следы вора могут окольными путями привести персонажей в таверну «Скрещенные пики» (см. стр. 87).

Метановый карман

В расположенном чуть выше прочих участке канализации скопился метан. Сначала персонажи заметят, что идут вверх по склону, а почуют особенно мерзкий запах.

Любой персонаж, завершивший КАРЬЕРУ *рудокопа* или *крысолова*, сразу поймёт в чём дело. Прочие могут осознать это успешно пройдя **заурядную (+20) проверку знания (инженерное дело** *или* **геология)**, или **серьёзную (+0) проверку интеллекта**, если ты посчитаешь, что персонаж обладает подходящим НАВЫКОМ или ТАЛАНТОМ. Метановый карман легко воспламеняется, и может взорваться, если не погасить факелы, фонари (кроме ламп Дарвиха) и другие источники открытого огня.

Радиус метанового кармана достигает 2d10 ярдов, занимая всю ширину тоннеля. Шанс взрыва составляет кумулятивные 10% за каждый ярд, пройденный персонажем с открытым пламенем сквозь газовый карман. При взрыве газ воспламеняется с внезапной вспышкой и громким хлопком. Каждый персонаж получает 1d10 пунктов УРОНА, которые можно как обычно снизить КЛАССОМ БРОНИ и РЕЙТИНГОМ ВЫНОСЛИВОСТИ и должен пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости** в случае провала получив СОСТОЯНИЕ *сбит с ног*. Кроме того, каждый персонаж получит (РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ −УУ) СОСТОЯНИЙ *оглушения* и *ошеломления*, а также 1 СОСТОЯНИЕ *охвачен огнем*.

Если игроки не поймут причину взрыва, не объясняй им. Это только усилит тревогу, если персонажи начнут гадать, была ли это ловушка, магия или что-то похуже.



Незаметное препятствие

Идущий впереди персонаж рискует ударится головой о торчащий из стены факельный торшер, споткнуться о небольшой железный прут или сливную трубу выходящую на уровне ступней или лодыжек. В любом случае ведущий должен скрытно пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности** за идущего впереди персонажа. СЛОЖНОСТЬ этой ПРОВЕРКИ увеличится на одну ступень, если персонаж двигался быстрее чем его СКОРОСТЬ *шага*. В случае провала ПРОВЕРКИ персонаж не заметит препятствия, пока не станет слишком поздно: он сильно спотыкается, теряет 1d10 пунктов ЗДОРОВЬЯ, которые можно как обычно снизить КЛАССОМ БРОНИ и РЕЙТИНГОМ ВЫНОСЛИВОСТИ, как обычно, и получает СОСТОЯНИЕ *сбит с ног*. После этого персонаж должен успешно пройти **серьёзную (+0) проверку атлетики**. В случае провала этой ПРОВЕРКИ он вдобавок упадёт в сточные воды.

Опасная дорожка

Тянущиеся у стен магистральных тоннелей дорожки не безопасны. В некоторых местах они разрушились образовав щели в 1d10 ярдов, где-то могут обрушится под тяжестью веса, а где-то просто скользко. Если ты выберешь один из двух последних вариантов, то идущий впереди персонаж должен будет пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, чтобы вовремя заметить опасность. В случае провала он поскользнется или дорожка обрушится у него под ногами. В обоих случаях нужно будет пройти **серьёзную (+0) проверку атлетики** в случае провала которой персонаж упадёт в сточные воды.

Дыра

Идущий впереди персонаж проходит в опасной близости от неприметной дыры. Он должен пройти **тяжёлую (−20) проверку атлетики**, чтобы не угодить в неё. В случае провала ПРОВЕРКИ персонаж получит СОСТОЯНИЕ *сбит с ног*, а его нога окажется зажата в дыре. Если результатом ПРОВЕРКИ стал *серьёзный провал* (−4УУ и ниже), персонаж вдобавок сильно вывихивает лодыжку получая ТРАВМУ *лёгкий разрыв мышцы* (нога определяется случайным образом). Этой ТРАВМЫ нельзя избежать за счёт снижения КЛАССА БРОНИ («**WFRP: Книга правил**» стр. 299).

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Перечисленные ниже места важны для сюжета этого приключения, а их положение отмечено на карте богенхафенской канализации.

Место побега гоблина

Это узкая шахта, по которой гоблин сбежал в канализацию. В городских стенах много таких «дыхательных», закрытых решётками шахт предотвращающих скопление опасного метана в канализации. Решётка на конце этой шахты ужасно проржавела. Сама шахта имеет квадратное сечение шириной в 12 дюймов (1 фут/0,3 ярда),потому залезть в неё сможет лишь стройный персонаж с талантом *гуттаперчевость*.

Гоблин порезался, когда пробирался по узкой шахте. Успешная **элементарная (+60)** или **заурядная (+20) проверка наблюдательности** (сложность зависит от уровня освещения), позволит обнаружить кровавый след.

Источник света	Модификатор
Фонарь	-10
Свеча/лампа	-20
Факел	-30

Персонаж нашедший след гоблина может без особых проблем пройти по нему до скрытого храм у которого след оборвётся. Если персонаж перешёл какое-то препятствие, например, обошёл разрушенную дорожку, он должен вновь пройти **элементарную (+60)** или **заурядную (+20) проверку наблюдательности**, чтобы снова выйти на след.

Дверь в «Скрещенные пики»

В покрытой слизью канализационной стене находится узкий арочный проём с шаткой, покосившейся деревянной дверью. По краям двери заметна полоска пробивающегося с противоположной стороны света, но, заглянувший в щель ничего не разглядит и не услышит.

Дверь открывается внутрь и надёжно заперта (С –20, УУ 2; РВ 5, Зд 4). Успешная **серьёзная (+0) проверка наблюдательности** позволит заметить странный символ нацарапанный на кирпичной кладке у двери. Персонаж, успешно прошедший **заурядную (+20) проверку тайных знаков (воры)**, вспомнит, что так обозначают безопасные убежища, а при *впечатляющем успехе* (+4УУ и выше) поймёт, что тайное убежище, скорее всего, принадлежит ранальдскому ордену Ловких Пальцев и служит местом для укрытия людей и товаров от властей. Кирпич с нацарапанным символом не закреплён, а за ним спрятан ключ от двери.

Если персонажи поддадутся искушению войти в подвал таверны «Скрещенные пики» (см. стр. 87), возможно, проследив за вором, упомянутым в необязательных сценах (см. стр. 73), они быстро попадут в неприятности с владельцем «Скрещенных пик» Францем Бауманном и будут вынуждены пообещать никому не рассказывать про эту дверь. Впрочем, эта сцена может стать хорошим способом познакомить искателей приключений с местным преступным миром!

Незваные гости

Персонажи пытающиеся попасть в подвал из канализации должны либо найти спрятанный ключ, либо использовать заклинание *магическая отмычка*, либо выломать дверь (РВ 3, Зд 8). Со стороны подвала дверь скрыта горой пустых ящиков, которые с грохотом упадут, если дверь будет выломана. Остальная часть помещения завалена бочками и ещё большим количеством ящиков. Среди них сидят трое мужчин. Один – темноволосый и жилистый: Бауманн. Второй – высокий и широкоплечий, с козлиной бородкой: Рейнхольд. Третий – невысокий и темноволосый: Рейнхардт. Они удивленно посмотрят на вошедших в подвал персонажей, но не проявлявят особого беспокойства или агрессии, если пришельцы не нападут.

«*Ну что ж, входите*» – говорит Бауманн. «*Присаживайтесь*». Он укажет на стул кинжалом, которым чистил ногти.

Если какой-то персонаж ещё не вошел в подвал, Бауманн спокойно пригласит его внутрь. Когда все окажутся внутри, он потянет за скрытый рычаг, пол уйдёт из под ног персонажей, они свалятся в яму получив и окажутся *застигнуты врасплох*. Прежде чем персонажи успеют что либо сделать, на них набросится десяток ранальдинцев, которые надёжно связывают вторженцев и наденут им на головы мешки. Затем персонажей отнесут в одну из спален наверху…

Принеся пленников в комнату, ранальдинцы снимут мешки, обезаружат персонажей и заткнут им рты. Всё это делают Рейнхольд и Рейнхардт, пока Бауманн сидит у двери, продолжая чистить ногти кинжалом.

«*А*, – говорит он, – *так-то лучше. Теперь мы можем поговорить – вернее, поговорить могу я, а вы можете послушать. Но где же мои манеры? Я – Франц, а это – два моих друга – Рейн и Рейн. Они близнецы*».

«*Приятно познакомиться, верно, Рейн?*»

«*Верно, Рейн. По крайней мере, для нас*».

«*Видите ли,* – продолжает Бауманн, – *есть у нас проблемка. Найденная вами дверь, может и не очень красивая, но нам она нравится. Забавно, как можно привязаться к вещам. Если хотите, можете считать нас эгоистами, но мы к ней очень привязаны. И не хотим ей с кем-то делиться. Если народ будет постоянно ходить туда-сюда... она непременно износится, верно? Это было бы очень некстати. И мы бы очень расстроились*».

«*Итак, мы не совсем уверены, что нужно сделать. Двое моих помощников заверяют, что хотели бы избить вас до полусмерти и бросить в канал с мешками кирпичей на шеях. Но это было бы не очень красиво. Они горячи, когда чем-то расстроены. Я уверен, что вы сможете их понять и просить, верно?*»

«*Нет*», – *сказал я себе, увидев ваши лица.* «*Эти ребята смышлёные. Я уверен, что они поймут*». *Потому я попрошу вас считать это нашим маленьким секретом. Вы ведь можете хранить секреты, верно? Уверен, что можете. И я очень уверен в своих решениях. Это у меня от матушки, знаете ли. Она была очень талантлива в этом*».

«*Потому мы будем очень разочарованы, если я окажусь неправ на счёт вас. И все наши друзья. Мы счастливчики, знаете ли: у нас много друзей. Наверное, мы просто уродились общительными*».

«А теперь пообещайте, что сохраните в тайне наш маленький секрет. Только ради меня. Мне будет очень приятно, если вы согласитесь».

У персонажей здесь очень мало выбора. Если они откажутся сотрудничать, их как и было обещано изобьют до полусмерти и сбросят в канал, с привязанными мешками кирпичей. Если персонажи согласятся помалкивать о двери, Бауманн поздравит их с мудрым решением, отметив, что всегда знал, что им можно доверять, и что не стал бы доверять кому попало.

Затем персонажей отведут обратно в канализацию, где они найдут своё оружие в свёртке, чуть дальше по тоннелю. Закрывая за ними дверь, Бауманн скажет, что за персонажами присмотрят его друзья со «скверным, подозрительным нравом», которые «не любят разочаровываться». После этого дверь закроется, и из-за неё послышатся скребущиеся звуки: это ящики баррикадируют дверь, мешая персонажам вернуться назад.



Труп Готтри

На подходе к этому месту персонажи заметят большой засор в сточном канале. Приближение света потревожит сидящую на засоре крысу размером с собаку – она посмотрит на персонажей своими глазами-бусинками, а затем нырнёт в стоки и уплывёт по каналу (При желании ты можешь сделать это боевой сценой, используя параметры гигантской крысы из «**WFRP: Книга правил**» стр. 314. Если хочешь создать особенно злобную крысу, добавь ей ЧЕРТУ *верзила* или *опытный боец*). Подойдя ближе персонажи поймут, что засор образовал растерзанный труп гнома.

Персонажи доставшие изуродованное тело из канала и осмотревшие мертвеца, сразу узнают в нем Готтри Гурниссона, гнома-пьянчугу, отбывавшего наказание в колодках фестивального суда (см. стр. 63). Если персонажи не посещали суд, то один из них (выбери наугад) припомнит, что видел гнома где-то на ярмарке, возможно, в пивной палатке.

Труп ужасно изуродован, на нём видны следы множества ножевых ран. Не хватает одной руки: кажется, будто её целиком оторвали или откусили. Грудная клетка разорвана, а сердце отсутствует.

Персонаж видевший изуродованное тело охотника за головами Адольфуса Куфтцоса (см. стр. 50), может пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**. В случае успеха он заметит схожесть ранений. Преуспев на +3 УУ и выше, персонаж поймёт, что раны на обоих телах были оставлены похожими тварями, а не одним и тем же существом; убийца гнома был явно крупнее.

Если персонажи решат проследить, откуда приплыл труп, то пройдя вверх по течению канала они в конце концов придут к перекрёстку у скрытого храма.

Искатели приключений вполне могут решить, что труп сбросили в канализационный люк, но успешная **заурядная (+20) проверка выслеживания** или **трудная (–10) проверка наблюдательности** и внимательный осмотр ведущей к люку шахты дадут понять, что люк давненько не открывали. **Примечание**: персонажу решившему осмотреть крышку люку, нужно взобраться по скользкой кирпичной кладке в самую верхнюю точку свода тоннеля находящуюся над серединой канала. Для этого потребуется либо успешно пройти **безумную (–30) проверку лазания**, либо воспользоваться приставной лестницей, по которой искатели приключений изначально спустились в канализацию.

Сливные трубы

В этих местах канализация впадает в реки Хафенбах и Боген. Дорожки исчезают, а тоннель сужается до двух футовой трубы. Между поверхностью стоков и сводом трубы обычно остается шестидюймовый зазор.

Открытая канализация

В этом месте у канализации пропадает свод, превращая тоннели в открытые каналы, проходящий через один из самых бедных городских районов.

Скрытый храм

След гоблина-мутанта обрывается у крепкой деревянной двери в стене тоннеля. Примерно на уровне глаз находится небольшое окошко с железными прутьями, сквозь которое смутно виднеется большой подвал. В стене на торшере горит факел, отбрасывающий по подвалу мерцающие тени. На железных прутьях видны следы тёмно-зелёной гоблинской крови. Успешная **заурядная (+20) проверка наблюдательности** позволит найти гоблинский след недалеко от двери.

Персонаж с ТАЛАНТОМ *шестое чувство* или НАВЫКОМ *концентрация* почувствует в этом месте сильную, необъяснимую тревогу. Персонаж с ТАЛАНТОМ *Второе зрение* заметит в подавле следы *Дхара* – бушующей, искажающей тёмной магии, но не сможет обнаружить что-то ещё. Персонаж с ТАЛАНТОМ *видения свыше* почувствует в подвале влияние Тёмных Богов. Дверь (РВ 4, Зд 12) заперта изнутри на засов. На полу лежит груда сломанных и обглоданных костей, среди которых виднеется таз с тремя впадинами...

Войдя в подвал с источником света, персонажи поймут, что выложенное камнем помещение похоже на храм. На полу тёмно-синей краской выведена большая октаграмма, в каждой точке которой установлен серебряный подсвечник с незажжённой чёрной свечой. Вокруг октаграммы нарисован большой медный круг толщиной около 3 дюймов и диаметром 15 футов.

В центре медного кольца изображена семиконечная звезда с головой зверя и надписью *Ordo Septenarius*. Голову зверя частично заслоняет большое темное пятно (гоблинская кровь).

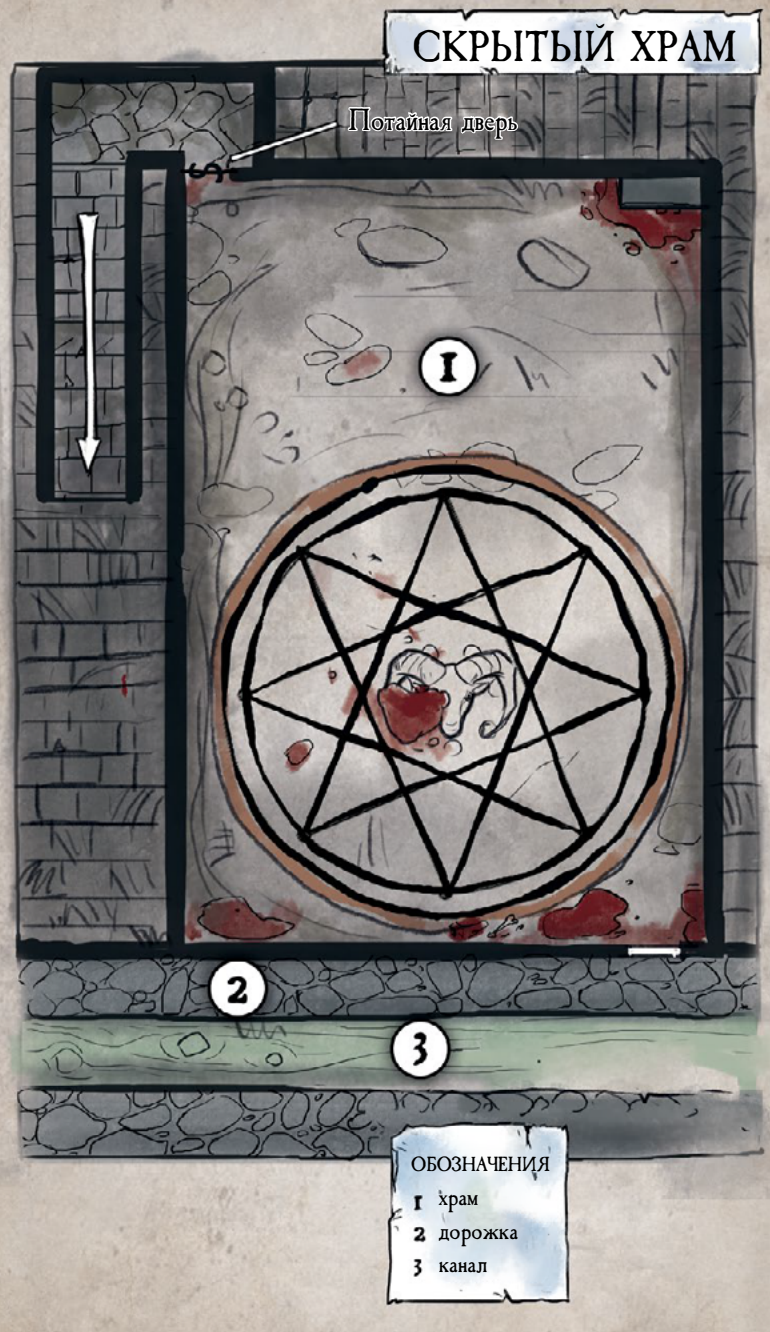


ДОПОЛНЕНИЕ: ВЫПУСТИ ДЕМОНА!

Вместо того чтобы держать демона-стража в скрытом храме до неизбежного прибытия персонажей, ты можешь выпустить его на свободу. Для этого замени его ЧЕРТУ *территориальный (скрытый храм)* на *территориальный (канализация)*. Затем усиль жуткую атмосферу тоннелей: пусть демон шепчет из теней, дразнит, обзывает, издевается. Вместо амёб или воров Ранальда персонажи найдут кучу изуродованных трупов, кровавый след из которых ведёт в сторону скрытого храма. Когда персонажи войдут в скрытый храм, демон появится и с гоготом закроет дверь за их спинами, начав бросаться голубой пламенем через решётчатое окошко!

Есть ещё один вариант: заточить демона в скрытом храме дав ему возможность шептать в канализационной тьме. Ужас Тзинча будет заманивать в скрытый храм как можно больше смертных, чтобы убить и сожрать их. Гоблин попал к демону не случайно. Его туда заманили. Так же, как и идущих за ним персонажей...

У противоположной от двери стены стоит железный шкаф, на полу перед ним собралась тёмная лужица. В дальнем углу (перед потайной дверью) лежит большой шёлковый платок, на котором вышит вензель – «Ф.Ш.»



Не успеют персонажи рассмотреть всё это – кости, октаграмму, шкаф, клочок ткани (платок Франца Штайнхагера) – как из центра октаграммы вдруг начнёт чадить густой, смердящий, чёрный дым с сине-розовыми завихрениями, стремительно сливающийся в рогатую, клыкастую тварь со множеством светящихся глаз, четырьмя когтистыми лапами и кучей плетеобразных языков. Тварь воет, становится больше, а магическая энергия хлещет из неё во все стороны, озаряя комнату голубым и розовым сиянием. Демон. Персонажи, успешно прошедшие **серьёзную (+0) проверку знания (теология)** или **лёгкую (+40) проверку знания (Хаос)**, узнают в существе ужас Тзинча, слугу Бога Хаоса Магии и Изменений.

Демон не будет сразу атаковать персонажей. Он ещё не освоился на материальном плане, но быстро полюбил своё новое физическое тело, и особенно ему понравилось есть гоблина. Он обязан защищать скрытый храм и понимает, что не сможет этого сделать, если его уничтожат, потому насилие для него – последний, а не первоочередной вариант. Тварь будет рычать стоя на месте, шипеть и реветь, отпугивая персонажей, пока по всей длине его изменчивого тела будут бегать розовые струйки энергии, на голове прорастать и исчезать новые глаза, рты и щупальца.

Для сопротивления ауре страха и запугиванию нужна ПРОВЕРКА *хладнокровия*. Если это не заставит персонажей сбежать или напасть, демон неохотно попробует заговорить с ними. Он говорит на *языке (демоническом)*, но каким-то образом персонажи его понимают. Демон объяснит, что не может позволить персонажам остаться, и что он пытался объяснить это трёхногой твари, но та не послушалась.

Поэтому демон её сожрал. Ужас Тзинча заявит, что если персонажи не уйдут, то он призовёт демонов, чтобы прогнать их. Это блеф, но персонажи не могут этого знать. Демон сделает всё возможное, чтобы заставить персонажей уйти.

Если персонажи уничтожат демона, они смогут осмотреть помещение. Шкаф заперт (РВ 3, Зд 5) и открывшие его персонажи найдут внутри окровавленный жертвенный нож на серебряном подносе (стоимостью 2 КР), и свиток с ЗАКЛИНАНИЕМ *призыв низшего демона.*

Персонажи не смогут найти потайную дверь. Она заперта на засов, заколочена с другой стороны, и открывает проход к каменной лестнице ведущей в контору Франца Штайнхагера (см. стр. 89).

ИЗ КАНАЛИЗАЦИИ

Выбравшиеся из канализации персонажи должны заметить в городе следы зловещих событий. Игроки могут принять много разных решений, и этот раздел посвящён наиболее вероятным из них.

Скорее всего искатели приключений выберутся из канализации глубокой ночью, а потому мало что смогут немедленно сделать. Кроме казарм стражи (см. стр. 92) и гостиниц, большинство заведений будет закрыто. Настойчивый стук может разбудить людей, но любой потревоженный таким образом персонаж ведущего будет рассержен и вряд ли сможет помочь до рассвета. Особо злой горожанин может вылить ночной горшок на головы докучливых персонажей!

Домой в постель

Лучшим решением найти место для ночлега и отложить расследование до утра. Помимо того, что в этот час трудно найти хоть сколь-нибудь сговорчивых персонажей ведущего, ты можешь попросить игроков совершить **серьёзную (+0) проверку стойкости**. Провалившие ПРОВЕРКУ персонажи получат СОСТОЯНИЕ *усталости*, от которого можно избавиться только отдохнув.

В зависимости от обстоятельств персонажи могут расположиться в гостинице «Конец пути» или вернуться на пришвартованную у причала Хаагенов «Беребели».

Гостиница «Конец пути»

Вымазанных в канализационной грязи искателей приключений в «Конец пути» не пустит владелица гостиницы. Персонажам позволят зайти лишь после того, как они примут ванну или хотя бы искупаются в холодных водах ночного Богена. Сходить в баню не получится, потому придётся выбирать между рекой и ночёвкой на улице под прохладным весенним ветром.

Утром персонажам выставят счёт в 10/− за комнату, в которой те оставили на ночь свой багаж. На их протесты владелица ответит, что беглого гоблина поймали и убили на складе в доках примерно через час после того, как персонажи спустились в канализацию. А искатели приключений, не сумевшие вернуть гоблина в соответствии с договором фестивального суда, должны оплатить проживание.

Персонажи могут попытаться пройти ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ *торговли*, чтобы сбить цену (по правилам, приведенным в «**WFRP: Книга правил**» стр. 291 в разделе «**Торговля и сделки**»), а за каждую принятую горячую ванну им придётся заплатить по 1/−. Пока искатели персонажей не расплатятся, им не позволят забрать багаж, и это «требование» подкрепят двое здоровенных и грубоватых работников бара.

Никто в гостинице не знает, где именно убили гоблина. Любопытным персонажам посоветуют обратиться в ратушу (см. стр. 85).

«Беребели»

Персонажи могут вернуться на баржу «Беребели». Её хозяин Йозеф весь вечер пил вино и не будет рад беспокойству. Ещё больше его расстроит канализационная вонь. Замаранных персонажей выбросят за борт (если только они не будут ранены), но вид их барахтанья, быстро развеет дурной настрой Йозефа, и тот, громко смеясь, поможет персонажам забраться на борт, разрешив остаться на ночь.

ИТОГИ

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, присуждаемых в конце игровой сессии, ты можешь наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за падение в канал
- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за нахождение трупа Готтри Гурниссона
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за мирный договор с Ловкими Пальцами
- 5−10 ПУНКТОВ ОПЫТА за преодоление сложного случайного события
- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за нахождение таза гоблина-мутанта
- 5−20 ПУНКТОВ ОПЫТА за победу над демоном-стражем в скрытом храме

Герои могли совершить множество других действий, поспособствовавших достойному завершению приключения, поэтому ты, на своё усмотрение, можешь выдать дополнительные ПУНКТЫ ОПЫТА любому заслуживающему того персонажу игрока. При определении количества ПУНКТОВ ОПЫТА используй в качестве ориентира награды, приведённые выше.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Канализационные твари

Амёба

Амёбы, более известные как «студни» и «капли» − это бесформенные массы желеобразной слизи обитающие в канализациях, болотах и реках Старого Света. Они пожирают любую органику, будь то растения или животные. Во время охоты амёбы ориентируются на тепло и волнения вод. Они могут выпускать похожие на щупальца ложноножки, затягивая добычу в своё тело для переваривания.

Амёбы совершенно безмозглы и просто следуют своим инстинктам, куда бы те их ни привели.

Попавшая в тело амёбы органика немедленно начинает перевариваться. Трудноперевариваемые материалы, вроде костей и хрящей, могут плавать в теле амёбы несколько дней, а то и недель, напоминая о недавних жертвах. Амёбы не способны переваривать металлы и минералы, потому те невредимыми проходят сквозь их студенистые тела.

Советуем использовать указанные ниже параметры для любой встреченной в канализации амёбы, чтобы та не стала особо опасным противником. Если ты думаешь, что игрокам по силам более серьёзная угроза, воспользуйся ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ЧЕРТАМИ или ОБЩИМИ ЧЕРТАМ, которые можно найти в «**WFRP: Книга правил**» стр. 310.

АМЁБА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	-	40	40	-	20	10	-	-	-	16

Черты: амфибия, бесформенный, болотный житель, невосприимчивость к боли, неразумное, оружие +6, поглощение, 2 щупальца +6

Дополнительные черты: размер (от большого до огромного), следопыт, 3 и более щупалец, яд (от заурядного до тяжёлого)





ГЕРОЛЬД ТЗИНЧА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	39	49	49	39	39	59	39	49	99	19	19

Черты: аура страха, демон 8+, источник скверны (сильный), невосприимчивость к боли, нестабильность (за пределами скрытого храма), оружие +9, рога +8, территориальный (скрытый храм)

Демон-страж

Дарованный Тзинчем демон-хранитель – один из герольдов Владыки Перемен, безвольный раб тьмы, существующий лишь для претворения в жизнь Великого Плана своего бога-создателя. Он мерцает и трещит от магии, а его многолапое тело постоянно меняется. Этому недавно призванному демону приказали не пускать в скрытый храм никого, кроме верхушки *Ordo Septenarius*. Несмотря на относительно короткое пребывание на материальном плане, демону уже полюбились простые удовольствия, вроде ощущения дыхания, осязания и сытости, потому он изо всех сил будет пытаться сохранить свою жизнь, выполняя при этом отданные ему приказы.

Демон-страж говорит с помощью сотни открывающихся по всему его телу ртов. Хихикающая речь демона отрывиста и сулит сладкие соблазны. Самый большой рот на голове используется лишь для рычания и пожирания, а плетеподобные языки бросятся на любого, кто подойдёт к демону слишком близко.

Ловкие Пальцы

Управляющий

Бауманн – стройный мужчина лет тридцати с сальными волосами и карими глазами. Он «управляющий» «Скрещенных пик» и важный член Ловких Пальцев – ордена Ранальда. Этот милый шельмец не любит насилия. Но он будет не столь миролюбив если почует грозящую его людям опасность. У Бауманна хорошие связи в преступном мире города, а паутина шантажа, угроз и «особых договоренностей» наделяет его удивительно широким влиянием на все слои горожан.

Для любого подружившегося с ним персонажа, Бауманн может стать очень полезным покровителем, источником сведений или наставником. Франц говорит с лёгким, уличным рейкландским акцентом и часто чистит ногти кинжалом.

Примечание: Бауманн не может явить БЛАГОСЛОВЕНИЙ и ЧУДЕС Ранальда. Подобно большинству церковников, он не является блаженным, но всё ещё остаётся важным членом ордена Кривых Пальцев.

Рейн и Рейн

Близнецы Рейнхольд и Рейнхардт работают на «управляющего». Они не славятся сообразительностью, но абсолютно верны и делают всё, что прикажут. Темноволосый Рейнхольд – высок, широкоплеч, и носит козлиную бородку; темноволосый Рейнхардт – пониже, не столь плечист, и носит небольшие усы. У обоих пристальный и нервирующий взгляд, из-за которого кажется, будто эти двое вечно обдумывают кучу способов причинения боли тому, на кого смотрят. В большинстве случаев об этом они и думают. Каждый из них зовёт другого близнеца Рейном, и они часто обсуждают друг с другом насилие, чтобы припугнуть посторонних.

«*Не думаю, что он хотел это делать, да, Рейн?*

Не, это было очень глупо, Рейн. Может, нам поучить его праведности?

Поучить рыдать, как шаллианская монашка, Рейн? Да, пожалуй. Ну так что, как по-твоему мы должны заставить рыдать человека, которому явно нужно поучиться праведности?»

Они говорят с простонародным рейкландским акцентом, но трудно понять, откуда они родом: из Альтдорфа, Убершрейка, Таме или откуда-то ещё.





РЕЙНХОЛЬД И РЕЙНХАРДТ
ЛЮДИ-ГРОМИЛЫ (МЕДНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	30	50	50	30	20	25	25	40	25	19

Черты: броня (кожаная) 1, оружие (дубинка) +9, предубеждение (к тем, кто умнее их)

Навыки: запугивание 70, рукопашный бой (основное 60, кулачное 70)

Таланты: грозный вид*

Имущество: ручное оружие (дубинка), кинжал, кастеты, кожаная куртка

*этот ТАЛАНТ работает только когда близнецы действуют сообща

ФРАНЦ БАУМАНН
ЧЕЛОВЕК-ЖРЕЦ РАНАЛЬДА (ЗОЛОТОЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	24	27	53	59	36	69	65	64	62	18

Черты: броня (кожаная) 1, оружие (дубинка) +7

Навыки: артистизм (сказительство) 78, атлетика 86, запугивание 47, знание (теология) 70, интуиция 72, книжные изыскания 60, лазание 52, лидерство 81, молитвословие 78, наблюдательность 73, обаяние 83, оценка 60, рукопашный бой (основное) 45, скрытность (города) 71, сплетничество 81, стойкость 65, торговля 65, уклонение 71, хладнокровие 90

Таланты: амбидекстр, бродячий кот, быстрые руки, взлом с проникновением 3, грамотность, обострённое восприятие (осязание), ошеломляющий удар, поспешное бегство, преступник 7, Роковое Пророчество (*Изо тьмы оно придёт*) 2, смекалка, тень, трёп 2, учтивость, этикет (преступники)

Имущество: ручное оружие (дубинка), книга («Десять Загадок»), «Скрещенные пики», кинжал, рабочие инструменты (вор)



•ГЛАВА 8: ПОГОНЯ ЗА ТЕНЯМИ•

Искатели приключений, нашедшие скрытый храм Хаоса под улицами Богенхафена, возвращаются из канализации и обнаруживают, что никто не верит в существование святилища. Выяснив причину неверия, они окажутся втянуты в гонку со временем, на кону которой будут стоять не только их жизни, но и судьба всего Богенхафена.

РАССЛЕДОВАНИЕ НАЧИНАЕТСЯ!

В этой главе персонажи возьмут на себя роль детективов. В ходе расследования они могут посетить кучу разных мест. Для сбора сведений им часто придётся успешно проходить ПРОВЕРКИ. Игроки могут застрять и опустить руки, если из-за простого невезения не добудут достаточно информации и не сумеют сложить историю воедино. Если такое случится — не волнуйся: в городе полно персонажей ведущего способных помочь бродящим по городу искателям приключений. Пара таких толчков прояснит ситуацию для игроков. Для этих целей подойдёт, например, доктор Мальтузиус, и ниже даны советы как раз на такой случай. Не бойся дать пару подсказок зашедшим в тупик игрокам, но избегай излишнего упрощения.

Куда идти в первую очередь?

Скорее всего, сначала персонажи пойдут на фестивальный суд к судье Рихтеру. Если они слышали, что гоблина убили на складе, то, вероятно, захотят узнать подробности, а возможно — показать Рихтеру найденный таз с тремя впадинами как доказательство того, что тварь погибла в канализации.

Но очевидность такого пути не гарантирует, что персонажи выберут именно его. Чтобы помочь тебе спланировать возможные действия игроков, в этой главе описаны все важные места, которые персонажи, скорее всего, посетят по мере распутывания истории скрытого храма. Разумеется, невозможно описать все возможные маршруты, которые могут избрать игроки по ходу расследования, но ознакомившись с важными местами и **Приложением 1 «Путеводитель по Богенхафену»** (см. стр. 118), ты получишь предостаточно сведений для решения любых проблем, с которыми можешь столкнуться. Если игроки выберут неожиданный путь, осторожно прояви инициативу, реагируя на любые действия искателей приключений, опираясь мотивы персонажей ведущего и хронологию событий.

Поиск мест над канализацией

Персонаж составивший карту канализации во время пребывания под землёй, может попытаться сопоставить её с картой города. Персонаж с НАВЫКОМ *искусство (картография)* успешно **прошедший серьёзную (+0) проверку ориентирования** сможет сопоставить линии магистральный тоннелей с местами находящимися над ними на поверхности. Если результатом проверки ПРОВЕРКИ станет *впечатляющий* (или лучше) успех (+4 УУ), картограф сумеет также сопоставить с поверхностью и периферийные тоннели. Отсутствие среди персонажей картографов сильно усложнит эту задачу.

Для того чтобы сопоставить с поверхностью какое-то конкретное место, составивший карту персонаж должен успешно пройти **тщетную (−40) проверку ориентирования**.

Скорее всего, персонажи попытаются найти эти места: конторы Штайнхагеров (см. стр. 89) над скрытым храмом (см. стр. 76) и «Скрещенные пики» (см. стр. 87) над дверью в «Скрещенные пики» (см. стр. 74). Конкретные люки также можно найти на поверхности, если персонаж наносил их на свою карту будучи в самой канализации.

Слежка

Персонажи могут решить проследить за каким-нибудь местом. В этой главе подробно описаны наиболее вероятные для слежки места, а также то, что в них можно увидеть. Каждый час слежки (в некоторых кварталах чаще) нужно проходить **заурядную (+20) проверку скрытности (города)**, чтобы не вызвать подозрений у городской стражи.

СОБЫТИЯ

Пока искатели приключений будут вести расследование, мир не будет стоять на месте, а персонажи ведущего продолжают плести свои заговоры.

Перечисленные ниже события пройдут в указанном порядке, если только действия искателей приключений не заставят персонажей ведущего изменить свои планы.

При желании, ты можешь дополнить этот список своими собственными событиями и сценами, но помни: они должны создавать атмосферу живого города, а не сбивать и отвлекать игроков своим количеством.

Первый день

Доктор Мальтузиус

В первый день своего расследования персонажи должны встретиться с доктором Мальтузиусом. Искатели приключений могут обратиться к доктору, желая рассказать о своих находках в канализации, но если они этого не сделают, ты можешь устроить эту встречу в городе или у фестивального суда.

Мальтузиус верит, что персонажи сделали всё возможное для возвращения гоблина, и не держит на них зла. Он пригласит искателей приключений в свой караван, где предложит бренди и табак. Мальтузиус узнал, что гоблин был убит на складе у реки, и жалеет о потере лучшего экспоната. Он понимает, что у горожан не было мотивов хватать тварь живьём, но недоумевает, почему писарь из ратуши упорно отказывается вернуть ему тело. Мальтузиус хотел сделать из гоблина-мутанта чучело и выставлять его напоказ. Доктор не понимает, почему местные отказываются вернуть ему тело гоблина, ведь оно бесполезно для всех, кроме самого Мальтузиуса.

ГОРОДСКИЕ СПЛЕТНИ

Эти сплетни можно выведать у персонажей ведущего в Богенхафене, но ни один из них не может выдать все сплетни. Для сбора всех сведений искателям приключений нужно будет поговорить с несколькими персонажами ведущего, как важными, так и второстепенными. Ничего особо секретного в этих сплетнях нет, и обычно их можно узнать успешно пройдя **заурядную (+20) проверку сплетничества.**

Купцы

- Большинство горожан знают адреса основных торговых домов на Кольце Адель (см. стр. 90). У ворот каждого стоящего в том квартале поместья красуется столб с фамильным гербом.
- Советник Магириус состоит в Гильдии Купцов и является представителем самого известного из малых торговых домов Богенхафена. Магириуса часто можно встретить в здании гильдии.
- Хаагены, Руггбродеры, Штайнхагеры и Тойгены – ведущие торговые семейста Богенхафена. Сведения из раздела «торговые дома» (см. с. 119) общеизвестны.
- Во главе семейства Тойгенов стоит Йоханнес – важный член городского совета и гильдмейстер Гильдии Купцов. Он родился 50 лет назад, вторым сыном Фридриха и Гунхильды Тойгенов. После смерти Фридриха место главы семьи занял старший брат Карл, а Йоханнес поступил в Нульнский университет став на путь учёного. Два года назад Карл умер, а вернувшийся в Богенхафен Йоханнес возглавил семейное дело, внезапно обратив вспять упадок, который переживали Тойгены под руководством Карла.

Гидеон

- О Гидеоне слышали лишь зажиточные, связанные с торговлей горожане. Они считают его дальним кузеном Йоханнеса Тойгена. Впервые Гидеон прибыл в город вместе с Йоханнесом, когда тот вернулся из Нульна.

Ordo Septenarius

- Большинство отрицают, что слышали об этом обществе, независимо от того, знают они о его существовании или нет. Если персонаж, владеющий НАВЫКОМ *язык (гильдейский арго)*, разыщет мелких купцов и преуспеет в **серьёзной (+0) проверке сплетничества**, то узнает те же сведения о благотворительности, которыми может поделиться Магириус (см. стр. 99).

Персонажи рассказавшие доктору о скрытом храме и высказавшие версию о том, что гоблин был убит демоном, поначалу столкнуться с неверием Мальтузиуса. Уверены ли они, что увиденное не было игрой эта и тени? Преуспев в заурядной (+20) проверке обаяния (или показав доктору таз гоблина) можно убедить Мальтузиуса в серьёзности персонажей, что натолкнёт его на размышления:

«Так вот почему власти отказались отдавать труп. У них его не было, ведь гоблина разорвал демон!»

Мальтузиус не примет прямого участия в расследовании, объяснив это нежеланием наживать могучих врагов и привлекать охотников на ведьм к своему шоу. Да и в любом случае, после ярмарке он отсюда уедет. Однако перспектива явления демонов в таком, казалось бы, нормальном городе, как Богенхафен, его беспокоит. Мальтузиус разрывается между желанием что-то предпринять и пониманием того, что разумнее сторониться подобных вещей.

Если он сможет помочь, не подвергая себя риску, то с радостью это сделает. Если игроки зайдут в тупик, Мальтузиуса можно использовать для того, чтобы дать им пару подсказок. К сожалению, у доктора нет полезных контактов, но он может предположить, что найти полезные сведения можно в библиотеке храма Верены (см. стр. 93).

Если персонажи упомянут Готтри, Мальтузиус предложит поспрашивать о нём на ярмарке. Под конец дня доктор выясняет, что Готтри видели вскоре после заката, идущим в город в компании юноши, облачённого в ливрею с то ли красным цветком, то ли красным крестом.

Безумец на площади

Персонажи случайно слышат разговор о безумце, что стоя на одной из городских площадей в бреду выкрикивает пророчества Судного Дня. Искатели приключений, отправившиеся на упомянутую площадь в первый день расследования, не найдут там безумца, но он вернётся туда на второй день.



Второй день

Пророк Судного Дня

Персонажи встречаются с Ультаром — грязным уродцем с длинными всклокоченными волосами. Он стоит на одной из городских площадей посреди небольшой толпы крича и грозя кулаком в пустоту.

Большую часть времени он кричит одни и те же фразы: «*Обречены! Все мы обречены! Хаос наступает! Знамения всюду!*»

Но порой его тирады меняются: «*Вижу семерых, и вижу девятерых, и всё что у них, будет моим, моим, моим!*» или «*Звезда в кругу — знаменует смерть!*» и «*Берегись человека, что не человек!*»

Если персонажи подойдут к Ультару, тот пристально посмотрит на одного из них — в идеале на двойника Кастора Либерунга. «*Знак на тебе!*» — крикнет он с внезапной яростью. «*Берегись несущих Хаос!*» Затем он развернётся и убежит в толпу, намереваясь сплавится на пароме Кринглера (см. стр. 126) в Яму (см. стр. 132).

Решившим последовать за Ультаром искателям приключений нужно будет пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, чтобы не потерять безумца в толпе. Даже преуспев в ПРОВЕРКЕ, они не успеют его догнать, но увидят, как тот уплывает на пароме. Персонажи провалившие ПРОВЕРКУ могут узнать о том, что Ультар живёт в Яме поговорив с людьми из толпы, возможно, при помощи НАВЫКА *сплетничества*. Чтобы отыскать дом Ультара в Яме нужно будет успешно пройти ПРОВЕРКУ подкупа и потратить не меньше 3 шиллингов.

Если персонажи найдут лаучу безумца, то на их стук никто не ответит. Войдя внутрь, они найдут на полу его изуродованное тело с разорванным горлом. Гидеон узнал о пророчествах Ультара и заставил его замолчать. При обыске трупа персонажи отыщут лишь блох и медальон с эмблемой дома Тойгенов, который Карл Тойген подарил Ультару на смертном одре.

Персонажи видевшие изуродованное тело Адольфуса Куфтцоса у подставной конторы законников на Гартенвег и успешно прошедшие **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, заметят в ранах Ультара что-то тревожно знакомое.



Сглаз

Во второй половине дня Гидеон не сводит глаз с персонажей. Искатели приключений с ТАЛАНТОМ *шестое чувство*, поймут, что за ними следят, но не могут определить, кто именно. Любой второстепенный персонаж ведущего, с которым персонажи поговорят во второй день расследования, может быть найден мёртвым, когда они вернутся нему с новыми вопросами. Гидеона персонажи так и не увидят.

Приглашение

Персонажи решившие проследить за Фридрихом Магириусом или Францем Штайнхагером заметят выпавший из кармана подозреваемого кусочек пергамента. Магириус или Штайнхагер не заметят пропажи. Искатели приключений могут поднять пергамент и прочитать послание. Выдай игрокам «**Раздаточный материал №7: Через час после заката**».

Это событие можно отыграть по-разному. Например, если персонажи не следят за указанными выше людьми, они могут заметить записку лежащей на мостовой или за воротами дома или места работы Фридриха или Франца.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 8: ЧЕРЕЗ ЧАС ПОСЛЕ ЗАКАТА

Через час после заката у меня дома.
Придут все члены Внутреннего Совета.

Йоханнес Тойген

Громилы

Сразу после заката персонажей окружат девять человек. Все они одеты в некрасивое рваньё и держат в руках дубинки, ножки от стульев и прочее импровизированное оружие. Если в это время искатели приключений находятся в помещении, то к ним подойдёт лишь один из громил, а остальные будут грозно маячить за его спиной. Этих громил нанял Тойген, чтобы запугать персонажей. Громилы не знают своего нанимателя и просто выполняют приказы гильдмейстера Гурни из Гильдии Докеров (см. стр. 94).

Преуспев в **заурядной (+20) проверке наблюдательности** персонажи заметят, что некоторые громилы носят дешёвые металлические кулоны с изображением канатного шкива. Преуспев в **лёгкой (+40) проверки знания (Богенхафен), заурядной (+20) проверке знания (Рейкланд)** или **серьёзной (+0) проверке интеллекта** (с модификатором +20 для тех, кто завершил КАРЬЕРУ *купца* или *докера*), персонажи распознают в кулонах знаки Гильдии Докеров.

Подойдя к персонажам один из громил скажет: «*У нас для вас есть послание. Не суйте нос в то, что вас не касается, иначе однажды утром вы можете проснуться на дне реки. Почему бы вам не попытать счастья в другом месте, а? Слыхал, Альтдорф хорош в это время года*». После этого громилы расходятся. Они не проявят агрессии, если персонажи не нападут на них или не станут их провоцировать.

Третий день (за день до ритуала)

Примечание: Если персонажи хорошо продвигаются в своём расследовании, то события этого дня можно перенести во второй день.

Собрание

Вечером третьего дня Тойген назначит встречу Внутреннего Совета *Ordo Septenarius* в своём доме на Кольце Адель (см. стр. 90) через час после заката. На собрании он планирует обсудить ритуал с членами Внутреннего Совета. Персонажи могут узнать об этой встрече из оброненного Фридрихом Магириусом или Францем Штайнхафгером письма (см. стр. 101), или проследив за Кольцом Адель, во время, когда члены Внутреннего Совета пойдут на собрание. После заката на Кольце Адель продолжается жизнь и на улицу выходят не только члены *Ordo Septenarius*: патрули городской стражи исполняют свой долг по защите горожан, игнорируя идущих в город шумных молодых повес, а некоторые направляются через Кольцо на ужин, как правило, в сопровождении отпугивающих грабителей слуг с факелами и дубинами. В садах Запонатхаймов могут состоятся романтические свидания или даже дуэли.

Детали этого «фонового шума» остаются на твоё усмотрение. Для вдохновения прочти раздел о Кольце Адель на стр. 90. Можешь добавить дополнительные опасности: агрессивных молодых фехтовальщиков, особо ретивых телохранителей, и подозрительных стражников; или пару отвлекающих манёвров: из домов Магириуса или Штайнхагера может выйти несколько человек, большинство из которых пойдут в совершенно невинные места.

Персонажам будет сложно разглядеть в сумерках Франца Штайнхагера или Фридриха Магириуса, что приведёт к небольшой путанице. Искателей приключений пристающих к какому-то персонажу ведущего, вполне могут принять за грабителей и принять соответствующие меры. Действуй с осторожностью: держи персонажей в напряжении, но не заводи их в тупик, из которого они не сумеют выбраться.

Фридрих Магириус вернётся со своей работы в Гильдии Купцов к себе домой (см. с. 90) и пробудет там около часа. Затем он выйдет на улицу, неся свёрток со своим одеянием члена *Ordo Septenarius*, и пойдёт к дому Тойгенов (см. стр. 90) по Кольцу Адель. Если персонажи подойдут к нему, Магириус пожелает им доброго вечера и продолжит свой путь. Если искатели приключений преградят ему дорогу, Фридрих объяснит, что спешит на ужин к своему другу, советнику Тойгену, после чего вежливо просит уступить ему путь. Если персонажи продолжат стоять на своём, бургомистр позовёт на помощь и попытается проскользнуть мимо них.

Через десять минут после Магириуса из своего дома (см. с. 120) выйдет Франц Штайнхагер. Его сопровождают два телохранителя, и он тоже несёт свёрток со своей мантией. Если Персонажи попытаются остановить или расспросить его, Франц примет их за грабителей, и позовёт на помощь, а телохранители встанут на его защиту (используй параметры громил со стр. 79).

В течение получаса, после того как Магириус и Штайнхагер зайдут в дом Тойгенов, за ними последуют ещё пять посетителей. Все они хорошо одеты, идут пешком, и несут в руках свёртки. Некоторых сопровождают телохранители, и почти все они выходят из домов стоящих у Кольца Адель.

Искатели приключений должны понять, что не следует вторгаться на эту встречу, ведь на ней явно присутствует много хорошо вооружённых людей. До прибытия последнего посетителя, ворота дома Тойгенов будут открыты, а возле них будет стоять двое слуг. Пытающихся пройти сквозь ворота персонажей, слуги вежливо, но решительно развернут.

Они объяснят, что внутри проходит частное мероприятие на котором не ждут посторонних. Если персонажи будут стоять на своём, два облачённых в кольчугу телохранителя скажут им убираться отсюда. Если игроки продолжат упорствовать и пытаться проникнуть через ворота, то телохранители нападут, и на помощь им придут двое коллег, ждавших с другой стороны ворот.

Сразу после прибытия последнего посетителя, слуги закроют и запрут ворота. Двое телохранителей остаются здесь, а двое начнут патрулировать двор, выпустив трёх сторожевых собак. Звери не будут беспокоить телохранителей и слуг, но нападут на любого зашедшего во двор постороннего. Подробнее об этом месте ты можешь прочитать на стр. 120.

На собрании Тойген сообщит Внутреннему Совету, что скрытый храм был найден и разрушен из-за чего ритуал перенесён на следующий вечер и пройдёт в новом месте, о котором Внутреннему Совету *Ordo* сообщат позднее. Дальнейшие инструкции он даст ближе к вечеру. Помни: члены Внутреннего Совета считают, что ритуал проводится для влияния на рынок и их обогащения; Тойген планирует принести в жертву советников, чтобы спасти свою душу; и лишь Гидеон знает, что ритуал откроет на месте города разрыв в Царство Хаоса. После этого собрания у Фридриха Магириуса возникают сомнения в этичности плана Йоханнеса, поскольку на нём Тойген скажет, что частью ритуала станет человеческое жертвоприношение. После недолгих раздумий Магириус решит связаться с персонажами (см. стр. 99).

Четвёртый день (день ритуала)

Наблюдатели

Весь четвёртый день за персонажами будут следить двое громил (используй параметры громил со стр. 79), и, если искатели приключений не прекратят расспросы, девять громил вернутся и попытаются поймать их в укромном местечке. Громилы планируют избить каждого персонажа до потери сознания, отобрать всё ценное и сбросить в реку. Если персонажам удастся отбиться от громил, последние вернуться позже.

Каждый раунд после начала заварушки кидай 1d100. Если выпадает 50-00, то спустя 1d10 раундов на место явится городская стража при виде которой громилы сбегут. Персонажам также не помешает бежать, ведь им придётся что-то быстро сказать во избежание ареста за драку и нарушение общественного порядка.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Собирая сведения по ходу расследования в Богенхафене персонажи могут обратиться в несколько мест. У мест этих нет строгого порядка посещения, кроме случаев, когда подсказка, найденная в одном месте, направляет персонажей в другое.

Фестивальный суд

Скорее всего первым делом персонажи отправятся на фестивальный суд, желая получить награду за гоблина. Этот суд будет работать три дня Шаффенфеста, после чего все судебные разбирательства перейдут в ведение городского суда (см. стр. 127).

Главный магистрат Рихтер не сможет сразу принять вернувшихся персонажей, будучи занятым рассмотрением дела двух подравшихся разнорабочих. Его писарь Андреа спросит искателей приключений о причинах визита, и просит их вернутся через 15 минут.

Когда персонажи наконец попадают к Рихтеру, тот объясняет, что гоблин был раздавлен упавшими ящиками на складу в Остендамме, примерно через час после спуска искателей приключений в канализацию. Главный магистрат принесёт персонажам свои соболезнования из-за впустую потраченного времени и сил. Рихтер не знает, что стало с гоблинским трупом, и считает дело закрытым. Он внимательно выслушает всё сказанное персонажами, но не поверит, если у тем нечем доказать свою правоту.

Если его попросить, Рихтер может направить искателей приключений на склад (за номером 4, если считать с западного конца Остендамма; см. с. 103) и скажет, что постройка принадлежит семье Штайнхагеров. Сказав, что скрытый храм находится прямо под конторами Штайнхагеров, персонажи шокируют Рихтера и он пообещает разобраться в этом.

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ДРУГОМ МЕСТЕ...

Дела персонажей не прошли незамеченными. Гидеон сообщил Тойгену, что гоблина сожрал демон-страж. Проведя расследование Йоханнес узнаёт о побывавших канализации персонажах. Поняв, что скрытый храм более не является таковым, Тойген и Гидеон решают перенести место проведения ритуала в один из складов Тойгенов на Остендамме. Всё оставшееся в скрытом храме содержимое переносят на новое место, а украденное персонажами имущество покупают повторно.

После этого Тойген будет мешать любым расследованиям, которые могут провести искатели приключений. Он сообщает городскому совету, капитану городской стражи, и главному магистрату Рихтеру, что гоблина загнали в угол и убили на складе Штайнхагеров. Йоханнес будет использовать своё влияние для препятствия официального расследования и прикажет Фридриху Магириусу, члену *Ordo Septenarius*, ждать расспросов и убедить персонажей, что всё в порядке.

Увидев платок из скрытого храма, главный магистрат скажет, что вышитый на нём вензель принадлежит Францу Штайнхагеру. В ответ на описание символа *Ordo Septenarius*, главный магистрат скажет, что понятия не имеет, что тот означает.

У Рихтера нет полномочий выдавать персонажам награду и если те будут упорствовать, отошлёт их в ратушу.

Труп Готтри

Если персонажи притащат с собой труп гнома, Рихтер с отвращением прикажет немедля вынести мертвеца из суда и предложит отнести его в Гильдию Плакальщиков (см. стр. 94) для достойного погребения. Рихтер решит, что Готтри убили головорезы, после чего сбросили тело в канализацию. Главный магистрат может рассказать персонажам, что гном весь день был заключён в колодки за пьянство и нарушение общественного порядка, и лишь к сумеркам был отпущен. Рихтер ничего не знает о его дальнейшей судьбе.

Если приключенцы решат собрать слухи о Готтри, то преуспев в **заурядной (+20) проверке сплетничества** выяснят, что последний раз гнома видели, когда тот шёл в город вместе со слугой облачённым в ливрею Тойгенов.

Награда Рихтера

Если персонажи расскажут Рихтеру о гоблине или скрытом храме, то после их ухода главный магистрат пойдёт в ратушу к Тойгену и расскажет тому всё, что узнал, после чего попросит совета. Тойген заверит Рихтера, что разберётся в этом деле, и просит главного магистрата вернуться на фестивальный суд.

Если персонажи зайдут к Рихтеру позже, Андреа скажет, что тот заболел и ушёл домой. Теперь в суде заседает очень занятой магистрат Горвинц, который ни за что не согласится на встречу с искателями приключений, если только не решит приговорить их к каторге!

Преуспев в ПРОВЕРКЕ *сплетничества* персонажи узнают у Андреа, что к главному магистрату заходил капитан стражи. Она не знает деталей их разговора, но после этого Рихтер побледнел и дрожал. Андреа, если её спросят об этом, скажет, что Рихтер живёт в жреческом доме у здания городского суда (см. стр. 127).

Если персонажи вернутся к Андреа после разговора с капитаном стражи (см. стр. 92), она скажет, что во время разговора с Рихтером капитан вёл себя странно: уходя он выглядел очень весёлым, что совсем на него не похоже, ведь капитан скуп на улыбки.

Покои Рихтера

Главный магистрат Рихтер делит свои скрипучие покои лишь с домработницей Гёрти, которая и откроет персонажам резную, похожую на сову, дверь. Гёрти 57 лет, из которых 20 она прослужила главному магистрату. Гёрти очень любит Хайнца и сильно переживает из-за его болезни.

ВОСХОД ДУРНОЙ ЛУНЫ

Вокруг мира Warhammer вращается две луны: Моррслиб и Маннслиб. Моррслиб, меньшая из лун, зовётся «луной Хаоса» и целиком состоит из искажающего камня, что был выброшен в небеса во время катастрофы непостижимо далёкого прошлого. Моррсилб движется по нестабильной орбите, то приближаясь, то отдаляясь от мира Warhammer, и, известна своей реакцией на воздействие Губительных Сил. Покуда бог Хаоса Тзинч со своими последователями будет стремиться уничтожить Богенхафен ради открытия Врат Хаоса в сердце Империи, Моррслиб будет претерпевать заметные с земли изменения. Описанные ниже события сугубо опциональны. Они могут как создать ощущение грядущей космической катастрофы, так и показаться излишне театральными.

Первый день

Полнолуние Моррслиб, что всюду считают за дурное знамение. Богенхафенцы тревожно смотрят на небеса, когда далёкая луна Хаоса заливает город неестественным зелёным свечением.

Второй день

Во вторую ночь вновь будет полнолуние Моррслиб, но сама луна станет значительно больше. Кажется, будто она зависла над городом, а не вращается по орбите. Во время второй ночи на луне Хаоса проявится ухмыляющийся череп. Поначалу он еле заметен, но к рассвету станет легко узнаваем. Большинству богенхафенцев лик Моррслиб покажется странным, но не вызовет сильного беспокойства, ведь подобное случается не впервой. У некоторых это зрелище вызовет тревогу. Одни откажутся покидать дома по ночам, а другие начнут выходить на улицы и сочтут, что близится рок!

Третий день

Третьей ночью Моррслиб вновь увеличится, а ухмыляющийся череп станет ещё заметнее. Кажется, будто луна Хаоса низко повисла над городом, а посмотревшему в любое отражение (в воде, луже, стекле и т.п.) покажется, что Моррслиб столь сильно приблизилась, что коснулась самых высоких домов. Во время третьей ночи порой будет казаться, будто череп луны приходит в движение.

Некоторые заглянувшие в отражения начнут клясться, будто видели, как Моррслиб облизывает губы огромным зелёным языком. Многие начнут прятаться в страхе, но некоторые захотят взглянуть на это зрелище, и будут стоять на улице, наблюдая за растущей луной Хаоса, в надежде увидеть что-то невероятное. Тот, кто более получаса простоит под светом Моррслиб, должен будет пройти ПРОВЕРКУ защиты от *слабого оскверняющего воздействия* (см. «**WFRP: Книга правил**» стр. 182).

Четвёртый и последующие дни

Если приключение продлится больше трёх дней, Моррслиб продолжит смотреть на город, заливая всё своим нечестивым свечением, что по-прежнему будет считаться слабым оскверняющим воздействием. Если церемония Тойгена будет сорвана, лик луны Хаоса исказится разочарованием, и в течение ночи Моррслиб будет уменьшаться, пока вновь не превращается в маленький зелёный полумесяц на небосводе. Если же церемония завершится и Врата Хаоса будут открыты, пасть Моррслиб расширется в немом триумфальном вопле. Огромный торжествующий череп будет висеть над Богенхафеном, пока Врата Хаоса не будут закрыты. Кроме того, свет Моррслиб станет источником сильного оскверняющего воздействия для всех существ в радиусе 99 миль от Богенхафена, а проходить ПРОВЕРКУ защиты от этого *оскверняющего воздействия* нужно будет уже через десять минут нахождения под зелёным свечением. Мутации быстро покажут себя.

Она впустит искателей приключений только если те успешно пройдут **серьёзную (+0) проверку обаяния**; ПРОВЕРКА будет **лёгкой (+40)**, если среди персонажей окажется *аптекарь*, *врач* или *жрица Шалии*. Вошедшим за порог персонажам Гёрти расскажет, что Рихтер не болел уже много лет и что сейчас его лечением занимается доктор Рейнхольд Хайнцдорн.

Спустя пару минут появляется сам доктор и, наказав Гёрти держать Рихтера в тепле, отправится к двери. У него нет времени говорить с персонажами, потому сказав: «*Прошу прощения, но меня ждёт ещё один пациент!*» он поспешит вернуться в Гильдию Врачей (см. с. 94).

Главный магистрат Рихтер заразился вызванной Гидеоном пурпурной мозговой лихорадкой (см. с. 145). Его глаза выпучены, а язык распух. Рихтер бредит и, скорее всего, скоро умрёт. Преуспев в **трудной (-10) проверке знания (медицина)** можно поставить диагноз и определить нужные лекарства, которых, к сожалению, нет в Богенхафене. В последнем случае Гёрти будет очень признательна, если персонажи сообщат о диагнозе доктору Хайнцдорну.

Городская ратуша

В городской ратуше персонажей примет угрюмый писарь Меральманн Артбайтверт. В ответ на расспросы он скажет, что гоблина убили прошлой ночью на складе, а поскольку персонажи не сумели изловить его, то и городской совет не готов платить им за участие в деле.

Персонажи могут попытаться убедить писаря оплатить их труды. Если они преуспеют в **серьёзной (+0) проверке обаяния** (не забудь учесть МОДИФИКАТОР ХАРИЗМЫ, если искатели приключений не помылись после канализации!) писарь велит персонажам подождать и уйдёт в одну из комнат на 2d10×10 минут.

Если искатели приключений дождутся его возвращения, Меральманн скажет, что ему поручили оплатить расходы на их проживание, и выдаст по 10/- каждому персонажу. Эта сумма не подлежит обсуждению, и дальнейшие торги обречены на провал.

ДОПОЛНЕНИЕ: ХРАМ И ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЁВР

Вензель на платке служит отвлекающим манёвром, привлекая внимание игроков к Францу Штайнхагеру и отводя подозрения от Йоханнеса Тойгена. Если Тойген более не является злодеем твоего приключения (см. стр. 112) и особенно если ты изменил роль Франца Штайхагера, то стоит изменить как владельца склада, так и вензель на платке. Возможно, эти ложные улики укажут на Йоханнеса Тойгена?



Писарь больше ничего не знает о судьбе гоблина и откажется выяснять подробности для персонажей: «*Будто-то мне больше нечем заняться*». Искателей приключений попросивших о встрече с главным магистратом Рихтером или каким-то другим должностным лицом, пошлют на фестивальный суд (см. с. 64).

Персонажи попытавшиеся впечатлить Меральманна рассказами о канализационных чудовищах, будут встречены нескрываемыми насмешками. Искатели приключений славятся своими небылицами, и писарь решит, что те выпрашивают у него официальный запрос на очистку тоннелей от воображаемых чудищ.

Если персонажи упомянут скрытый храм, Меральманн запишет все подробности, о которых они ему сообщат. Писарь скептически и язвительно прокомментирует находку, занеся в протокол лишь частичный отчёт. Он сочтёт персонажей лжецами и прямо укажет об этом в отчёте. Заполнив бумаги, писарь уйдёт на 1d10+10 минут, пытаясь выяснить, кто должен заняться этим отчётом. По истечении этого времени он просит персонажей зайти в ратушу на следующий день.

На следующий день

Писарь будет писать что-то в бухгалтерской книге, десять минут не обращая внимания на персонажей. Когда он наконец поднимет глаза, то скажет: «Совет благодарит вас за помощь. Ваши заявления рассматриваются. Всего доброго», после чего вернётся к книге, не желая продолжать разговор. Тойген поручил ему убедить персонажей в том, что власти занялись проблемой, и отговорить их от дальнейших расследований. Если персонажи упомянут Штайнхагера, писарь заметит, что чужакам не следует клеветать на важных советников города.

Персонажи настаивающие на разговоре с представителем власти и успешно прошедшие ПРОВЕРКУ *обаяния* или *запугивания* заставляет Меральманна спешно уйти. Он вернётся через 10+2d10 минут и пригласит группу в контору, сообщив, что их любезно согласился принять советник Тойген.

Советник Тойген

Писарь проведёт персонажей по обшитому деревянными панелями коридору к крепкой дубовой двери с табличкой «советник Тойген». Постучав, Меральманн поманит искателей приключений зайти в темноту.

Войдя или заглянув в контору, персонажи увидят закрытые шторы и царящий внутри полумрак. Советник Йоханнес Тойген сидит за большим письменным столом из красного дерева. Пока глаза искателей приключений не привыкнут к темноте, они будут видеть лишь внушительный силуэт советника на фоне закрытых штор.

Тойген любезно приветствует их: «*Доброго дня. Пожалуйста, заходите и закройте за собой дверь. Простите за темноту, но у меня ужасно болит голова*», после чего укажет на стулья у своего стола.

Когда персонажи присядут, Тойген потянется болезненно белой рукой к кубку с тёмно-красной жидкостью. Когда он поднесёт кубок к губам, персонаж преуспевший в **серьёзной (+0) проверке наблюдательности** заметит, что клыки советника длиннее и острее обычного. На шее Тойгена висит золотая цепь с медальоном в виде герба его семьи.

ДОПОЛНЕНИЕ: ВАМПИРСКИЙ БЛЕФ

Старые игроки знают, что Тойген – не вампир, и потому не будут обмануты его внешним видом. В этом нет ничего страшного, поскольку сам момент не обязателен и ты волен опустить его даже в кампании новых игроков. Но имея дело с игроками-гроньярами, нужно при каждой удобной возможности стараться обмануть их ожидания и лишить чувства уверенности, обретённое из-за прошлого опыта: в этом тебе помогут описанные ниже идеи.

Кровавая помеха

Возможно, Тойген и в правду вампир, а может – мутант со всеми внешними чертами кровопийцы, получивший этот сомнительный дар как знак благосклонности Тзинча или в из-за шутки Гидеона. При общении с персонажами Тойген будет стараться держать в узде свою кровожадность и вампирскую вспыльчивость, но может не справится с этим, особенно, если искатели приключений на него нападут. Неожиданная атака также наверняка удивит игрока-гроньяра. Возможно, проваленная в напряжённый момент (или из-за соблазна: Тойген может питать слабость к юности и красоте, подобно вампирам из песен, сказок и клише) ПРОВЕРКА *хладнокровия* превратит советника в разъярённого монстра. Дополни своего Тойгена в соответствии с параметрами вампира (см. стр. 330 «**WFRP: Книга правил**»).



Избрав этот вариант убедись, что у Гидеона имеется запасной план для завершения ритуала открытия Врат Хаоса на случай неудачи Тойгена, например, содействие другого члена *Ordo Septenarius*.

Признаки скверны

Тойген может походить не на вампира, а на что-то иное. Возможно, он и является чем-то иным, успешно скрывая свою истинную природу от купцов и последователей *Ordo Septenarius*. У Тойгена может быть пара небольших и легко скрываемых МУТАЦИЙ, которые могут заметить лишь искатели приключений, что ранее встречались с мутантами. Длинные одеяния советника могут прятать раздвоенные копыта, а во время нервного облизывания губ советник покажет раздвоенный язык.

Какова бы ни была природа МУТАЦИЙ, важно, чтобы они оставались еле заметными, создавая правдоподобную ситуацию при которой ни один горожанин их не заметил. Тойген должен быть способен легко скрыть МУТАЦИИ, если персонажам удастся обратить на них внимание какого-то представителя власти. Помни, что Тойген – богатый и уважаемый горожанин, имеющий куда больший авторитет в Богенхафене, нежели разношёрстная банда смутьянов.

Несмотря на внешний вид, Тойген не вампир. Пьёт он вино, а бледная кожа и острые зубы появились из-за многолетнего баловства *Дхаром*. Ты можешь как попытаться заставить персонажей натворить глупостей (начать размахивать символами святого молота и освящённой водой, или распахнуть шторы), так и снизить напряжение. В последнем случае Тойген может предложить искателям приключений вино из графина, которым он наполнил собственный кубок.

Тойген попытается убедить персонажей, что их опасениями занялись и что им больше не нужно беспокоиться по этому поводу. Они же доверят Городскому совету это расследование?

Тойген вежливо повторяет то, что уже сказал писарь и объяснит, что награда назначалась за возвращение гоблина, чего им сделать не удалось. Если персонажи упомянут скрытый храм или другие канализационные находки, Тойген покровительственно улыбнется (вновь обнажив зубы) и объяснит, что это владельцы домов часто обустраивают в подвалах святилища.

А что насчёт демона? Ну, это просто смешно. Тойген уверен, что персонажей обманули свет и эхо мрачной канализации.

Если искатели приключений упомянут *Ordo Septenarius*, Тойген скажет, что состоит в этом благотворительном обществе, но, извинившись уточнит, что сейчас у него нет времени обсуждать эту тему. Он посоветует персонажам обратиться к советнику Магириусу в Гильдии Купцов, который с удовольствием ответит на все вопросы.

После этого Тойген извинится, сказав, что у него много дел, и позвонит в небольшой медный колокольчик, стоящий у него на столе. На звонок явится писарь, чтобы спровадить персонажей

В последующие посещение городской ратуши персонажам не удастся пройти мимо писаря. Если они станут упорствовать, четыре стражника выведут их из здания.

Городские архивы

Хранящиеся в городской ратуше архивы закрыты для персонажей. Тойген использовал своё влияние, чтобы допускать к ним лишь членов Городского совета, а любые попытки обжалование этого решения не принесут результата.

Слежка за ратушей

В течение дня приходят и уходят разные люди, а большинство работников покидают ратушу перед заходом солнца. Тойген всегда уходит в одно и то же время после заката и идёт прямо к своему дому в Кольце Адель.

Возвращение в канализацию

Искатели приключений могут вернуться в канализацию через любой люк. Чтобы отыскать крышку люка под слоем дорожной грязи и мусора, нужно успешно пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**. Кроме того, поднимающие люк персонажи могут вызвать подозрения. Брось 1d100; если результат меньше или равен кол-ву персонажей x 10, брось ещё 1d100 и сверься с таблицей ниже. Открыв люк, персонажи могут спустится в канализацию так, как это описано на стр. 70.

Скрытый храм

Ведущая в канализацию дверь отремонтирована (если персонажи сломали её) и заколочена изнутри. Из скрытого храма вынесли всё, а октаграмму стёрли с пола. Персонаж преуспевший в **заурядной (+20) проверке наблюдательности** заметит следы краски и осколки меди, оставшиеся после спиливания медного круга, но эти улики вряд ли пригодятся искателям приключений.

«Скрещенные Пики»

Эта непримечательная двухэтажная таверна стоит недалеко от главных казарм (см. стр. 92) и пользуется популярностью у отдыхающих от службы городских стражников. Большинству посетителей невдомёк, что «Скрещенные Пики» служат местом встреч Ловких Пальцев – религиозного ордена, присягнувшего Ранальду, богу воров, удачи и хитрости. Управляет таверной Франц Бауманн – набожный подлец-ранальдинец. «Скрещенные Пики» служат первым перевалочным пунктом для сбежавших из тюрьмы преступников. В городской страже догадываются, что у банды местных преступников есть какое-то логово, но служители закона никогда не думали начать поиски так близко к своим казармам.

«Скрещенные Пики» открыты с полудня до полуночи. В часы работы бар заполняется до отказа, и работники непрестанно снуют между баром и подсобными помещениями. Бауманну помогает несколько барменов, а также постоянно трущиеся неподалёку близнецы-«вышибалы» Рейнхольд и Рейнхардт.

1d100	Результат
01-90	Прохожий останавливается и спрашивает у персонажей, что они делают. Если те придумают убедительную историю, то должны будут пройти **заурядную (+20) проверку обаяния**. Если история не убедительная – увеличь СЛОЖНОСТЬ на своё усмотрение. Если ПРОВЕРКА будет провалена, прохожий расскажет о персонажах городской страже. В этом случае патруль прибудет на место через 2d10 минут. Реакцию городской страже смотри ниже.
90-00	Появляется патруль из четырёх городских стражников (см. стр. 98), которые решат допросить персонажей. Если те придумают убедительную историю, то должны будут пройти **серьёзную (+0) проверку обаяния**. Если история не убедительная – увеличь СЛОЖНОСТЬ на своё усмотрение. Если ПРОВЕРКА будет провалена, патрульные обвиняет персонажей в бродяжничестве, выписав штраф в размере 2d10 шиллингов. Неуплата штрафа повлечёт за собой арест и конфискацию имущества, которое вернут только после уплаты штрафа.

Помимо работников, на помощь Бауманну в случае нужды придёт 2d10 посетителей.

Велика вероятность, что впервые персонажи войдут в «Скрещенные Пики» через подвал, отыскав в канализации секретный проход, по которому Ловкие Пальцы добираются до темниц главных казарм стражи (см. стр. 128). Если персонажи не найдут потайную дверь, в «Скрещенные Пики» их может направить любой персонаж ведущего невысокого социального положения. В последнем случае искатели приключений зайдут в таверну через парадную дверь, как и большинство других посетителей.

Выпивка в баре

Персонажи могут посетить «Скрещенные Пики» либо после знакомства с Ловкими Пальцами во время неожиданной встречи в канализации (см. стр. 70), либо пытаясь наладить контакт с местными ранальдинцами. Их обслужит Франц Бауманн, который, ведя непринуждённую беседу, мимолётом упомянет сбежавшего гоблина-мутанта



Персонаж владеющий НАВЫКОМ *языка (воровской арго)* заметит, что Бауманн использует этот язык, и может попытаться пройти **заурядную (+20) проверку обаяния** (МОДИФИКАТОР ПРОВЕРКИ снизится на 1 шаг для персонажа с ТАЛАНТОМ *преступник*). Если проверка будет успешной, Бауманн проникнется симпатией к искателю приключений и поделится с ним изложенными ниже сведениями по цене в 20 пенни за штуку. Эту сумму можно уменьшить победив во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ *торговли*.





- Ведущая в скрытый храм дверь находится под конторами Штайнхагеров (см. стр. 89). Это место было построено около двенадцати–восемнадцати месяцев назад.

- Последние шесть-восемь месяцев Штайнхагеры и другие купцы несколько раз заходили в конторы ночью.

- Пользующиеся канализацией Ловкие Пальцы заметили странные звуки, доносящиеся со стороны двери. Среди прочего слышались песнопения на незнакомом языке и редкие вопли.

- Ловки Пальцы ни разу не видели как кто-то выходил или что-то выбрасывалось в канализацию из двери храма, но ниже по течению стоков изредка находили изуродованные тела. Почти у всех покойников были вырезаны сердца.

- За последний год таким образом умерло несколько нищих, тела которых обычно сбрасывали в реку.

- Ловкие Пальцы знают о Готтри Гурниссоне. Этот бродяга-алкаш пробыл в городе несколько месяцев.

Персонажей начавших расспрашивать о ведущей в канализацию двери под таверной, пригласят в заднюю часть «Скрещенных Пик», где их быстро окружит ещё восемь человек. Ковыряясь под ногтями кинжалом, Бауманн пояснит ситуацию с «дверью» (см. стр. 79) в компании неизменно верных Рейна и Рейна.

Конторы Штайнхагеров

Семья Штайнхагеров – один из крупнейших торговых домов Богенхафена. Её возглавляет Франц Штайнхагер, также состоящий во Внутреннем Совете *Ordo Septenarius*. Помимо главы семейства в конторах можно найти его брата Генриха, и сына Альбрехта.

Единственным способом поговорить с Францем Штайнхагером, будет обращение в его контору (см. стр. 90). Искатели приключений остановившие Франца на улице, столкнутся с холодным приёмом и двумя телохранителями.

Генриху было бы интересно узнать о причастности своего брата к *Ordo Septenarius*, после чего воспользоваться этими знаниями для дискредитации Франца и захвата семейного дела. Альбрехт знает о связи своего отца с *Ordo Septenarius*, но считает *Ordo* безобидным внутренним обществом Гильдии Купцов.

Конторы находятся во внушительном одноэтажном строении, у дверей которого вывешен фамильный герб – бочка с выбитой на ней буквой «Ш». Все внутренние помещения обшиты деревянными панелями.

В здании находятся контора и жилище привратника, приёмная, зал совещаний, комнаты слуг, и конторы самих Штайнхагеров: главы дома Франца, его сына Альбрехта и брата Генриха.

Карту с неотмеченной потайной дверью ты можешь найти на стр. 155.

Слежка за конторами

Следя за конторами не получится узнать что-то важное – в течении дня будут приходить и уходить купцы и прочие люди. Перед самыми сумерками за Генрихом приходит его телохранитель, и на закате они покинут конторы вместе с остальными работниками. Вскоре после заката здание покидают Франц и Альбрехт в компании двух телохранителей Франца, возвращаясь на свою виллу на Кольце Адель (см. стр. 90).

Встречу назначили?

Конторы круглосуточно сторожит привратник. Днём внутри можно найти Франца, Генриха и Альбрехта, а также двух телохранителей Франца, главного писаря Матиаса Вертза и троих младших писарей. На ночь все двери запирают, и внутри остаётся только привратник со своим псом.

Персонажей не пустят в конторы без какого-то (реального или мнимого) дела способно заинтересовать дом Штайнхагеров. Без веской причины визита они будут вынуждены пройти **серьёзную (+0) проверку обаяния**, чтобы привратник пустил их в одну из приёмных. Спустя десять минут их проводят к Францу Штайнхагеру.

Персонажи застанут Франца Штайнхагера в плохом настроении: он раздражёт вторжением в скрытый храм и не хочет «тратить время на дураков». Франц прикажет искателям приключений покинуть свою контору, если те упомянут что-то связанное с храмом или провалят любую проверку *обаяния*, после чего распорядится, чтобы тех больше не пускали к нему.

Во время беседы с Францем персонаж с наивысшим показателем навыка *наблюдательности* заметит символ *Ordo Septenarius* в нижней части листа пергамента. Разобрать подпись и текст можно лишь успешно пройдя **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**. Франц быстро спрячет послание, если подумает, что кто-то заметил листок. Текст послания ты найдёшь ниже. Дай персонажу столько сведений, сколько, по твоему мнению, он мог успеть прочитать (учитывая, что читать придётся перевёрнутый текст), а выдавать «**Раздаточный материал №9: Всё идет хорошо**» нужно только в том случае, если искатели приключений каким-то образом украдут послание.





Генрих Штайнхагер

Не добившись особых успехов в разговоре с Францем, персонажи могут решить обратиться к его брату – Генриху Штайнхагеру. После встречи с Францем поговорить с Генрихом будет несложно, ведь тот хочет знать обо всём, что происходит в конторах. Персонажи также могут поговорить с Генрихом, когда тот пойдёт к себе домой.

Внешне Генрих похож более молодую (42 года), кареглазую версию брата. Он завидует Францу и хочет перехватить у него бразды правления семейным делом. Больше всего Генриху интересны любые доказательства о причастности брата к любому беззаконию.

Генрих должен казаться персонажам единственным человеком во всём Богенхафене, что верит их словам, однако делает он это лишь для достижения собственных целей. Генрих, по возможности, будет направлять искателей приключений, выражая ужас и отвращение ко всему, что те расскажут ему. Он действительно будет напуган узнав о демоне под конторами. Выслушав и подбодрив персонажей, он укажет на бессилие властей, которые, похоже, в сговоре с Францем!

Однако если с Францем произойдет несчастный случай с летальным исходом (а такое случается!), то персонажи не только спасут Богенхафен, но и будут щедро вознаграждены. За убийство брата Генрих готов заплатить каждому персонажу по 15 КР, но награды можно увеличить и до 20 КР.

Если персонажи убьют Франца, Генрих первым донесёт на них. Платить столько золота было бы расточительно, а искатели приключений явно безумны.

Взлом с проникновением

Персонажи могут попытаться проникнуть в конторы ночью. Двери и закрытые ставнями окна заперты изнутри (Сл -20, УУ 4; РВ 3, Зд 10). Сторожевая собака свободно разгуливает по внутреннему дворику. Если персонажи издадут какой-то шум, собака должна будет пройти **заурядную (+20) проверку наблюдательности**. Преуспев в ПРОВЕРКЕ она начнёт громко лаять и разбудит привратника через 1d10 РАУНДОВ. Выломав любую дверь персонажи точно разбудят привратника. Проснувшись, он пойдёт на шум и, узнав о случившемся, попытается вызвать городскую стражу. Спустя 10+1d10 минут прибудет патруль из четырёх человек, который попытается арестовать искателей приключений за кражу со взломом.

Контора Франца Штайнхагера

За одной из деревянных панелей в конторе Франца спрятана запертая дверь (Сл -30, УУ 4; РВ 5, Зд 15), через которую можно попасть на ведущую в скрытый храм (см. стр. 76) лестницу. Эту дверь можно найти только преуспев в трудной (-10) проверке наблюдательности. Никто в конторах, кроме самого Франца, не знает о ней.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 9: ВСЕ ИДЕТ ХОРОШО

Все идет хорошо; храм подготовлен. Наш план осуществится с двенадцатым ударом колокола, после окончания Шаффенфеста. Скоро мы все будем богаты.

Йоханнес Тойген

Ящик стола заперт (Сл -20, УУ 6; РВ 2, Зд 4), храня список складов Штайнхагеров (с первого по седьмой номер) и их содержимого (разных недорогих товаров вроде дешёвого вина или древесины). Под списком лежит бронзовый медальон и листы пергамента с символикой *Ordo Septenarius*. Также именно тут находится ранее лежавшее на столе Франца письмо «**Раздаточный материал №9: Всё идет хорошо**».

Если персонажи вытащат ящик, то заметят спрятанную за ним книгу в кожаном переплете. Она принадлежит Тойгену, чьё имя украшает обложку. Книга написана на *языке (магическом)* и описывает ЗАКЛИНАНИЯ *темной магии: взрыв, едкий ихор, ночное зрение, устрашающий облик* и *расталкивание*.

За картой Богенхафена спрятан сейф. Он заперт и хранит два закрытых на ключи сундука (Сл -40, УУ 8; РВ 9, Зд 20), в каждом из которых хранится по 100 КР. Под одним из сундуков лежит неподписанная записка от Тойгена, напоминающая Штайнхегеру о том, что в храм для освящения приведут попрошайку.

Контора Генриха Штайнхагера

Стол Генриха не заперт. Открыв его, персонажи найдут письмо, адресованное герру Шульцу из Альтдорфа. В письме Генрих описывает насколько отвратительно ведёт дела Франц и сожалеет о том, что ему не повезло родиться на два года позже своего брата.

Кольцо Адель

Персонажи могут попытаться раздобыть сведения в поместьях крупных торговых семей Богенхафена. В любом таком доме их встретит швейцар во время разговора с которым нужно будет пройти **серьёзную (+0) проверку сплетничества**, СЛОЖНОСТЬ которой будет зависеть от внешнего вида и манер персонажей. Искатель приключений с ТАЛАНТОМ *этикет (слуги)* получит МОДИФИКАТОР +20 к этой ПРОВЕРКЕ. В случае успеха игроки узнают те сведения из раздела «торговые дома» (см. стр. 119), что касаются посещённого ими поместья. Персонажей ни при каких условиях не пустят внутрь поместья.

Персонажам спросившим об *Ordo Septenarius* в любом поместье, кроме дома Руггбродеров, посоветуют зайти в Гильдию Купцов и попросить аудиенцию у советника Фридриха Магириуса. Для получения этой рекомендации не нужно проходить ПРОВЕРКУ сплетничества, поскольку Магириус распорядился немедленно отправлять к нему всех, кто спросит об *Ordo*.



Дом Тойгенов

Дом Тойгенов стоит вдали от улицы, посреди придворовой территории, окружённой каменной, 15-ти футовой (5 ярдов) стеной. Чтобы перелезть через неё, нужно успешно пройти **невозможную (-50) проверку лазания** (снаряжение для скалолазания заметно упростит проверку, а ТАЛАНТ *цепкость* позволит полностью игнорировать отрицательный МОДИФИКАТОР). Ворота тоже 15 футов (5 ярдов) высотой, но забраться на них проще – для этого потребуется **заурядная (+20) проверка лазания**. Днём ворота открыты, позволяя гостям войти в дом. Ночью их закрывают (Сл -10, УУ 5) и выпускают во двор трёх сторожевых псов. В доме всегда находятся четыре телохранителя, готовых расправится с незванными гостями.

Любое ночное вторжение привлечёт псов, которые с лаем кинутся в бой. У искателей приключений будет время добежать до стены, но тех из них, у кого показатель ПРОВОРСТВА ниже, чем у собак, успеет укусить пёс. Если в результате такого укуса персонаж потеряет пункты ЗДОРОВЬЯ, пёс глубоко вопьётся в искателя приключений и попытается стащить его вниз. В этом случае персонаж и пёс должны пройти ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ СИЛЫ. Если побеждает пёс, то он стащит персонажа со стены, что будет считаться для последнего падением с высоты двух ярдов; если во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ победит персонаж, то ему удастся сбежать.

Если персонажи не сбегут, то спустя РАУНД на лай псов сбегутся телохранители. Пойманных искателей приключений изобьют и выбросят за ворота, предупредив больше не возвращаться. Если телохранителям не удается одолеть персонажей за 5 РАУНДОВ, к ним на помощь из дома прибежит шесть вооружённых дубинками слуг.

Искателей приключений пойманных во второй раз, передадут городской страже обвинив в грабеже и нападении.

Слежка за домом мало что даст. Ни Тойген, ни Гидеон не выходят на улицу в тёмное время суток, но в районе полуночи персонажи-наблюдатели увидят вспышку розового света в окне наверху, и, возможно, силуэт извивающихся щупалец. Это отсвет меняющего форму Гидеона и его не получится увидеть вновь, как бы долго персонажи не следили за домом.

Дом Руггбродеров

В доме Руггбродеров бессмысленно спрашивать об *Ordo Septenarius*. Это купеческое семейство настроено против *Ordo Septenarius*, а здешние слуги даже не подозревают о существовании общества.

С герром Руггбродером можно встетится только у него дома, но он не принимает гостей. Желающим встретится с ним персонажам нужно будет написать прошение и слуги дадут это понять любому искателю приключений с ТАЛАНТОМ *этикет (дворяне* или *слуги*).

Обладатель ТАЛАНТА *грамотность* успешно прошедший **заурядную (+20) проверку искусства (писательство)** или **трудную (-10) проверку интеллекта** сможет написать приемлемое прошение, однако в нём среди прочего обязательно должны быть указаны сведения, способные принести пользу семье Руггбродеров. В случае соблюдения обоих условий, персонажам вручат ответное письмо, с просьбой вернуться в дом Руггбродеров вечером.

Вернувшись, персонажи встретятся с Хейронимусом Руггбродером. Хейронимуса очень волнует существование *Ordo* и он опасается, что это общество нацелено на уничтожение его семьи. Хейронимус знает о причастности Йоханнеса Тойгена, Франца Штайнхагера и Фридриха Магириуса, и ему будут интересны любые другие подробности, которыми смогут поделиться персонажи. Больше всего ему интересно, смогут ли искатели приключений добыть какие-то убедительные доказательства о связи *Ordo* с любым колдовством. Он готов платить по 5 КР за новые сведения и 25 КР за неопровержимые доказательства.

Руггбродер использует любые полученные от персонажей улики для дискредитации кличённых семей. Все доказательства он выложит ландграфу фон Запонатхайму в замке Грауэнбург (см. стр. 139). Всё это займёт несколько месяцев, ведь у ландграфа сложные отношения с городским советом Богенхафена. В конце концов Вильгельм фон Запонатхайм конфискует имущество всех причастных и поделит его между собой и Руггбродерами, сделав последних единственным крупным торговым домом в городе. Разумеется, это случится только если ритуал Тойгена провалится (см. с. 112).



Склад Штайнхагеров

На складе Штайнхагеров персонажей встретит мрачный тип с нервным тиком. Это Антон Бройгель, кладовщик и пьяница, от которого несёт дешёвым пойлом. Он будет говорить осторожно, явно боясь расспросов. Если персонажи провалят **заурядную (+20) проверку обаяния** (предложение кладовому бутылки спиртного увеличит МОДИФИКАТОР этой ПРОВЕРКИ на +60), Антон скажет: «*валите и не возвращайтесь, а не то позову стражу*». Если ПРОВЕРКА будет пройдена успешно, кладовой опишет, как забил гоблина дубиной до смерти. Эта история противоречит той, что описал Антону Штайнхагер и, что была пересказана персонажам Рихтером, но кладовой предпочитает собственное сочинительство, ведь оно выставляет его в более героическом свете. Разумеется, он не сможет подтвердить свой рассказ, а из-за просьбы предъявить доказательства драки или гоблинский труп, поймёт, что сказал слишком много, и начнёт требовать чтобы персонажи ушли.

Случайности случаются

Вечером, после того как персонажи посетят склад, Антона убьёт Гидеон. Утром тело кладовщика вытащат из реки, решив, что тот по пьяни свалился в воду и утонул.

Персонажи узнают об этом, идя по своим делам или вернувшись на склад. Ни один горожане не удивлён кончиной Антона: он был известным пьяницей, и несчастный случай был лишь вопросом времени.

Шаффенфест

Фестиваль продлится три дня: на четвёртый день искатели приключений могут встретить тех, кто собирает вещи и готовится к отъезду.

На пятый день фестиваль опустеет. Расспросы на ярмарке обречены на провал, ведь никто здесь ничего не знает об *Ordo Septenarius*. Сведения, которые можно получить от доктора Мальтузиуса, см. на стр. 64.

Главные казармы стражи

Персонажей, решивших доложить о случившемся в казармы после выхода из канализации, допросит дежурный сержант, который, сделав заметки, попросит искателей приключений вернуться на следующий день

Если персонажи притащат сюда тело Готтри Гурниссона, труп передадут на погребение в Гильдию Плакальщиков. Городские стражники сочтут случившееся с гномом простецким делом, решив что того убили грабители, после чего сбросили тело в канализацию через люк.

Если искатели приключений вернутся, их направят в городскую ратушу (см. стр. 127).

Капитан городской стражи

После заболевания главного магистрата Рихтера (см. стр. 54), персонажи могут захотеть поговорить с Райнером Гертрином, капитаном городской стражи. Райнер — профессиональный солдат и занятой человек не терпящий дураков. Желающим встретиться с ним персонажам потребуется либо ТАЛАНТ *этикет (дворянство)*, либо успешно пройденная **серьёзная (+0) проверка обаяния**; в этих случаях их примут немедленно.

Если они начнут рассказывать о храмах, гоблинах и демонах, Райнер потеряет терпение и потребует, чтобы те не тратили его времени и отчитались перед сержантом. Вопросы о его делах также вызывают у Райнера раздражение, но преуспев в **трудной (-10) проверке обаяния** персонажам удастся остудить пыл капитана на время достаточное, чтобы выяснить, что в день заболевания Рихтера Райнер был в своей конторе и не встречался с главным магистратом. Если персонажи провалят ПРОВЕРКУ, их вышвырнут вон.

Персонажи поговорившие с дежурным сержантом и преуспевшие в **серьёзной (+0) проверке сплетничества выснят**, что капитан был в своей конторе в день заболевания Рихтера (ТАЛАНТ *этикет (солдаты)* увеличит МОДИФИКАТОР этой ПРОВЕРКИ на +20).

Храмы

Персонаж может зайти в храм, чтобы поискать ответы в молитве. Кроме того, СЛОЖНОСТЬ любой связанной с ХАРИЗМОЙ ПРОВЕРКИ в общении со священнослужителями, снизится на один шаг, для искателя приключений обладающего ТАЛАНТОМ *этикет (духовенство)*.

Молитва о наставлении

Боги внимательно следят за Богенхафеном. В ответ на успешную молитву (см. «Мирские молитвы» в стр. 204 «**WFRP: Книга правил**») в храме верующему будет ниспослано «послание» в виде непрошенной мысли или предчувствия. На персонажа с ТАЛАНТОМ *видения свыше*, такое «послание» снизойдёт в куда более явственной форме и без всякой молитвы.

Добавляй уместные, на твой взгляд, МОДИФИКАТОРЫ к мирским молитвам, если искатель приключений особенно набожен, недавно оставил подношение (см. стр. 204 «**WFRP: Книга правил**») или владеет НАВЫКОМ *молитвословия*.

Если захочешь, божественное внимание и покровительство могут проявляться более явно. Внезапный ветерок может затушить свечи, бра зажжётся без видимой на то причины или статуя заплачет. Жрец ставший свидетелем такого малого чуда быстро определит его истинность, и благословлённому персонажу, скорее всего, предложат встать в ряды священнослужителей. Если персонаж согласится, это может стать хорошим поводом для ПЕРЕМЕНЫ В КАРЬЕРЕ.

Вот примеры божественных «посланий»

- **Богенауэр:** Река моя высохнет, а торговля зачахнет. Торопись, а не то всё сгинёт навсегда.
- **Хандрих:** Беда идёт в Богенхафен. Богатство и радость обратятся нищетой и несчастьем.
- **Морр:** Жадные наживы несут невообразимую смерть. Никто не выживет здесь.
- **Мирмидия:** Разворачивается великая стратегия. Богатеи, думая получить ещё больше богатств, вместо этого играют со смертью.
- **Ранальд:** Опасная ложь: один солгал другому, что солгал семерым, что солгали сорока девятерым.

- **Райя:** скалящаяся луна рассмеётся, когда всё падёт бессильным, бесплодным и безжизненным. Действуй и спаси эту землю.
- **Сигмар:** Империи грозит опасность. Великий Враг проник в этот город.
- **Шалия:** Жадность – это порок, зародивший большую хворь в сердце Империи!
- **Таал:** На город охотятся. Если он падёт, все будет предано скверне, и я никогда не верну это место.
- **Ульрик:** Готовься! Слабые, ищущие кратчайшего пути к силе, обмануты и принесут разорение и войну в эти земли.
- **Верена:** Магия не меняет правил торговли, а лишь рушит законы разума.

Храм Богенауэра

В храме Богенауэра персонажи на найдут жреца (см. стр. 130). Внутри полно подношений, оставленных в надежде на то, что бог позволит провести удачный Шаффенфест. Вошедших в храм персонажей охватит смутная тревога. Это чувство будет нарастать по мере приближения ритуала Тойгена, но никогда не станет слишком сильным.

Если в храм войдёт искатель приключений с ТАЛАНТОМ *видения свыше*, ему откроется жуткое видение: Богенхафен рушится в воющий магический вихрь, а посреди города открываются Врата Хаоса. Всюду демоны пируют вопящими горожанами. Видение исчезает также внезапно как и появилось, а узревший его окажется *сбит с ног*.

Храм Шалии

Марлен Рубенштайн – единственная священнослужительница в храме Шалии (см. с. 131). Она следит за ежедневной работой храма, лазарета, и столовой для бездомных при доме милосердия в Яме (см. с. 132).

Ей постоянно помогают двенадцать горожанок, которых Марлен зовёт «конгрессом голубок». Вероятность застать её в храме или столовой равна 35%, поскольку большую часть своего времени верховная жрица проводит, посещая больных на дому.

Если персонажи встретятся с ней, то найдут её очень дружелюбной. На расспросы об *Ordo Septenarius* Марлен скажет, что общество часто делает пожертвования храму. На вопрос, кто именно делает эти пожертвования, она назовёт имена Фридриха Магириуса (см. стр. 99) и Франца Штайнхагера (см. стр. 97), отметив их щедрость.

Храм Верены

Храмом Верены (см. стр. 132) руководит мать Грета Харбока. Ей 45 лет, и она всю свою жизнь прожила в Богенхафене. Грета очень хорошо знает город и его жителей. Персонажи пришедшие с расспросами в этот храм могут узнать основные сведения о четырёх торговых семействах и Йоханнесе Тойгене

Для получения сведений не нужно проходить ПРОВЕРКИ: мать Харбока ответит на любой вежливый вопрос. Если её спросят про *Ordo Septenarius*, она объяснит, что это название полусекретного общества, в основном связанного с Гильдией Купцов. По её мнению, название подразумевает некую связь с числом семь. Грета знает, что от имени *Ordo* были сделаны пожертвования в храмы Шалии и Богенауэра. Впервые она узнала об этом обществе около двух лет назад.

Помимо разговора с Гретой, искатели приключений с ТАЛАНТОМ *грамотность* могут посетить огромную храмовую библиотеку. Успешно пройдя **заурядную (+20) проверку книжных изысканий** или **тяжёлую (-20) проверку интеллекта**, персонаж узнает одно из описанных ниже сведений.

Каждая ПРОВЕРКА, неважно, успешная или нет, займёт два час у обладателя НАВЫКА *книжных изысканий*, и четыре часа у персонажа лишённого этого НАВЫКА. Грета сама может поискать нужные искателю приключений сведения, если тот сделает пожертвование (в виде десяти и более шиллингов или редкой книги), или успешной пройдёт **безумную (-30) проверку обаяния**.



- **Торговые семьи:** Сведения о четырёх крупнейших торговых семьях описанные на стр. 119. Нужно делать отдельную ПРОВЕРКУ для сведений о каждой семье.

- **Ухмыляющаяся луна:** В библиотеке есть свидетельства указывающие на связь Моррслиб и Хаоса, например: «*Услышьте! Когда любимица Морра РАСПУХНЕТ и ЧЕРЕП её чужеродно ОСКАЛИТСЯ, наступит Время Перемен! И тогда Великий Исказитель возрадуется, а смертные утолят его голод*».

- **Карл Тойген:** В библиотеке можно найти безымянный дневник. Он был написан трясущейся рукой Ультара Переменчивого (см. стр. 97): «*Карл Тойген страдает от странной болезни, врачи не сумели помочь, и он скоро умрёт. Я сказал им, что его захватили пришедшие демоны, но они не послушали!*». Затем идёт ещё одна запись. «*Карл Тойген умер сегодня, его лицо было пурпурным, глаза вываливались из орбит, а язык свисал словно огромная раздутая змея. Знак Губительных Сил на нём и на всём Богенхафене!*»

Грета ничего не знает о дневнике, но ей известно, что после смерти Карла Тойгена его брат, Йоханнес, возглавил семейное дело. Если спросить жрицу о тех, кто может знать больше, она посоветует обратиться в Гильдию Врачей (см. с. 94) или в Гильдию Плакальщиков.

Гильдии

Занимаясь расследованием в Богенхафене, персонажи могут посетить несколько гильдий. Если в ходе общения с гильдейцами искателю приключений нужно будет пройти связанную с ХАРИЗМОЙ ПРОВЕРКУ, МОДИФИКАТОР её СЛОЖНОСТИ снизится на 1 пункт, если у персонажа будет ТАЛАНТ *этикет (гильдейцы)*.

Гильдия Докеров

Придя в Гильдию Докеров (см. с. 124), персонажи встретят Гурни Думкопфа, огромного верзилу-гильдмейстера. Гурни знает своих настоящих друзей, и не предаст Тойгена. Купец хорошо заплатил за запугивание искателей приключений, и всегда был хорошим работодателем. Реакция Гурни зависит от того, сумеют ли персонажи успешно пройти **серьёзную (+0) проверку обаяния** (ПЕРСОНАЖ в КАРЬЕРЕ *докера* получит МОДИФИКАТОР +20 к этой ПРОВЕРКЕ). Если ПРОВЕРКА будет успешной, Гурни будет дружелюбен и весел, но не выдаст Тойгена. Если персонажи будут слишком назойливыми, из подсобки выйдут восемь громил, и гильдмейстер с улыбкой попросит искателей приключений уйти. Если ПРОВЕРКА будет провалена, Гурни скажет: «*Проваливайте, пока целы*». Если персонажи откажутся уходить, на них нападут восемь громил.

Гильдия Кузнецов

Преуспев в **заурядной (+20) проверке обаяния** персонажи узнают, что в Гильдию Кузнецов (см. стр. 125) просили изготовить кольцо из чистой меди диаметром 15 футов. Заказ был выполнен около двух лет назад для Тойгена, вскоре после его возвращения из Нульна. Йоханнес заверил, что круг пригодится ему в исследованиях.

Гильдия Врачей

Скорее всего, искатели приключений встретятся с гильдмейстером Шлюссельбаумом поинтересовавшись здоровьем главного магистрата Рихтера или кончиной брата Тойгена (см. с. 135). Шлюссельбаум – человек занятой и быстро выдворит не сумевших произвести на него впечатление персонажей. Преуспев в **серьёзной (+0) проверке обаяния** персонажи смогут заручится его неохотной поддержкой. Дело упростит успешная **заурядная (+20) проверка знаний (медицина)**, поскольку Шлюссельбаум любит поболтать о своём ремесле. Наконец, если искатель приключений сможет предоставить гильдмейстеру подробный диагноз БОЛЕЗНИ Рихтера, Шлюссельбаум будет очень впечатлен. Он пообещает организовать лечение, если ему предоставят все связанные с этим сведения. При правильном лечении Рихтер будет бредить ещё три недели, на протяжении которых симптомы ослабнут, и в итоге он полностью выздоровеет.

Если персонажам удастся произвести на него впечатление, Шлюссельбаум расскажет, что уже видел эту БОЛЕЗНЬ: два года назад от неё умер Карл Тойген. Если искателям приключений не удастся диагностировать БОЛЕЗНЬ и определить методы её лечения, гильдмейстер признается, что зашёл в тупик и не потерял надежду на выздоровление Рихтера. Он полагает, что главный магистрат умрёт в течение недели, к тому времени Рихтер станет пурпурным, а его язык распухнет, заполонив весь рот.

Гильдия Плакальщиков

Посетив Гильдию Плакальщиков (см. с. 129) и преуспев в **заурядной (+20) проверке сплетничества** (служители Морра получат МОДИФИКАТОР +20 к этой ПРОВЕРКЕ) персонажи выяснят, что за последние месяцы здесь побывало несколько необычных покойников. Умершие, как правило, попрошайки, часто были сильно изуродованы, а порой лишены важных органов, чаще всего – сердца. На вопрос о Карле Тойгене будет дан следующий ответ:

«*Когда его привезли, он был насыщенного пурпурного цвета, а его вывалившийся изо рта язык – большим и красным. Глаза были огромными – словно яйца. У нас ушло два дня, чтобы привести его в достойный вид; нам тогда повезло найти мёртвого попрошайку, обеспечившего нас материалами для приведения в порядок Тойгена*».

Гильдия Купцов

В Гильдии Купцов (см. стр. 128), за украшенной имперскими крестами и монетами стойкой сидит писарь. Преуспев в **серьёзной (+0) проверке сплетничества** персонажи узнают от него сведения о главных торговых домах Богенхафена (см. стр. 119). Добавляй МОДИФИКАТОРЫ СЛОЖНОСТИ в зависимости от поведения и внешнего вида искателей приключений. Например, для персонажей из низов ПРОВЕРКА будет на шаг сложнее, а для тех, кто одет как купец – на шаг легче.

Искателей приключений спросивших про *Ordo Septenarius* просят подождать. Спустя 15 минут их отведут к гильдмейстеру Фридриху Магириусу.

Когда искатели приключений войдут, Фридрих представится и попросит их сесть. Затем он вежливо спросит, что их интересует в *Ordo Septenarius*, после чего выслушает любую историю, которую те расскажут ему. Магириус не даст понять, поверил ли он тому, что услышал. Когда искатели приключений закончат рассказ, гильдмейстер и с улыбкой скажет:

«Мне кажется, всё это лишь череда досадных недоразумений. Если вы окажете мне честь и отобедаете со мной, я объясню вам суть дела. Уверяю вас, что в этом нет ничего зловещего».

Если персонажи согласятся, Магириус отведёт их в клуб «Золотая форель» (см. с. 129), если нет – выразит разочарование и откажется от дальнейших разговоров, просто пожелав им хорошего дня. Дай персонажам понять, что они явно оскорбят Магириуса, отказавшись от его предложения. Если они передумают, Магириус с радостью проводит искателей приключений в «Золотую форель», а если нет – попросит их удалиться.

Решившие проследить за Гильдией Купцов персонажи увидят, как в течение дня будут приходить и уходить разные посетители, но не заметят кого-то примечательного. Ближе к закату здание гильдии покинет Магириус вместе с большинством работающих в ней людей, отправившись в свой дом на Кольце Адель (см. стр. 90).

«Золотая форель»

Персонажи вряд ли посетят «Золотую форель» до приглашения Магириуса. Если они придут в компании с Фридриха, в дверях их встретит швейцар. Магириус проведёт персонажей в обеденную, пригласит сесть и заказать всё, что они пожелают, из обширного меню клуба.

Во время еды Магириус будет поддерживать вежливую, но отстранённую от дела беседу: расскажет о торговле шерстью и винами, поинтересуется впечатлением персонажей о городе и Шаффенфесте, спросит об их родине, и поднимет прочие светские темы. Он будет вежливо, но упорно уводить разговор от скрытого храма и *Ordo Septenarius*, заверяя, что с радостью обсудит это по окончании трапезы.

После еды Магириус закажет графинчик бренди и начнёт рассказывать про общество.

«Я понимаю причину возникшей череды недоразумений. Полагаю, это было неизбежно, ведь мы предпочитаем держать дела общества в тайне.

Ordo Septenarius – это, если хотите, клуб, а большинство его участников – представители торговых семей города. Всего в клубе 49 членов – 42 обычных и 7 членов Внутреннего Совета.

Мы представляем цвет Гильдии Купцов и сотрудничаем друг с другом для получения наивысшей и взаимовыгодной прибыли. Передаём пожертвования храмам и держим в Яме столовую для бедняков совместно с храмом Шалии.

Мы предпочитаем оставаться в тени и на то есть причины: многие участники клуба, в том числе я, занимают важные должности или могут выдвигать на них свои кандидатуры. Если такие люди начнут открыто заниматься благотворительностью, их обвинят во взяточничестве и предвыборной агитации, и тогда, к сожалению, бедняки пострадают из-за нашего страха сделать что-то для них.

Кроме того, наше сотрудничество в торговых делах точно не понравится конкурентам. Сейчас люди знают о самом факте сотрудничества, но не ведают, кто именно в нём участвует, поэтому не могут открыто обвинить кого-то из клуба в злоупотреблении полномочиями или оказать на такого человека давление. Подозрения, как правило, работают против них, давая нам очередное преимущество.



Итак, теперь вы понимаете нашу потребность в секретности. Многие могут извлечь политическую выгоду узнав об участниках Ordo, а некоторые наши младшие члены могут соблазнится предложениями таких недоброжелателей. Мы должны... поощрять их за соблюдение правил общества. Потому деятельность Ordo связана со своеобразным ритуалом – или, лучше сказать, подобием ритуала, с разными церемониями, клятвами и степенями посвящения. Я считаю, что ничто не концентрирует мысли на верности так, как это делают церемонии и обещания повышения».

На протяжении всего разговора Магириус будет отвергать теории о канализационных демонах и сопутствующих жутких обрядах. Он твёрдо уверен, что *Ordo* не связано со злом, и попытается внушить эту мысль персонажам.

При упоминании скрытого храма, он заверит, что опасения беспочвенны, ведь это лишь зал для собраний, придуманный советником Тойгеном для впечатления младших членов *Ordo*. Он отмахнётся от любого упоминания демона, объяснив подобное игрой света и богатым воображением персонажей. В конце концов, он не заметил ничего подозрительного, когда был в том подвале.

Магириус не раскроет каких-то иных подробностей про *Ordo* Septenarius или членов этого общества. Если персонажи проявят настойчивость, он скажет, что уже дал им исчерпывающее объяснение, и повторит, что обществу жизненно необходима некоторая секретность, которую он, возможно, уже нарушил.

Отобедав, Магириус оставит персонажей возле «Золотой форели» и вернётся в свою гильдию. Там он отдаст распоряжение, что искатели приключений более не должны его беспокоить, независимо от срочности дел.

После того как персонажи покинут «Золотую форель» вместе с Магириусом, их более не пустят обратно, если только они не придут в качестве гостей другого члена клуба.

Искатели приключений смогут расспросить работников клуба, только проявив большую настойчивость или встретившись с ними за пределами «Золотой форели». Однако работники мало что знают о делах участников клуба, а то, что знают, хранят в строжайшем секрете.

БЛИЗИТСЯ РИТУАЛ

Персонажи ведут расследование в Богенхафене, но не ведают, что близится день тёмного ритуала. Но в день церемонии всё переменится, даже если дела искателей приключений идут не очень.

Магириус узнает, что якобы безобидный ритуал требует человеческой жертвы, и обратившись к персонажам нарушит правила *Ordo* – и одно это решение повлияет на судьбу каждого. К добру, или к худу.

ИТОГИ

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, присуждаемых в конце игровой сессии, ты можешь наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за нахождение скрытого храма под конторами Штайнхагеров
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за знакомство с Ловкими Пальцами (если персонажи не познакомились с этими ранальдинцами ранее)
- 5-10 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждое место, в котором персонажи добыли полезные сведения
- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за получение одного или нескольких святых видений
- 30 ПУНКТОВ ОПЫТА за поход в «Золотую форель» с Магириусом

Герои могли совершить множество других действий, поспособствовавших достойному завершению приключения, поэтому ты, на своё усмотрение, можешь выдать дополнительные ПУНКТЫ ОПЫТА любому заслуживающему того персонажу игрока. При определении количества ПУНКТОВ ОПЫТА используй в качестве ориентира награды, приведённые выше.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

На улицах

Громилы-наёмники

В Богенхафене полно способных напасть на персонажей громил. Большинство из них – нанятые Тойгеном докеры, или наёмники другого влиятельного персонажа ведущего. Как правило громилы угрюмы, жестоки и говорят с простонародным акцентом.

Ниже представлены параметры обычных громил и их жестоких главарей. Если среди твоих игроков не так много (или вообще нет) персонажей-бойцов, используй только обычных громил. Однако, если захочешь бросить искателям приключений серьёзный вызов, добавь в ряды обычных громил одного-двух главарей, а для придания индивидуальности, дополни их параметры ОБЩИМИ ЧЕРТАМИ (см. стр. 310 «**WFRP: Книга правил**»).

ГРОМИЛА (МЕДНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	40	40	25	35	30	25	30	25	15

Черты: воинственность, враждебность (каждый, кто встанет у него на пути), оружие (ручное оружие) +7

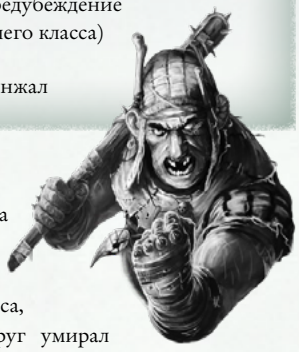
Имущество: ручное оружие, кинжал

ГЛАВАРЬ ГРОМИЛ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	30	50	50	35	35	30	35	40	45	24

Черты: воинственность, враждебность (слабаки), здоровяк, оружие (ручное оружие) +8, предубеждение (представители среднего и высшего класса)

Имущество: ручное оружие, кинжал



Пророк Судного Дня

Ультару 50 лет, у него седая борода и длинные взъерошенные седые волосы. Он дружил с Карлом Тойгеном, братом Йоханнеса, но сошёл с ума, смотря как друг умирал в страшных мучениях (см. стр. 94). Ультар знавал лучшие дни: его кожа усыпана оспинами, ногти сломаны и пожелтели, зубы кривые, а о болезнях и говорить не приходится. Но сумевший достучатся до него персонаж, найдёт за потрёпанным обликом и шатким рассудком образованного человека с некогда острым умом.

Ультар влачит жалкое существование в заброшенной лачуге в Яме (см. стр. 132). У него ясная, для такой внешности, речь, но порой она переходит в невнятное бормотание, когда взгляд Ультара начинает метаться по сторонам. Он много кашляет, часто бормочет, абсолютно несчастен, и с большим подозрением относится ко всем, кто похож на купца.

УЛЬТАР ПЕРЕМЕНЧИВЫЙ
ЧЕЛОВЕК ПОПРОШАЙКА (МЕДНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	33	29	31	43	26	37	31	47	25	23	13

Черты: оружие (посох) +7, паразиты (разные)

Таланты: бродячий кот, грамотность, жалобный вид 2, каменный суп 3, простолюдин, скорочтение 4, счетовод, трёп 2

Имущество: чаша для подаяний, дрянное одеяло, книга (тяжеленный том *Deus Sigmar*), сколотая чашка, все виды блох и клопов, питомец (таракан Карл), грубая палка



Дом Штайнхагеров

Патриций

Невысокий, седой и тучный Франц Штайнхагер всегда ходит вразвалочку. Он видит план Тойгена способом быстрого обогащения.

После завершения церемонии Франц хочет сместить Йоханнеса и возглавить *Ordo Septenarius*. Для этого он начал учится основам колдовства у Тойгена и Гидеона, что, к его собственному удивлению, у него начало получатся (на самом деле хаотическое влияние Гидеона исказило душу Штайнхагера, позволив тому осваивать магию).



И Тойген, и Гидеон догадываются о планах Штайнхагера, но не видят причин рушить маскарад до смерти Франца во время ритуала. Штайнхагер говорит с сильным рейкландским акцентом и вечно хмурится.

ФРАНЦ ШТАЙНХАГЕР
ЧЕЛОВЕК ПАТРИЦИЙ (ЗОЛОТОЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	43	34	39	43	56	24	27	64	61	46	21

Черты: предубеждение (бедняки), оружие (дубинка) +9

Навыки: азартные игры 71, вождение 29, запугивание 49, знание (Империя 84, магия 69), концентрация 66, кутёж 63, наблюдательность 66, обаяние 71, обращение с животными 69, оценка 86, подкуп 66, сплетничество 74, тайные знаки (гильдейцы) 74, торговля 71, хладнокровие 76, язык (бретонский 82, классический 74, гильдейский арго 74, магический 69, вестерландский 87)

Таланты: богач 10, взяткодатель 4, грамотность, закалка, здоровяк, интриган 3, коммерсант 3, магическая отмычка), простейшая магия (магический компас, Роковое Пророчество (*Снизу придёт оно*), самообладание, смекалка, трёп, учтивость, этикет (гильдейцы) 3

Имущество: дом Штайнхагеров, отличная одежда купца

Привратник

Герхардт, худощавый мужчина с белоснежными волосами и тёмно-серыми глазами, служит семейству Штайнхагеров большую часть своей 63-летней жизни. Он очень предан и сделает всё, чтобы предотвратить любой взлом с проникновением. Однако он дорожит своей жизнью и если дела пойдут плохо, сбежит или сдастся. Его хриплую речь сложно разобрать.



ГЕРХАРДТ ШУТЦ
ЧЕЛОВЕК ОХРАННИК (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	43	25	27	36	47	26	29	29	32	23	11

Черты: оружие (дубинка) +6, предубеждение (подлецы)

Навыки: наблюдательность 57, обращение с животными 44, рукопашный бой (основное) 53, уклонение 39, усмирение животных 39

Имущество: ручное оружие (дубинка), свеча (и карандаш), ключи (ото всех дверей, кроме ведущей в подвал)

Сторожевая собака

Шутца сопровождает Клык – здоровенная чёрная псина с острыми клыками. Однако, будучи телландским питбулем (одной из самых свирепых пород собак), она куда добрее, чем кажется. Следуя зову желудка Клык подружится с любым персонажей, который предложит ей еду или преуспеет в **заурядной (+20) проверке усмирения животных**.



КЛЫК – ТЕЛЛАНДСКИЙ ПИТБУЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	40	-	25	30	30	35	-	15	40	15	11

Черты: зверь, дрессированный (приручённый, сторожевой), оружие +5, пугливость, размер (небольшой), следопыт, сумеречное зрение, укус +5, широкий шаг

Главные казармы стражи

Капитан городской стражи

Гертрин – высок и худ, его волосы белоснежного цвета, а худое лицо напоминает покойника. Сейчас он следит за соблюдением закона на Шаффенфесте, и на всё остальное у него очень мало времени. У капитана дерзкие манеры, и он привык запугивать тех, кто ниже его по статусу, а таких – большинство. Гертрин говорит с явным благородным акцентом, и перебивает каждого, кто говорит слишком пространно. У него нет времени на пустые разговоры о небылицах.



РАЙНЕР ГЕРТРИН
ЧЕЛОВЕК КАПИТАН ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ (ЗОЛОТОЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	43	34	39	43	56	24	27	64	61	46	25

Черты: броня (кольчуга и шлем) 3, ненависть (преступники), оружие (меч) +7, предубеждение (представители низшего класса)

Навыки: запугивание 65, знание (Богенхафен 71, закон 70), интуиция 70, лидерство 62, наблюдательность 65, обаяние 62, рукопашный бой (основное) 75, уклонение 66, хладнокровие 69

Таланты: аура величия, бесстрашие (преступники), благородная кровь, грозный вид, здоровяк 2, могучий удар, оратор 4, ошеломляющий удар, разоружение 2

Имущество: ручное оружие (меч), шлем, золотой медальон (с гербом Богенхафена), кольчуга



Гильдия Купцов

Гильдмейстер

У гильдмейстера Фридриха Магириуса аккуратные седые волосы, небесно-голубые глаза и короткая раздвоенная бородка. Он солиден, добродушен, и готов улыбнуться даже когда раздражён. Магириус возглавляет одну из мелких торговых семей города, он усердно работает и заслужил должность городского старшины Богенхафена.

Фридрих полностью одурачен Тойгеном, обещавшим превратить Богенхафен в центр имперской торговли. Магириус полностью предан этой цели, не замечая грозящих ему опасностей. Он искренне верит, что Тойген желает городу только добра, и не поверит тем, кто уверяет в обратном.

Магириус не лжёт, но будет обходить стороной упоминание ритуала Тойгена, направленного на возвышение Богенхафена. Тойген заверил Фридриха, что лишь немногие терпимы к магии, а Магириус не желает погрязнуть в чужих суевериях. Гильдмейстер говорит с лёгким, рейкландским акцентом среднего класса, и, кажется, может найти время для каждого.



ФРИДРИХ МАГИРИУС
ЧЕЛОВЕК БУРГОМИСТР (ЗОЛОТОЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	33	27	41	52	46	39	38	47	49	66	12

Черты: оружие (кулаки) +4

Навыки: знание (Богенхафен 52, закон 57), обаяние 86, оценка 67, торговля 81, язык (гильдейский арго) 67

Таланты: богач 4

Имущество: отличная одежда купца, кольца (с драгоценными камнями ценой в 3 и 12 золотых крон)



•ГЛАВА 9: САМЫЙ ТЁМНЫЙ ЧАС•

В которой искатели приключений соберут последние детали расследования и начнут наступать на пятки злобному магу. Однако их обвинят в убийстве, и вскоре против персонажей ополчится весь город. Удастся ли искателям приключений избежать ареста и сорвать планы мага? Или открытые врата в Царство Хаоса уничтожат Богенхафен и навсегда изменят Империю?

РАСКРЫТИЕ РИТУАЛА

В этой главе описаны события дня проведения ритуала, которые дополняют те, что были представлены в прошлой главе на стр. 83. Внимательно следи за временем, чтобы события не противоречили друг другу.

Ты можешь отложить начало событий этой главы, если твоим игрокам нужно больше времени на расследование. Но с момента начала этой главы нужно только наращивать темп и вести приключении к его кульминации. Важно, чтобы ритуал состоялся вечером после начала событий этой главы, чтобы приключение завершилось примерно в полночь.

НЕОЖИДАННЫЙ ВИЗИТ

Утром в день проведения ритуала персонажей отыщет Магириус. Он будет бледен и тревожен, заметно отличаясь от своего поведения в «Золотой форели». Фридрих настоит, чтобы искатели приключений отвели его туда, где их никто не потревожит и не подслушает, и лишь затем раскроет причину своего волнения:

«Вернувшись из Нульна, Тойген сказал, что с нашей помощью он сможет колдовством изменить торговлю Империи. Богенхафен вновь станет великим, превзойдя даже Мариенбург, а все мы станем невообразимо богатыми. Именно для этого создали Ordo Septenarius, рядовые члены которого нужны лишь для отвода глаз.

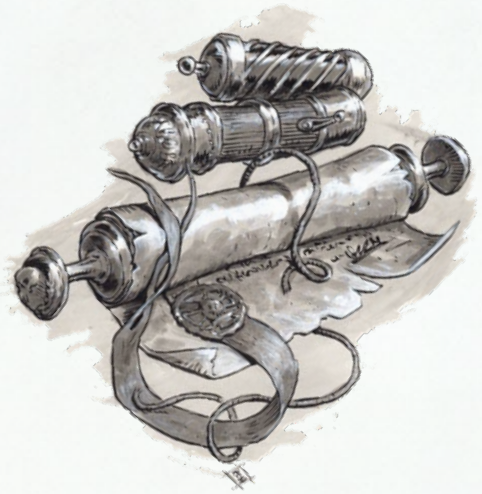
ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ДРУГОМ МЕСТЕ...

Накануне вечером Тойген уведомил Внутренний Совет, что ритуал будет проведён в новом месте, о котором он скажет позже. Йоханнес также добавил, что уже нашёл подходящую жертву для освящения нового храма. Магириуса потрясло это новое откровение, а найдя в кабинете Тойгена крайне подозрительное письмо, Фридрих решил покинуть *Ordo*. Но Магириус – плохой актёр: Тойген и Гидеон прознали о его предательстве и решили избавится от персонажей с помощью Фридриха. Или, хотя бы, держать их подальше, пока будут идти последние приготовления к ритуалу...

Всё шло по плану Йоханнеса, пока вы не нашли храм под конторами Штайнхагеров. Мне поручили успокоить вас и заставить уйти, чтобы нормально продолжить подготовку к ритуалу, который обогатит всех нас.

Ритуал состоится сегодня вечером. Пока не знаю, где именно, но сообщу вам, как только смогу. Тойген сказал, что для подготовки нового храма нужно принести в жертву человека, и для меня это слишком. Я не знал, что нужно будет кого-то убить. Вы должны мне помочь. Обращаться к властям бесполезно, Тойген и Внутренний Совет контролируют их всех. Вы – моя единственная надежда».

Затем Магириус отдаст персонажам письмо, полученное Тойгеном в день, когда искатели приключений прибыли в Богенхафен. Вручи игрокам «**Раздаточный материал №10: Письмо Герцен**». Магириус уйдёт, пообещав связаться с персонажами, как только узнает новое место проведения ритуала. Он не позволит искателям приключений сопровождать его, не желая, чтобы их видели вместе.



ПОСЛАНИЕ

Ближе к вечеру к персонажам, в какой бы части города они ни находились, доставят послание. Посыльный выглядит как слуга в ливрее Магириусов. Он вручит искателям приключений свёрнутый лист пергамента с городской печатью (**Раздаточный материал №11: Записка Магириуса**) и уйдёт, не сказав ни слова.

Любой персонаж побывавший в КАРЬЕРЕ КЛАССА *бюргеров* или обладающий ТАЛАНТОМ *этикет*, будет знать, что посыльные и курьеры обычно задерживаются, надеясь получить чаевые после доставки, потому быстрый и безмолвный уход посыльного выглядит странно.

На самом деле молодым слугой был перевоплощённый Гидеон. Демон убил Магириуса, когда понял, что нервы гильдмейстера сдали и ему больше нельзя доверять. Гидеон попытается свалить вину за убийство на персонажей, о чём те вскоре узнают, придя в дом Магириусов (см. **Раздаточный материал №10: Письмо Герцен** и **Раздаточный материал №11: Записка Магириуса** на стр. 153).

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 10: ПИСЬМО ОТ ГЕРЦЕН

Чёрные вершины
Гриссенвальд,
что близ Нульна.

Мой дорогой друг,

Вот свиток, нужный для ритуала, о котором ты упомянул в последнем письме. Не забудь, что храм надлежит окропить свежей кровью.

Как всегда, я полна благоговения перед высотами (или, лучше сказать, глубинами), твоих изысканий. Кажется, будто только вчера мы, двое любителей, просили наставничества Высокого Мастера, а ныне ты сам стоишь на пороге бездны.

Если найдёшь время записать свои изыскания, обязательно распиши подробности ритуала. Возможно, когда-нибудь и я смогу пойти по твоим славным стопам.

Твой друг,

Этелька Херцен

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 11: ПИСЬМО ОТ ГЕРЦЕН

Из городской ратуши, конторы городского старшины Магириуса.

Мне нужно срочно встретиться с вами. Пожалуйста, приходите ко мне домой на Кольце Адель, как можно скорее.

Магириус

САМОЕ ПОДЛОЕ УБИЙСТВО

Персонажам пришедших к дому Магириусов (см. стр. 90) откроет дверь Гидеон, всё ещё носящий обличье знакомого «слуги-посыльного». Он появится в доме раньше персонажей, сколь бы быстрыми те ни были.

Слуга скажет, что персонажей ждёт городской старшина Магириус, затем проводит гостей до кабинета, и, постучав по тяжёлой дубовой двери, жестом пригласит искателей приключений внутрь.

На первый взгляд, кабинет покажется пустым. В его центре стоит огромный дубовый стол, а за ним опрокинут тяжёлый деревянный стул. Под столом, что можно заметить лишь обойдя его, лежит тело Фридриха Магириуса. Его горло перерезано, а расширяющаяся лужа крови растекается по ковру.

Взглянув на тело, персонажи заметят следы засохшей крови на боковой стороне стола – это последнее, отчаянное послание Магириуса, которое тот написал собственной кровью, пока умирал на полу.

Послание состоит из: букв «СКЛД», цифры «1», и цифры, которую можно опознать либо как «3», либо как «7». В ящиках стола нет ничего интересного, кроме серебряного ножа для писем (ценой в 15/-). При обыске тела можно найти кошелёк (внутри 4КР 17/-) и два золотых кольца стоимостью 3КР и 5КР.

Магириус пытался сообщить персонажам, что ритуал состоится на складе №13 (см. стр. 112). Если игроки не поняли сообщения, позвольте каждому персонажу пройти **заурядную (+20) проверку интеллекта**. Если они провалят эту ПРОВЕРКУ, то любой горожанин, которого спросят об этих буквах, скажет, что «СКЛД» – это сокращение от «склад».

ДОПОЛНЕНИЕ: НЕРВ, КОТОРЫЙ НЕ ВЫДЕРЖАЛ

Опытные игроки могут вспомнить, что Магириус – это член Внутреннего Совета *Ordo*, у которого сдали нервы, и который расскажет их персонажам всё, после чего будет жестоко убит (см. стр. 102). Возможно, они даже помнят, что в убийстве их подставит пришедший под видом слуги Гидеон. Зная всё это, можно легко сорвать приключение в самый важный момент. Ты можешь избежать этого воспользовавшись одним из предложенных ниже изменений.

Алчность победила

Магириус куда решительнее своей версии из оригинального приключения. Его нервы не сдали, и он сохранил верность Тойгену и *Ordo*.

Под предлогом обещанного признания Фридрих заманит персонажей в новый храм, *Ordo Septenarius* в полном составе (Тойген, Гидеон, прочие члены Внутреннего Совета и 42 рядовых члена) готово напасть на искателей приключений, отобрать у них всё снаряжение и связать их до вечера. После чего персонажи станут жертвами для ритуала.

Новый коварный злодей

Как предлагалось ранее (см. стр. 54), во главе *Ordo* вместо Тойгена может стоять Магириус. В этом случае нервы сдадут у Йоханнеса и именно он попытается предупредить персонажей. Если хочешь, Тойгену может удастся задуманное. В противном случае, под предлогом обещания признания, Магириус заманит искателей приключений в укромное место, заранее оставив там изуродованный труп Йоханнеса. Как только персонажи придут куда надо, Фридрих пошлёт в их сторону патруль городских стражников, приказав тем разобраться со слухами о случившейся драке.



Пытаясь истрактовать послание, искатели приключений услышат громкий крик со стороны входной двери: «*Помогите! Помогите! Убивают!*». Выглянув в окно, они увидят четырёх городских стражников, бегущих в сторону дома. Тут же в комнате, словно из воздуха, появляется слуга – Гидеон позвал патруль и вернулся позлорадствовать над неминуемым арестом персонажей.

«*Знаете*, – скажет демон многотонным, резонирующим голосом, от которого неестественно дрожит позвоночник, – *вам и вправду нужно было заниматься своими делами*». После этого он вновь испаряется с помощью ЗАКЛИНАНИЯ пелена невидимости, но его глубокий, многоголосый, издевательский смех слышен ещё пару мгновений после исчезновения.

Примечание: ЗАКЛИНАНИЯ Гидеона не удастся РАЗВЕЯТЬ, пока демон носит кольцо Опсианон (см. стр. 148).

Дай игрокам понять, что все улики указывают на то, что это их персонажи убили Магириуса, и что городскую стражу вряд ли впечатлят рассказы об исчезнувших слугах и демонах, потому бегство будет лучшим вариантом для искателей приключений.

Если персонажи решат остаться и предстать перед городской стражей, их арестуют и до начала суда заключат в главные казармы стражи (см. стр. 92). Никто не поверит в правду, в конце концов искателей приключений признают виновными в убийстве Магириуса и приговорят к повешению. Разумеется, если к тому моменту Богенхафен останется цел.



За решётку!

Оказавшись в тюрьме в ожидании неминуемой гибели, персонажи наверняка попытаются выбраться из передряги. Дверь в камеру надёжно заперта, и попытки её взлома лишь привлекут внимание тюремщика и городских стражников. Преуспев в **заурядной (+20) проверке наблюдательности** (при необходимости можно попытаться пройти эту ПРОВЕРКУ несколько раз) искатели приключений отыщут у основания одной из стен воровской знак, вырезанный на каменной плите. Персонаж владеющий ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ НАВЫКОМ *тайные знаки (воры)* расшифрует символ как «побег».

Плиту можно легко поднять, обнажив лаз, ширины которого хватит, чтобы персонажи пролезли один за другим. Через несколько ярдов лаз выходит в тоннель, через который можно добраться до городской канализации, откуда искатели приключений могут выбраться в город, свободные, но лишённые оружия, брони и остального имущества.

Побег из дома

Скорее всего персонажи предпочтут побег встрече с городской стражей. Стражники войдут в дом через парадную дверь, но искатели приключений могут добраться до чёрного хода и сбежать в сад.

У персонажей получится сбежать от городской стражи, но игроки не должны знать об этом. Описывай эту сцену во всех подробностях, РАУНД за РАУНДОМ, чтобы игроки поняли: их персонажей схватят, если те не успеют быстро перебраться через стену в саду. Городская стража 10 РАУНДОВ будет обыскивать дом, после чего заметит карабкающихся по стене искателей приключений. Увидев это, патрульные бросятся в погоню за персонажами. Нагнетай напряжение, описывай игрокам, как их персонажи слышат шум внутри дома, а затем крик: «*В саду! Скорее – они удирают!*», после чего спустя пару РАУНДОВ из дома покажутся стражники. Игроки должны искренне переживать, наблюдая за тем, как их персонажи лезут на стену, а бегущему впереди городскому стражнику должно не хватить пары дюймов, чтобы схватить последнего перелезающего через стену искателя приключений.

Окружающая дом стена в высоту достигает 10 футов (3,3 ярда), и через неё не так-то просто перелезть. Чтобы забраться на стену, нужно успешно пройти **трудную (-10) проверку лазания**. Сумевшие это сделать персонажи могут ПОМОЧЬ (см. стр. 155 «**WFRP: Книга правил**») отстающими. Если в результате ПРОВЕРКИ *лазания* персонаж получит серьёзный провал (от –4 до –5 УУ) или хуже, то он не только не сможет забраться на стену, но и утянет за собой вниз любого искателя приключений, что ПОМОГАЛ ему со стены, если последний провалит **серьёзную (+0) проверку атлетики**. Падение со стены во двор считается падением с высоты 3-ёх ярдов.

Прыгать со стены на улицу также придётся с высоты 3-ёх ярдов. Для прыгающих со стены расстояние будет считаться за 3 ярда, а для тех, кто предварительно повиснет на руках – 1 ярд.

ОДНО ЗА ДРУГИМ

Персонажи смогут уйти от стражников как только перелезут стену. Если хочешь, можешь продлить мучения игроков. В последнем случае после побега со двора дома Магириусов за ними увяжется несколько горожан, но искатели приключений должны уйти от преследователей спустя пару минут бега по аллеям и улочкам. Для большего напряжения можешь попросить их пройти несколько ПРОВЕРОК *атлетики*.

Теперь персонажи должны оценить своё положение и решить, что делать дальше. Офицеры городской стражи хорошо разглядели искателей приключений, пока те перелезали через стену, потому игроки должны понимать, что стража будет искать их персонажей по всему городу. Из-за проведённых в последние дни расследований искатели приключений хорошо знакомы властям, что сильно снижает их шансы обмануть стражников, если те их поймают.

Персонажам известно, что ритуал состоится сегодня вечером на одном из складов, либо в тринадцатом, либо в семнадцатом. Начинает темнеть, и поднимается полная Моррслиб, заливая всё своим жутким зелёным свечением.

Можешь разнообразить путь до Остендамма периодическими встречами с патрулями городской стражи. В этот момент персонажи могут решить плюнуть на всё, и попытаться сбежать из города. К счастью, этого легко избежать.

Увеличивай частоту встреч с городской стражей по мере приближения искателей приключений к городским воротам и понижай её, если те движутся к докам, тем самым направляя персонажей в сторону Остендамма и кульминации приключения. Любые встречи с городской стражей будут скорее пугающими, нежели опасными, а персонажи должны легко уходить от преследования, но игроки не должны знать про это.

Всякий раз, когда уходящие от преследователей искатели приключений будут поворачивать за угол, они должны проходить **заурядную (+20) проверку скрытности (города)** используя самый низкий показатель этого НАВЫКА в группе; если ПРОВЕРКА будет провалена, преследователи всё ещё идут по их следу, а если успешна – персонажам удастся скрыться. Игроки должны осознать, что нельзя терять времени, ведь приключение близится к развязке.

ПЫЛАЮЩАЯ ПОМЕХА

Пробираясь по городу, персонажи заметят охваченный пламенем дом, стоящий на одной из улочек, выходящих к северной Бергштрассе (или в другом месте, если искатели приключений решили обойти Бергштрассе). Главное, чтобы эта сцена случилась по пути к Остендамму. Если игроки не заявят, что обходят этот район стороной, то, завернув за угол, столкнутся с кем-то из их группы!

Преследуемый разъяренной толпой персонаж проносится мимо них и скрывается в переулке. Толпа тут же начинает преследовать группу крича: «*Стоять! Поджигатели! Повесим их!*». В погоню бросаются десятки горожан, и у персонажей явно нет шансов прорваться через них боем.

Разумеется, настоящим поджигателем был Гидеон. Он проследил за искателями приключений и, перед тем как поджечь дом, сотворил ЗАКЛИНАНИЕ *доппельгангер*, обратившись одним из персонажей. Убедившись, что толпа хорошо разглядела его лицо, он побежал прямо к искателям приключений. Персонажам нужно сбежать от толпы, и лишь затем они смогут продолжить свой путь. Как и в случае с городской стражей, ты должен устроить так, чтобы искатели приключений в конце концов ушли от преследования, но игроки должны верить, что их персонажам грозит неминуемый самосуд. Персонаж, которому хватит глупости остановиться и попытаться образумить толпу, будет схвачен и повешен.

ОСТЕНДАММ

В конце концов персонажи доберутся до Остендамма. К тому времени, когда они, оторвавшись от преследователей, выйдут к докам, наступит закат, и Моррслиб зависнет высоко в небесах. С наступлением сумерек с реки начнёт наползать светящийся зеленоватый туман, сгущаясь на глазах, по мере приближению к докам. Вскоре западный берег реки пропадает во мгле, а Остендамм утопает в море лунного тумана, почти в два фута (0,6 ярда) толщиной.

ДОПОЛНЕНИЕ: МУТАНТЫ-ЛУНАТИКИ

Поскольку невероятные новости об эдикте о мутантах разлетелись повсюду (см. стр. 30), а всё вокруг озаряет искажающее свечение Моррслиб (см. стр. 85), ты можешь воспользоваться шансом и сделать сцену погони по Бонехафену куда более жуткой.

Пока городские стражники будут преследовать персонажей по улицам города, зловещий свет черепа Моррслиб начнёт чудовищно преображать всех кого коснётся. Когда персонажи сбегут из дома Магириусов, жуткий зелёный свет луны Хаоса станет ярче, а высоко над Богеном поднимется светящийся туман. Всякий раз попадая под прямой свет Моррслиб персонажи должны будут проходить проверку сопротивления слабому оскверняющему воздействию. Дай понять, что свет луны Хаоса очень опасен и кажется совершенно неестественным. На улицах нет никого, кроме дураков и искателей приключений.

Затем, как только персонажи почувствует, что оторвались от городской стражи, по пустым улицам пронесётся звериный вопль новых преследователей. Теперь искателям приключений придётся иметь дело не только со стражниками, но и со мутантами-стражниками! Если эти преследователи нагонят персонажей, то крикнут: «*Приятель, проблема – вы, а не мы! Убийцы – вы! Мутантов больше нет! За нами император!*»



Оказавшись на Остендамме персонажи, скорее всего, отправятся в одно из двух мест: склад №13 или склад №17. Если они решат проследить за обоими складами, то вскоре заметят, что склад №17 кажется пустым, в то время как на склад №13 зайдёт несколько человек.

Склад 17

Склад №17 закрыт, а изнутри виден слабый, мерцающий свет. Над складом и пристройками вывешен знак зажатого в кулаке кукурузного колоса – герб семейства Руггбродеров.

Зашедшие на склад персонажи, увидят помещение заставленное ящиками с бутылками вина. На боку ближайших к двери ящиков выжжена печать «Кроненвинзелрая Альтдорф». Персонажи приплывшие в Богенхафен вместе с Йозефом, узнают в вине привезённый в город груз Кварджина. Поняв, что склад полон и внутри просто нет места для проведения ритуала, персонажи столкнутся с Большим Георгом – ночным сторожем и двумя его злобными сторожевыми собаками. Животные нападут сразу, а сторож бросится бежать, крича «*Стража*!». Патруль из четырёх городских стражников прибудет на место спустя 1d10 раундов. Если искатели приключений бросятся бежать, сторож отзовёт собак и вновь закроет склад. Георга заботит лишь сохранность товаров, и ему нет особого дела до наказания ворья.



Склад 13

В сумерках на складе №13 тихо. Над дверьми висит крестовидная роза – герб семьи Тойгенов. Склад не заперт, и персонажи могут заглянуть внутрь через двери или одно из расположенных в стенах зарешётчитых окон. Передняя часть склада пуста, а в задней части стоит куча ящиков. Ящики помечены надписью «Зилас Хиллберри, Яблофорд» и полны консервированных фруктов.

Спрятаться на складе

Персонажи решившие притаиться на складе и подождать, могут найти среди ящиков подходящее укрытие, из-за которого им будет хорошо видно переднюю часть склада, но ты можешь требовать прохождения **заурядных (+20) проверок скрытности (города)** от тех персонажей, что захотят переместиться.

Слежка за складом

Персонажи решившие остаться снаружи и проследить за складом, должны найти подходящее укрытие. Всякий раз, когда кто-то будет подходить к складу, каждый притаившийся снаружи персонаж должен будет проходить **лёгкую (+40) проверку скрытности (города)** (низкая сложность этой проверки обусловлена темнотой, туманом, и загадочным свечением Моррслиб); не стесняйся добавлять любые уместные на твой взгляд модификаторы, в зависимости от выбранного персонажем укрытия.

НАЗНАЧЕННЫЙ СРОК

В этом разделе подробно описан ход событий, что развернутся на складе №13. Всё происходит так, как описано ниже до тех пор, пока в процесс не вмешаются персонажи. Любые действия искателей приключений в большей или меньшей степени изменят ход событий, потому будь готов адаптировать и импровизировать. Учитывай поле зрение, которое отрывается искателям приключений с выбранных ими позиций. Будь внимателен и сообщай игрокам только то, что видят их персонажи.

Подготовка

Вскоре после наступления сумерек из контор Штайнхагеров к складу №13 прибудет повозка с Францем Штайнхагером и двумя рабочими. Трое мужчин выгрузят несколько мешков с изъятыми из скрытого храма вещами. Затем повозка уедет, а Штайнхагер останется внутри, начав подготавливать храм: выложит медный круг, нарисует солью на полу октаграмму, по углам которой расставит серебряные подсвечники.

Примерно через полчаса, с интервалами по пятнадцать минут, к складу подъедет пять карет. Тойген и Гидеон (вновь обернувшийся «кузеном Тойгена», потому персонажи вряд ли узнают его) выйдут из одной кареты, на дверях которой изображена роза – герб семьи Тойгенов. Каждый пассажир зайдёт на склад неся в руках небольшой свёрток (свою мантию), а кареты уедут обратно в город. Это – члены Внутреннего Совета *Ordo Septenarius*. Прибыв на место они потратят полчаса на переодевание и другие приготовления. В это время дюжина громил (используй параметры со стр. 79) из Гильдии Докеров незаметно окружат склад, чтобы никто не побеспокоил тех, кто внутри.

Громил плохо видно в зеленоватом тумане, потому, чтобы заметить их, нужно находится за пределами склада и успешно пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**. В этот момент каждый прячущийся снаружи искатель приключений должен пройти ещё одну **лёгкую (+40) проверку скрытности (города)**. Ты можешь изменить МОДИФИКАТОР этой ПРОВЕРКИ в зависимости от выбранного персонажем укрытия. Громилы освободят территорию ото всех, кого найдут.

Окропление

Спустя ещё полчаса, с севера города, проезжая мимо склада №17 и Гильдии Возчиков, прибудет телега. Она остановится у склада №13, и двое мужчин (громил из Гильдии Докеров), выгрузят большой тяжёлый мешок и занесут его на склад.

В мешке лежит «приобретённая» для жертвоприношения девушка. Её кровь окропит склад превратив его в храм. Персонажи, находящиеся снаружи склада и успешно прошедшие **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, заметят, как мешок шевелится – свидетельствуя о борьбе полубессознательной пленницы. Доставив жертву, двое мужчин уедут тем же путем, по которому и приехали.

Жертву свяжут по рукам и ногам и положат в центре октаграммы. К этому времени все участники уже облачатся в красные мантии, на груди которых изображена семиконечная звезда, окружающая звериную голову. На свои головы культисты надели высокие остроконечные головные уборы, полностью скрывающие их лица. Когда Тойген достанет кинжал, они кольцом окружат девушку и начнут ритмичное пение. Йоханнес торжественно проведёт лезвием по пламени восьми свечей, а затем встает над жертвой, высоко подняв кинжал над головой. Пение резко прервётся, когда Тойген вонзит кинжал в грудь девушки. Затем он вырежет её сердце и окропит льющейся из него кровью восемь углов октаграммы и каждое место пересечения линий. Он положит сердце в центр круга, а двое культистов унесут тело в сторону, стараясь не повредить октаграмму.

Если девушка каким-то образом избежит уготованной участи, Тойген попробует пленить одного из персонажей на роль новой жертвы, или, если не сможет этого сделать, позовёт какого-нибудь из стоящих снаружи громил, который будет схвачен и принесён в жертву культистами.

После жертвоприношения, импровизированный храм будет готов к использованию, и начнётся ритуал.

Ритуал

Ритуал начнётся за два часа до полуночи. Семь членов Внутреннего Совета (в том числе один, вызванный из низших эшелонов *Ordo Septenarius* на замену Магириусу) займут семь углов октаграммы вокруг медного круга, Тойген встанет в центре, а последнюю, восьмую точку, займёт Гидеон.

Культисты начнут нестройное песнопение, которое, если их не потревожат, продолжится в течении всего ритуала. Тойген, ноги которого стоят по обе стороны сердца убитой жертвы, поёт обращаясь к остальным культистам. После обмена призывами и ответами, все культисты по очереди выходят в центр. Каждый из них целует два первых пальца правой руки и быстро касается ими сердца, после чего возвращается в круг, когда выходит следующий культист. Всё это время непрерывно продолжается песнопение.

Спустя полтора часа Тойген вытащит из-за пояса свиток. Песнопение прервётся, когда Тойген развернёт свиток и начнёт внимательно читать его нараспев. Напев и слова совершенно непонятны искателям приключений лишённым ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО НАВЫКА *язык (магический)*. Преуспев в **невозможной (-50) проверке языка (магический)** персонаж заметит в заклинании тонко завуалированный смысл, согласно которому заклинатель молит «Тчара» разорвать реальность «*из Кристального Лабиринта*» и «*воцариться в Царстве Смертных*».



Тойген не заметил подвоха. На чтение свитка у него уйдёт около получаса. Несколько раз сделает паузы, рисуя в воздухе мистические символы пассами рук, а остальные культисты периодически будут скандировать ответы на призывы Тойгена. Примерно через двадцать минут в октаграмму войдёт Гидеон. Он снимает с пальца кольцо Опсианон (см. стр. 148) и отдаст его Тойгену, после чего встанет у Йоханнеса за спиной. **Примечание**: если Гидеон покинет медный круг без кольца, то станет подвержен своей ЧЕРТЕ *нестабильности*. Тойген, продолжая напевать, пропустит кольцо через пламя свечи в каждом углу октаграммы, а затем вернётся в центр, поцелует кольцо и положит его на сердце. Под пение Йоханнеса культисты один за другим входят в центр и по очереди целуют кольцо.

Внезапно тон песнопений Тойгена изменяется. Культисты застывают в предвкушении, а Гидеон неподвижно стоит за спиной Йоханнеса. Ритуал близится к завершению.

Срыв ритуала

Ритуал завершится за несколько минут до полуночи, если его не прервут. Персонажи могут помешать церемонии разными способами.

Нападение на культистов

Искатели приключений притаившиеся внутри склада могут в любой момент напасть на участников ритуала. Персонажам спрятавшимся за передлами склада придётся для начала разобраться с находящимися снаружи громилами. Склад оцеплён по периметру, потому искатели приключений, с какой бы стороны они ни подходили, неизбежно столкнутся с хотя бы двумя громилами. Каждый РАУНД после начала в бой будет вступать ещё один громила, пока на шум не сбегутся все двенадцать громил. Всякий раз, когда один из громил будет убит или окажется без сознания, остальные громилы должны пройти ПРОВЕРКУ *хладнокровия*. Начинай с **элементарной (+60)** и повышай СЛОЖНОСТЬ на 1 ступень за каждую пару сражённых громил. Все громилы бросятся бежать, если провалят хотя бы одну ПРОВЕРКУ *хладнокровия*.

Разобравшись с громилами, персонажи смогут двигаться дальше. Они могут как ворваться на склад через главные двери, так и сорвать тонкие деревянные ставни с окон и начать стрелять по культистам. За ставнями находятся крепкие железные решётки, не дающие возможности пролезть в окна, однако через решётку можно бросать или выпускать снаряды через решетку с МОДИФИКАТОРОМ -10 к любой ПРОВЕРКЕ *стрельбы* соответствующей СПЕЦИАЛИЗАЦИИ.

Во время нападения персонажей, Тойген приказывает семи членам Внутреннего Совета отойти и отвернуться. Он сотворит ЗАКЛИНАНИЕ *стрела* против тех персонажей, что являются эльфами или похожи на заклинателей. Гидеон сотворит ЗАКЛИНАНИЕ *Вероломство Тзинча*. С шансом в 30% Гидеон и Тойген сотворят свои ЗАКЛИНАНИЯ против одного и того же искателя приключений.

Затем Гидеон сбросит маску человечности приняв облик демона. С этого момента все (кроме Тойгена) смотрящие на Гидеона окажутся под воздействием его ЧЕРТЫ *аура страха 2*. Каждый культист должен пройти **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**. Провалившие ПРОВЕРКУ нарушат приказ Тойгена и обернуться, из-за чего увидят демона и также окажутся под воздействием его ЧЕРТЫ *аура страха 2.*

Затем Гидеон сотворит ЗАКЛИНАНИЕ *взрыв* на тех искателей приключений, что всё ещё продолжают нападение, после чего бросится в рукопашную схватку. Гидеон будет биться пока персонажи не будут убиты, не сбегут, или пока он сам не умрёт. Тем временем Тойген пытается сплотить остальных культистов вне схватки с помощью своего НАВЫКА *лидерства*. Всякий раз, когда будет казаться, что одерживают верх, каждый оставшийся культист должен проходить встречную проверку хладнокровия против лидерства Тойгена. Любой культист проваливший ПРОВЕРКУ пустится бежать.

Кража или порча важнейших компонентов

Для проведения ритуала нужно следующее:

1. Тойген
2. Семь членов Внутреннего Совета
3. Свиток с ЗАКЛИНАНИЕМ, который Тойген носит за поясом
4. Кольцо Опсианон
5. Медный круг *Ordo* или любая его часть
6. Восемь серебряных подсвечников с чёрными свечами
7. Октаграмма, начерченная солью на полу окроплённого храма

Ритуал будет сорван, если персонажам удастся украсть или уничтожить любой из этих компонентов. Сюда входит как гашение свечений, так и предотвращение окропления храма путём спасения девушки. Если искатели приключений забрали серебряные подсвечники из скрытого храма, то им уже нашли замену. Также замену найдут Магириусу, и любому другому члену Внутреннего Совета, что будет убит ранее по ходу приключения, потому перед ритуалом во Внутреннем Совете всегда будет семь человек.

Отсрочка проведения ритуала

Начатый ритуал должен быть завершён до полуночи, потому задержка более чем на 10 РАУНДОВ станет фатальной. Если указанная задержка случилась, Тойген всё равно будет тщетно пытаться завершить ритуал.

Иные возможности

Персонажи могут попытаться сорвать ритуал и другими способами, например, путём поджигания склада. Здесь невозможно описать все возможные варианты развития событий, но, используя здравый смысл и сведения, приведённые в этой главе, ты сможешь понять, к чему приведут любые действия искателей приключений.

Ритуал сорван

Как только станет окончательно ясно, что ритуал не получится завершить, у Тойгена сдадут нервы и он с мольбами бросится в ночь. Когда колокол в храме Сигмара отобьёт полночь, Йоханнеса внезапно окутает облако густого, смердящего розово-голубого дыма. Раздастся пронзительный крик, дымка быстро рассеется, а Тойген бесследно исчезнет. Зрелище считается ЧЕРТОЙ *аура ужаса 2* и каждый увидевший его персонаж, должен **пройти трудную (-10) проверку хладнокровия**.

Если ритуал продолжается в момент наступления полночи, то всё внезапно остановится, когда колокол пробьёт полночь. Из октаграммы языки бурлящего розово-голубого пламени охватят октаграмму. Из её центра явится огромное немигающее всецветное Око, окаймленное сверкающими перьями.

Зрелище считается ЧЕРТОЙ *аура ужаса 3* и все свидетели должны пройти **тяжёлую (-20) проверку хладнокровия**. Тойген кричит и молит дать ему ещё время, но его прерывает бесплотное многоголосье – слышимое скорее в сознании, нежели в воздухе – глубокое и высокое, жуткое и звонкое, и ледяное.

«Я забирают твою душу. Она всегда была моей; но ты был полезнее, покуда верил, что её можно спасти. Теперь ты нужен для других дел».

Тойген завопит, вспыхнув разноцветным огнём. Перепуганные культисты в ужасе разбегаются, спотыкаясь на ходу. Гидеон в отчаянии хватает свиток и начинает читать с того места, где остановился Тойген. Впервые его голос кажется напряжённым, и он запинается, торопясь завершить ЗАКЛИНАНИЕ. Когда Тойген сгорит, огромное пылающее Око обратится к Гидеону. Бесплотное многоголосье звучит снова.

«Портала нет. Ты потерпел неудачу. Вернись ко мне».

Гидеон вынуждено принимает демонический облик (если он ещё этого не сделал) и загорается сверкающим пламенем. Он воет и корчится в невыразимой агонии, а затем сгорает. Зрелище считается ЧЕРТОЙ *аура ужаса 2* и каждый увидевший его персонаж должны пройти **трудную (-10) проверку хладнокровия**. Затем огромное Око в октаграмме обратит свой взор на двойника Кастора Либерунга (если тот мёртв, выбери другого персонажа). Око замирает. Персонаж застывает на месте. После чего Око сгорает.

Все персонажи в радиусе 99 ярдов от Ока должны пройти проверку сопротивления мощному оскверняющему воздействию.

Ритуал завершён

Если персонажи не смогут остановить ритуал или не попытаются этого сделать, перед тобой встанет два пути: либо подтасовать события так, чтобы церемония всё равно была сорвана, либо открыть врата.

Если искатели приключений не смогли остановить ритуал из-за невезения или стечения обстоятельств, можешь повернуть в их пользу какое-то случайное событие, что прервёт церемонию. Например, по полу склада пробежит крыса и нарушит соляную октаграмму, или один из участников в последний момент запаникует и с криками убежит в ночь. Однако это может испортить кульминацию, особенно если игроки решат, что всё кончилось бы хорошо и без их действий. Потому ты вполне можешь отыграть самый кошмарный сценарий, даже если персонажи изо всех сил пытались пресечь ритуал.

Если же искатели приключений не воспользовались возможностями сорвать ритуал, тебе не стоит боятся последствий. Высший демон Тзинча, ответственный за события в Богенхафене, возрадуется, когда в Империи разверзнутся врата Хаоса. Богенхафен обречён, и персонажи будут вынуждены спасаться бегством.

Этот исход крайне опасен и может привести к гибели всех персонажей, если те не будут действовать достаточно быстро, но также станет захватывающей кульминацией приключения.

Апокалипсис

Завершённый до полуночи ритуал откроет врата в Царство Хаоса Тзинча – Кристальный Лабиринт. Область внутри медного круга внезапно проваливается, Тойген и все члены Внутреннего Совета упадут в бездну, а их крики послужат вечным напоминанием их глупости. Гидеон примет облик демона (если ещё этого не сделал) и с восторженным визгом прыгнет в пропасть. Созерцание разверзнувшейся бездны считается ЧЕРТОЙ *аура ужаса 2* и каждый свидетель должен пройти **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**.

На несколько минут всё стихает. Внутри бездны царит абсолютная тьма: не видно даже стен пропасти. Заглянувший в дыру персонаж заметит вдалеке пульсирующий, стремительно приближающийся разноцветный свет. С пугающей скоростью кипящая масса первозданного Хаоса устремляется к новым вратам.



Это зрелище считается ЧЕРТОЙ *аура ужаса 4* и узревший его персонаж должен пройти **безумную (-30) проверку хладнокровия**. Из ямы вывется какофония воя, рёва и оглушительных криков – достигнув апогея она станет почти невыносимой. После этого бездна извергнет ревущий фонтан розового пламени, что пробьёт крышу склада и устремится в ночные небеса над городом. Дымящиеся и шипящие капли пламени будут падать на землю поражая причудливых, непрестанно меняющихся демонов.

Бездна начнёт медленно расширятся, увеличиваясь на 10 футов в минуту, пока не целиком не поглотит город. Врата затягивают людей, зверей и дома, а поток розового пламени непрестанно извергается в небеса.

Медленно на вершине розового фонтана Хаоса воплотится чудовищная, окутанная голубым пламенем, крылатая фигура с невероятно длинными руками и двумя сверкающими птичьими головами, каждая из которых кричит хором бесчисленных миллионов проклятых душ. Эту избранную форму ликующего высшего демона, бог Хаоса Тзинч посылает, когда хочет явится в Царство Смертных. Руки фигуры, усыпанные желтоглазыми наростами, раз за разом тянутся вниз, к улицам, хватая горсти бегущих людей и швыряют их в голодные зияющие пасти.



Это поистине кошмарное зрелище считается ЧЕРТОЙ *аура страха 5* и все узревшие его персонажи должны пройти **невозможную (-50) проверку хладнокровия**.

Тем временем демоны шныряют по улицам, преследуя толпы народа, как волки стадо овец. Отстающих и самых медленных сбивают с ног и рвут на части в прожорливой оргии.

Персонажи желающие получить минимальный шанс на спасение, должны бежать. Немедленно. Если они уйдут быстро, то, возможно, успеют покинуть Богенхафен до того, как бездна поглотит весь город, а небеса заполонят стаи воющих демонов. Детально отыграй бегство персонажей, внимательно следя за их маршрутом по карте Богенхафена. Бросай 1d10 каждый РАУНД после появления столба розового пламени. При выпадении 9 капля упадёт рядом с персонажами, столкнув их лицом к лицу с один из ужасов Тзинча.

Помимо опасных демонов, искателям приключений придётся бороться с бегущими поникающими толпами. Главные улицы почти сразу станут непроходимыми, а аллеи и переулки быстро заполонят отчаявшиеся и обречённые. Пытающиеся пробится сквозь толпу персонажи должны будут пройти **встречную проверку силы** (показатель СИЛЫ толпы равен 50). Преуспев персонаж начнёт протискиваться сквозь толпу, а провалив ПРОВЕРКУ получит в давке 1 пункт УРОНА, от которого не защитит ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ. При *серьёзном* провале (-4 УУ) персонаж получит 2 пункта УРОНА. Эту проверку нужно повторять до тех пор, пока персонажи: либо не пробьются сквозь толпу, либо не сбегут от толпы, либо пока их не схватит и не отправит в пасть рука чудовищного демона.

Чтобы усилить впечатления от побега персонажей ты можешь добавить случайные сцены и события. Ниже представлено несколько примеров, но детали полностью остаются на твоё усмотрение.

- Паникующие всадники мчатся на персонажей, сбивая всех на своём пути.
- Полк из примерно сорока солдат и городских стражников пробивается сквозь толпу к Остендамму, намереваясь дать бой этой напасти. Они призывают всех дееспособных граждан взять в руки оружие и следовать за ними.
- Рука чудовищного демона тянется вниз, проносится мимо искателей приключений, хватает два десятка людей, и швыряет их в зияющую пасть.
- Открывается люк, и люди устремляются в канализацию, спасаясь от натиска Хаоса. Возможно, там действительно безопаснее, а возможно, канализацию уже заполонили порождённые пламенем демоны.
- Маг Света забирается на крышу и направляет луч трещащей белой энергии в воплотившуюся над вратами фигуру, но заклинание просто рассеивается перед высшим демоном. Фигура прерывает свою трапезу и поворачивается к магу, который внезапно оказывается охвачен шаром ярко-розового пламени и пылая падает в толпу.

ДОПОЛНЕНИЕ: ТРАВМА



Жуткая кульминация «**Врага в тени**» может надолго травмировать искателей приключений переживших худшее, что могут явить Царства Хаоса. Записывай, сколько ПРОВЕРОК *сопротивления ужасу* провалил каждый персонаж в кульминации приключения, а после его завершения попроси каждого искателя приключений пройти **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**. Преуспев в проверке персонаж снизит кол-во проваленных им ПРОВЕРОК *сопротивления ужасу* на на 1+УУ. Добавь дополнительную ПСИХИЧЕСКУЮ ОСОБЕННОСТЬ (стр. 191 «**WFRP: Книга правил**») каждому персонажу, что не сумел снизить до нуля количество проваленных им ПРОВЕРОК *сопротивления ужасу*.

- Дома загораются, и один или два рушатся на толпу в нескольких футах от персонажей. Каждый искатели приключений должен пройти **серьёзную (+0) проверку уклонения** и в случае провала получить 1d10+5 пунктов УРОНА, от которых способен защитить РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ и КЛАСС БРОНИ. Если на 1d10 выпало 9, персонаж также получит 1 пункт СКВЕРНЫ.

Не упрощай жизнь персонажам, но не ставь своей задачей уничтожении всех искателей приключений и помни, что если они не будут совершать глупостей, то должны иметь шанс спастись. Однако, заставить их потратить парочку пунктов СУДЬБЫ и УПОРСТВА будет не только уместно, но и, скорее всего, неизбежно.

ИТОГИ

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, присуждаемых в конце игровой сессии, ты можешь наградить их персонажей дополнительными ПУНКТАМИ ОПЫТА за следующее:

- 200 ПУНКТОВ ОПЫТА + 1 пункт СУДЬБЫ за срыв ритуала
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА за выживание в Богенхафене после завершения ритуала

Герои могли совершить множество других действий, поспособствовавших достойному завершению приключения, поэтому ты, на своё усмотрение, можешь выдать дополнительные ПУНКТЫ ОПЫТА любому заслуживающему того персонажу игрока. При определении количества ПУНКТОВ ОПЫТА используй в качестве ориентира награды, приведённые выше.

Последствия

После ритуала искатели приключений будут вынуждены покинуть Богенхафен. Если церемонию удалось завершить, город будет разрушен, а персонажам придётся спасаться бегством вместе с остальными горожанами. Если же ритуал был сорван и город остался цел, то из-за козней Гидеона, персонажей всё ещё будет искать городская стража, чтобы обвинить их в убийстве Фридриха Магириуса и поджоге.

На искателей приключений повесят ещё больше убийств если пытаясь сорвать ритуал они убили Тойгена, Штайнхагера или других членов Внутреннего Совета. Даже если склад сгорит со всеми телами, исчезновение Тойгена и его компании не останется незамеченным, а персонажи будут самыми очевидными подозреваемыми. В любом случае искателям приключений придётся покинуть город.

Возможно, в качестве разыскиваемых преступников.

Убедить власти

Если во время ритуала Тойген бежал со склада №13 и был схвачен пылающим Оком, его жуткую кончину могли увидеть другие горожане, в том числе Райнер Гертрин, капитан городской стражи, или кто-то из его многочисленных подчинённых.

Если падение Тойгена в Хаос увидят окружающие, персонажам будет куда легче убедить выживших представителей власти и, что важнее, городскую стражу, в правдивости истории о демоне скрытого храма и последовавших за этим страшных событиях.

Если всё пойдёт по этому сценарию, персонажей конвоируют в главные казармы стражи где их допросит Гертрин. Выслушав рассказ искателей приключений, капитан отпустит их, предложив держать язык за зубами, если те не хотят преследования охотниками на ведьм. Капитан решил скрыть позор Богенхафена.

Если ритуал будет сорван так, что весь город останется в неведении о случившемся, персонажей будут преследовать как опасных преступников.

ДОПОЛНЕНИЕ: СКОЛЬКО СКВЕРНЫ?



МУТАЦИИ неизбежны и многочисленны в местах воплощения чудовищного высшего демона бога Перемен. Тебе нужно решить, сколько проверок сопротивления мощному оскверняющему воздействию должны будут пройти персонажи. Возможно, одну при появлении великого демона? Возможно, ещё одну, когда его рука пронесётся мимо них. И возможно ещё одну, когда ликующая Моррслиб, чуть не свалится с неба? Не забудь и про сильное оскверняющее воздействие, которое исходит от каждого скачущего демона!

Но игра, в которой все персонажи мутируют до неузнаваемости, принесёт мало интереса и радости, если только твоим игрокам не нравятся такие концовки. Поэтому во время проверок сопротивления оскверняющему воздействию, держи в голове количество пунктов УПОРСТВА каждого персонажа, и напоминай игрокам, что они могут использовать пункты УПОРСТВА, чтобы избежать МУТАЦИИ. Для демонстрации воздействия коварного Хаоса ты всегда можешь вызвать МУТАЦИИ у персонажей ведущего.

Побег из города

Скорее всего, искатели приключений победили Тойгена и спасли Богенхафен, но были вынуждены пустится в бега как разыскиваемые преступники.

Городские ворота

Попытки побега через городские ворота без хорошего плана будут обречены на провал. Стража ищет персонажей, а на каждых воротах стоят городские стражники и солдаты Штатного войска. Чтобы пройти через ворота, персонажи могут замаскироваться или дать взятку. Однако последний способ выйдет очень дорогим, ведь успешного подкупа придётся подкупить целые отряды стражников и солдат.

Река

Если Йозеф Кварджин где-то неподалёку, персонажи могут попробовать сбежать по реке. За «Беребели» следят, но не очень внимательно. Йозеф может пришвартовать свою баржу в укромное место, откуда сможет забрать персонажей. Чтобы потрепать нервы искателям приключений можешь пустить за ними патруль городских стражников, которые попытаются поймать персонажей пока те поднимаются на борт.

Как вариант, искатели приключений могут решить украсть гребную лодку или речное судно. Это несложно, но всегда есть шанс застать на борту владельца.

«Скрещенные пики»

Персонажи подружившиеся с Францем Бауманном, попросить его помочь. Ранальдинец может поселить искателей приключений в «Скрещенных пиках» пока в городе не станет спокойно (на одну неделю). Это обойдётся в 4 КР с каждого, но через неделю персонажи смогут покинуть город без особых проблем.

Побег от городской стражи

Если тебе не хочется затягивать последнюю часть приключения, можешь просто позволить искателям приключений незаметно покинуть город, но если они будут вести себя слишком нагло или глупо, можешь пустить по их следу патруль городской стражи, который некоторое время будет преследовать персонажей по улицам Богенхафена.

Путешествие по Рейку

Сюжет продолжится в «Смерти на Рейке», следующей части кампании, когда заполучившие баржу искатели приключений отправятся в Вайсбрюк, возможно, желая навестить травницу Эльвиру Кляйнештун (см. с. 56), хотя у них будет много других причин пустится в плавание по реке.

ДОПОЛНЕНИЕ: ИЗМЕНИТЬ ГИДЕОНА

Гидеон не удивит игроков-гроньяров. Самым простым способом обмануть ожидания, будет смена облика Гидеона. Возможно демон притворится Магириусом, Штайнхагером, или даже Рихтером, продолжая работать над достижением старой цели. Менее очевидной альтернативой было бы полное изменение Гидеона, возможно, путём превращения его в одного из самых могущественных демонов Царств Хаоса...

Перевёртыш

Гидеон больше не будет герольдом Тзинча, посланным в Рейкланд для воплощения планов высшего демона. Вместо этого его место займёт Перевёртыш.

Перевёртыш – печально известный демон, которого страшатся даже боги. Обманщик, трикстер и заядлый шутник, он воплощает в себе неутомимый дух Тзинча. Самой главной его способностью является умение поразительно точно подражать чужому обличью и столь безупречно перенимать манеры новой личины, что даже Тёмные боги могут быть обмануты им. Поговаривают, что Перевёртышу не подвластна лишь одна роль – облик самого Тзинча.

Перевётрыш славится своими вмешательствами в важнейшие события и ему придётся по нраву открытие врат Хаоса в самом сердце Империи.

Перевёртыш проявит себя лишь в конце приключения. Гидеон всё также будет менять свои маски, а Тойген продолжит стремиться завершить ритуал манипулируя *Ordo*. Однако в кульминационный момент, Гидеон поведёт себя не как обычный герольд.



Если ритуал будет сорван, демон останется невозмутимым. Удовлетворившись поражением он сбросит маску Гидеона и обернётся парящей, облачённой в капюшон фигурой, со скрытой в тени головой, и четырьмя нескладными, окутанными магией, синими руками. Поклонившись искателям приключений, а затем и немигающему Оку в медном круге, он пустится в пляс, и уйдёт, при необходимости обернувшись городским стражником, дворянином, вороном, или кем-то из персонажей. Искатели приключений, какими бы находчивыми они ни были, не смогут в этом момент догнать Перевёртыша и тот просто исчезнет.

Если ритуал будет завершён, Гидеон не прыгнет с ликованием в бездну. Вместо этого он медленно отойдёт от её края, начнёт угрожающе и многоголосо смеяться, а затем посоветует персонажам бежать, если те ещё этого не сделали: «Ибо как вы сможете биться, если погибните?». После этого Перевёртыш сбежит, нежелания попадать на аудиенцию к одному из высших демонов Тзинча. В последний раз, когда Перевёртыш приближался к богу Перемен, он преподнёс Тзинчу в дар локон волос, обманом срезанный с головы Слаанеш, но сейчас у Перевёртыша нет подношений, которых будут ждать от него, потому он отправится на их поиски, прежде чем будет замечен воплотившимся над городом демоном.

Если ты решишь сделать Гидеона Перевёртышем, ознакомься с книгой «Империя в руинах: дополнительные материалы», где подробно описано возможное влияние Перевёртыша на концовку кампании.

- У персонажей есть письмо от Этельки Херцен (см. стр. 153), в котором упоминается Нульн и Чёрные вершины.

- Охотник за головами Адольфус Куфтцос орудовал как в Богенхафене, так и в Вайсбрюке, потому искатели приключений могут решить побольше узнать о его планах, попытавшись выследить в Вайсбрюке его наёмных громил (Бенгта, Гурта и Вилли) или найти таинственного информатора К.Ф.

- Безрассудные персонажи могут вернуться в Альтдорф, несмотря на то, что их ищут за убийство дворянского отпрыска (см. стр. 101), решив, что в огромном городе куда проще будет уйти от преследователей. Альтдорф всё ещё остаётся столицей Империи, а его улицы вымощены если не золотом, то, по крайней мере, золотыми возможностями.

- Искатели приключений оставшиеся в хороших отношениях с Йозефом Кварджином, могут продолжить работать на «Беребели», покуда не решат, что делать дальше. Продав старый груз в Богенхафене, Йозеф поплывёт обратно в Вайсбрюк с новым грузом местного вина или, если всё кончится плохо, с кучей перепуганных беженцев.

- Покончив с культом Хаоса в Богенхафене, персонажи могут решить дать бой врагу внутреннему, найдя и уничтожив культ Пурпурной Длани. В последний раз они видели посланцев Пурпурной Длани в Альтдорфе, потому столица Империи станет самым лучшим местом для выхода на след культа.

Разумеется, игроки могут быть непредсказуемыми и пойти в совершенно другом направлении, но слуха о Чёрной Чуме, подкреплённого встречей с прокажёнными беженцами хватит, чтобы вернуть их к основному сюжету.

Куда бы персонажи ни пошли дальше, «**Враг в тени**» был раскрыт, а эта часть кампании завершена. Приключения продолжатся в «**Смерти на Рейке**»!



ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Склад 17

Ночной сторож

Большому Георгу за 50, ростом он чуть выше 2-ух ярдов, и носит белоснежную бороду. Георг живёт в компании двух собак и за последние три года не говорил ничего длиннее «*Эй!*», когда какой-нибудь незваный идиот совал свой нос на его склад.



ГЕОРГ ХАНДУЛЬССОН
ОХРАННИК (СЕРЕБРЯНЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	35	58	48	59	55	30	34	50	40	18

Черты: броня 1, оружие (меч) +9, предубеждение (ко всем на его чёртовом складе!)

Навыки: дрессировка (собаки) 75, обращение с животными 54

КАДЕН И РЕНЧ
УЛЬЦХАММЕРСКИЕ ОВЧАРКИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	45	-	35	30	45	45	-	15	35	5	9

Черты: броня (шкура) 1, дрессированный (приручённый, сторожевой), зверь, оружие +6, пугливость, размер (небольшой), следопыт, сумеречное зрение, укус +6, широкий шаг

Имущество: плохое настроение, шипастые ошейники



Городская стража

Хотя персонажи гарантированно столкнутся с городской стражей только в этой главе, потасовка с лучшими бойцами Богенхафена может случится и раньше. Обычно городской патруль состоит из сержанта руководящего тремя стражниками и новобранцем. Однако на Шаффенфесте патруль будет состоять из стражника и трёх новобранцев, что были призваны помочь с проведением ярмарки.

НОВОБРАНЦЫ ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ

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

Черты: броня 1, оружие +7

ГОРОДСКИЕ СТРАЖНИКИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	40	40	30	30	30	30	30	35	45	16

Черты: броня 2, здоровяк, оружие +8, предубеждение (преступники)

СЕРЖАНТЫ ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	30	45	35	40	30	30	35	45	55	20

Черты: броня 3, здоровяк 2, оружие +8, предубеждение (всякий, кто не подчинится)

Склад 13

Йоханнес Тойген

Тойген – высокий мужчина под пятьдесят, с чёрными волосами и карими глазами. Крестовидная роза, служащая гербом его семьи, изображена на тяжелой цепи, которую Йоханнес носит на шее и на одном из его массивных перстней. Бледное лицо Тойгена испещрено глубокими морщинами, но он выглядит неплохо для своих лет, а бледность появилась из-за многолетнего ученичества и преимущественно ночного образа жизни. Когда Йоханнес улыбается его клыки кажутся куда острее обычного. Он говорит глубоким голосом с изысканным, почти сладкозвучным акцентом, дающим понять о дорогостоящем обучении в Нульне.

Тойген – уважаемый городской старшина и один из важнейших членов Гильдии Купцов. У него превосходная репутация в Богенхафене и он пользуется всеобщей любовью, особенно среди прочих купцов. Никто не подозревает в Йоханнесе демонолога, решившего выкупить свою душу ценой жизни семерых несчастных, а в городе трудно найти человека не превозносящего многочисленные добродетели Тойгена.

Однако у Тойгена кончается время и он стал вспыльчивым, всё больше переживая о состоятельности своего плана.

Пристрастие к тёмному искусству демонологии сильно изменило Йоханнеса. Вскоре после начала обучения у Гидеона у него удлинились клыки, а последнее время он стал плохо переносить солнечный свет, начав вести ночной образ жизни. Когда Тойген находится под прямыми солнечными лучами, СЛОЖНОСТЬ всех его ПРОВЕРОК повышается на 1 шаг. Кроме того, он возненавидел запах чеснока. Если к нему подойдут с этим овощем ближе чем на ярд, Йоханнес с отвращением отшатнётся, его глаза заслезятся, после чего он потребует, чтобы подошедший немедленно убрался прочь. Если на Тойгена нападут в момент его контакта с чесноком, СЛОЖНОСТЬ всех его ПРОВЕРОК повысится на 1 шаг.



ЙОХАННЕС ТОЙГЕН
ЧЕЛОВЕК ДЕМОНОЛОГ И ПАТРИЦИЙ (ЗОЛОТОЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	47	42	40	58	47	39	59	60	51	18

Черты: оружие (кинжал) +6

Навыки: азартные игры 64, артистизм (актёрство) 61, вождение 52, знание (астрономия 69, химия 64, демонология 74, травы 64, история 69, магия 74, металлургия 64, некромантия 64, философия 69, руны 64), интуиция 73, искусство (драматург) 64, концентрация (Дхар) 80, кутёж 55, обаяние 66, обращение с животными 64, оценка 79, ремесло (пивовар) 44, рукопашный бой (основное) 55, сплетничество 56, тайные знаки (культисты) 64, торговля 71, язык (арабийский 64, классический 69, гильдейский арго 79, магический 74)

Таланты: богач 9, витийство 2, второе зрение, грамотность, магическое чутьё, нумизмат, обострённое восприятие (слух), оратор 3, полиглот, походный рецепт, простейшая магия, распознание артефакта, Роковое Пророчество (*Ранальдов язык обернётся против тебя*), счетовод, Школа магии (демонология), этикет (гильдейцы)

Имущество: Тойген - богатый персонаж, и среди его имущества есть всё, что может быть у человека его положения. Вне дома и конторы Йоханнеса всегда сопровождает двое облачённых в ливреи телохранителей, носящих кольчуги, латные кирасы, и глухие шлемы.

ЗАКЛИНАНИЯ

Демонология: стрела, едкий ихор, уничтожение низшего демона, обнаружение демона, купол, обездвижение, призыв низшего демона, магический щит, обыденная аура, октаграмма

Простейшие: испивание, магические светляки, магическая отмычка, гниение, ошеломление, сон

Гидеон знает о недугах Йоханнеса и с удовольствием пользуется ими, время от времени съедая несколько зубчиков чеснока перед разговором со своим «добрым другом» Тойгеном. Из-за этого Йоханнес решил, что его неприязнь к чесноку растёт из неприязни к Гидеону, который, как Тойгену кажется, вечно жуёт этот ужасный овощ.

Тойген тщательно следит за тем, чтобы ничто не омрачало его доброе имя, занимаясь благотворительностью и тщательно скрывая свои преступные деяния.

Всю грязную работу для него выполняет Гидеон или нанятые громилы Гильдии Докеров – полностью лояльной Тойгену организации, что часто преступает закон.

Йоханнес всегда покидает свой дом в сопровождении минимум двух телохранителей (используй параметры Георга Хандульссона со стр. 111). Если же ему нужно посетить несколько мест в течении, он обычно садится в портшез*, который несёт четверо его слуг, и сопровождают бдительные телохранители. Для создания видимости добропорядочности, Тойген часто подаёт деньги городским нищим. Каждый может сказать о нём доброе слово.

Гидеон

Впервые Тойген встретился с демоном, которого позже прозвал Гидеоном, восемь лет назад в Нульне. Заключить договор с Йоханнесом Гидеону приказал его повелитель, высший демон Тзинча, строящий в отношении Империи грандиозные планы. В обмен на душу Тойгена Гидеон должен был даровать тому великое богатство и процветание на семь лет.

ШЕРУ-ТАР ГИ'ТАРУ
ГЕРОЛЬД ТЗИНЧА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	47	42	40	58	47	39	59	60	51	22

Черты: аура страха 2, демон 8+, здоровяк, источник скверны (сильный), кожекрад, магический дар, нестабильность, оружие +9, прокажённый (пурпурная мозговая лихорадка), сумеречное зрение

Имущество: кольцо Опсианон (см. стр. 148)

ЗАКЛИНАНИЯ

Простейшие: вспышки, лёгкая поступь, испивание, подслушивание, магические светляки, магическая отмычка, гниение, сон, ошеломление, предостережение

Теней: доппельгангер, иллюзия, ускользающие воспоминания, теневой скакун, пелена невидимости

Тзинча: взрыв, стрела, вероломство Тзинча

Если у тебя есть книга «**Враг в тени: дополнительные материалы**», замени ЗАКЛИНАНИЯ Тзинча Гидеона на те, что описаны ниже:

Тзинча: голубое пламя Тзинча, искажающая стрела, воспаление разума, достижимый идеал, розовое пламя Тзинча, могущество Хаоса

Чтобы склонить Йоханнеса к сделке, Гидеон соврал ему, что если тот убедит семерых человек принять участие в ритуале до истечения семи лет, то демон заберёт их души вместо души Тойгена, положив конец сделке и освободив Йоханнеса от обязательств. После долгих споров Тойген дал согласие, неведая не только о том, что не сможет спасти свою душу, но и о том, что ритуал обмена семи душ на его собственную на самом деле откроет врата в Царства Хаоса!

Гидеон – мастер иллюзий способный изменять свой облик. В естественном обличье он выглядит как розовый ужас Тзинча – многорукий, розовокожий демон с зияющей клыкастой пастью, вечно шевелящимися щупальцами с постоянно клубящейся вокруг него магией. Но Гидеон не похож на большинство демонов Тзинча. Он не безумная, бормочущая магическая тварь. Гидеон гораздо хитрее. Повелитель создал его из человеческой алчности и с конкретной целью. Гидеон амбициозен, умён и находчив, он работает над достижением цели своего повелителя, цели, которая ужаснула бы Тойгена, если бы тот понял её.



В первые месяцы своего пребывания в Нульне демон носил плоть Нины Дитрих, известной актрисы театра Штатсопер и любимицы Тойгена. До заключения сделки и до того, как Тойгену предложили весь мир и даже больше, демон нашёптывал ему на ухо сладкие обещания. После заключения сделки демон принял облик Гидеона, дальнего родственника Тойгена – высокого, стройного, темноволосого, безупречно одетого человека с красивым лицом и пронзительным взглядом. Находясь в обличии Гидеона демон играет роль язвительного человека с причудливым, ироничным чувством юмора. Хотя он редко, а то и вовсе никогда не смеётся по настоящему, на его губах вечно играет язвительная, еле заметная усмешка.

Врата Хаоса

Бормочущие ужасы

Если ритуал Тойгена завершится и врата в царство Хаоса будут открыты, Империи придётся туго.

Воющие ужасы чистой, воплощённой магии вырвутся на свободу, кружась и скача от восторга, вереща от безудержной радости и дико размахивая руками.

Используйте приведённые ниже параметры для орд светящихся демонов, что пронесутся по улицам города. Не стесняйся при необходимости дополнять эти параметры при помощи ОБЩИХ ЧЕРТ и МУТАЦИЙ.

Кроме того, имея на руках книгу «**Враг в тени: дополнительные материалы**», ты можешь добавьте оттуда столько демонов Тзинча, сколько захочешь.



Демон получает огромное удовольствие от своего пребывания в Царстве Смертных, хотя и не должен делать этого. В последнее время Гидеон стал обращаться ребёнком, в компании Тойгеном, и жевать много чеснока, зная, что и то, и другое очень сильно злит Йоханнеса. С годами притворные забавы демона над жадностью и доверчивостью смертных стали вполне реальным, и превосходят их лишь мысли о скором триумфе, когда ритуал Тойгена – тот самый, что по мнению глупца спасёт его душу, откроет в сердце Рейкланда врата Хаоса. Его повелитель будет очень доволен.



РОЗОВЫЙ УЖАС ТЗИНЧА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	49	39	49	39	69	59	49	49	69	19	16

Черты: аура страха 2, демон 8+, источник скверны (сильный), оружие (когти) +8, расщепление

ГОЛУБОЙ УЖАС ТЗИНЧА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	29	39	39	29	29	29	29	29	29	9	9

Черты: аура страха 1, демон 9+, источник скверны (сильный), оружие (когти) +8



БОГЕНХАФЕН

Кольцо Адель

1 Сады Запонатхаймов
2 Вилла Штайнхагеров
3 Замок Запонатхаймов
4 Дом Руггбродеров
5 Хааген херенхюс
6 Поместье Кляйнвальдов
7 Дом Тойгенов
8 Городской дом Магириусов

Гёттенплац

9 Храм Хандриха
10 Храм Верены
11 Храм Богенауэра
12 Храм Шалии
13 Высокий храм Сигмара
14 Храм Мирмидии
15 Храм Ульрика

Тойберг

16 Паб "Волчий хвост"
17 Гильдия Врачей
18 Гостиница "Конец пути"
19 Гильдия Ювелиров
20 Гильдия Портных и Ткачей
21 Таверна "Скрещенные пики"
22 Главные казармы стражи
23 Конторы Штайнхагеров
24 Конторы Тойгенов
25 Конторы Хаагенов

Драйкеплац

26 Гильдия Купцов
27 Клуб "Золотая форель"
28 Городская ратуша
29 Городской суд
30 Гильдия Плакальщиков

Квартал Ремесленников

31 Трактир "Добрая урна"
32 Гильдия Гончаров
33 Гильдия Кузнецов
34 Гильдиыы Каменщиков
35 Трактир "Резец и пила"
36 Гильдия Плотников

Альтштадт

37 Контора законников Лока, Стока и Барла
38 Таверна "Полумера"
39 Пивной сад Богенблик
40 Гильдия Каретников
41 Рыбный рынок
42 Гильдия Докеров
43 Гильдия Возчиков

Богензайте

44 Склад Тойгенов №13
45 Склад Штайнзагеров
46 Паром Кринглера
47 Причал Штайнзагеров
48 Причал Тойгенов
49 Склад Руггброгеров №17
50 Причал Хаагенов
51 Склады Хаагенов
52 Тайное логово Неусыпного Ока
53 Причал Тойгенов
54 Склады Тойгенов
55 Верхний рыбный рынок

Яма

56 Шалианский дом милосердия
57 Капелла Блаженного Сигмара
58 Логово Чёрного Крюка
59 Вход в Разбойничий ров
60 Северные казармы
61 Цвиккенская кордегардия
62 Нибурмаркт
63 Вестендамм Альтмаркт

Стены и предместья

64 Северные ворота
65 Хетцфорд
66 Водные ворота
67 Западные ворота
68 Святилище Таала
69 Ристалище
70 Предсказатели
71 Медицинские балаганы
72 Боковые ворота
73 Зоокопея
74 Фестивальный суд и колодки
75 Борцовский ринг
76 Скотный рынок
77 Восточные ворота
78 Капелла Морра
79 Сады Морра

КАРТА БЫЛА ДОРАБОТАНА НА ОСНОВЕ ВТОРОГО ВЕРМИНТАЙДА И ТОЧЕК ИНТЕРЕСА ИЗ САМОГО "ВРАГА" НЕ ПОПАВШИХ НА ОРИГИНАЛЬНУЮ КАРТУ ПО РАЗНЫМ ПРИЧИНАМ

ЛЕТОПИСЬ БОГЕНХАФЕНА

Краткий пересказ самых значимых событий в истории города Богенхафен и рейксфьефа Запонатхайм.

ОКОЛО -3750 К.И.

Эльфы основывают сторожевую заставу Тор Иванитресс близ места где ныне стоит Богенхафен. Застава торгует с караком Цанда у Прорубленного перевала и сплавляет товары на кораблях вниз по реке, откуда их отправляют на Ультуан.

ПРИМЕРНО С -2000 ПО -1600 К.И.

Война Бороды/Война Отмщения. В Старом Свете бушует жестокая война меж эльфов и гномов.

ПРИМЕРНО -1700 К.И.

Эльфы оставляют Тор Иванитресс после разгромного поражения Королю Карагару из карака Цанда.

ПРИМЕРНО -1500 К.И.

Многие гномьи твердыни, включая карак Цанд, разрушаются ужасными землетрясениями прошедшими по всему Старому Свету. Гномьи караваны покидают подгорные залы, становясь жертвами зеленокожих налётчиков.

ПРИМЕРНО -500 К.И.

Человеческое племя унберогенов, которое позже возглавит Сигмар, стоит форт на старых эльфийских руинах Тор Иванитресса. Люди называют новое укрепление Богенфастисом, что со старого унберогенского переводится как «кривая крепость», и оттесняют конкурирующие коренные человеческие племена.

ПРИМЕРНО -300 К.И.

Богенфастис разоряют зеленокожие.

ПРИМЕРНО -50 К.И.

Спустя долгие годы войн унберогены строят укреплённую рыбацкую деревушку в подходящем для обороны изгибе реки близ руин Богенфастиса, назвав поселение Гебойгенхафно (Изогнутая гавань). Со временем деревушка меняет своё название на Бойгенхафно, а позже становится Богенхафеном.

-30 К.И.

По небу проносится двухвостая комета, возвещая о приходе Времени Сигмара.

21 К.И.

В Богенхафене появляется первое святилище Богенауэра.

131 К.И.

В Богенхафене строится первый храм Сигмара. Он стоял на месте современного Высокого храма.

ОКОЛО 300 К.И.

В Богенхафене приходит к власти унберогенский клан Штурмтункалей, и Альрих фон Штурмтункаль объявляет себя херицого (титул-прародитель современного герцога), став самым далёким задокументированным предком Дома Штюрмдункелей.

ОКОЛО 500 К.И.

Дом Шниталей строит первый замок Грауэнбург с видом на реку Боген примерно в 60 милях (96,5 км.) к северу от Богенхафена. Введённые Шниталями пошлины приводят к прямому конфликту с живущими речной торговлей Штюрмдункелями. Эти события положили начало тысячелетнему конфликту между двумя древними Домами.

ОКОЛО 850 К.И.

Серое Вождение. Не послушав совета Великого Теогониста Сигмара, Император Сигизмунд IV вторгается в плодородные земли за Серыми горами и с лёгкостью разбивает местные племена бретониев. Через Богенхафен проходят тысячи солдат, значительно увеличивая население города, впервые превысившее 5000 человек.

955-970 К.И.

Первая Монфорская война. Воодушевлённые успехами дюка де Парефона в партизанской войне на юго-востоке, племена бретониев восстают против Грауэсланда. Под предводительством Вюкюлё, самопровозглашенного Дюкса Монс Фортиса (герцога Сильной Горы), и при поддержке местного воеводы Жиля, они отбрасывают имперцев за Серые горы. Спасающиеся от войны беженцы увеличивают население Богенхафена и оно превышает 10 000 человек.

978 К.И.

Жиль объединяет племена бретониев и основывает Бретонию. Дюкс Монс Фортис становится одним из Дюков Жиля, и меняет титул на Дюка де Монфора, согласно диалекту Объединителя. Новый дюк укрепляет бретонскую власть на противоположной от Богенхафена стороне Порубленного перевала, закладывая фундамент могучей крепости для наблюдения за своими беспокойными владениями.

998 К.И.

Гномы карак Цифлина прибывают в Богенхафен, устанавливая дипломатические отношения со стремительно растущим городом.

ОКОЛО 1050 К.И.

Ида Транкн заключает с гномами сделку и начинает продавать эль из карак Цифлина в Богенхафене, основав то, что в позже станет торговым домом Тойгенов.

1111-1115 К.И.

Чёрная чума. Болезнь забирает тысячи жизней и население Богенхафена сокращается до нескольких сотен человек.

1363 К.И.

Марго Запоно, бретонка и мыловаренная мариенбуржская магнатка, основывает деревню Запонотхайм в тени замка Грауэнбург. Местный правящий Дом Шниталей дозволяет Марго производить ароматизированное мыло и не взимает с неё налогов, надеясь, что это привлечёт в их земли новых рабочих тем самым увеличив общий размер десятины. К сожалению, мыловаренная вонь вынуждает Шниталей покинуть замок Грауэнбург и перебраться в деревню Тросройт.

1402 К.И.

Семья Запоно выкупает у Шниталей замок Грауэнбург и начинает его реконструкцию.

1483 К.И.

Семья Запоно одаривает Дом Шниталей и несколько других великих рейкландских семейств баснословными деньгами, после чего Дом Шниталей предлагает возвысить семейство Запоно как Дом Запонатхаймов. Рейкстаг одобряет предложение, невзирая на слухи о коррупции. Баронесса Зифая стала первой главой Дома Запонатхаймов.

1681 К.И.

Ночь живых мертвецов. Мертвецы пробуждаются в Садах Морра, убивая тысячи людей. Герцог Хайдеклип Штюрмдункель приказывает Церкви Морра перенести все моррианские святыни за стены. Закон коснулся каждого поселения в герцогстве Богенхафен и действует до сих пор.

1940 К.И.

Отравленный пир. Великий чародей Константа Драхенфельс, устраивает пир для рейкландских благородных домов и отравляет гостей. Правящие в Богенхафене Штюрмдункельи погибают, оставляя немногочисленных родственников из герцогства Миттелфорбергланд единственными наследниками одного из крупнейших рейкландских герцогств.

Дом Троттов оспаривает права последних, поскольку старый герцог Богенхафена был женат на пережившей пир Герцогине Галопи из Дома Троттов.

1941–1950 К.И.

Первая Форбергландская война. Дом Троттов из Таме объявляет войну остаткам Дома Штюрмдункельей. Дом Шутценбургов из Миттелфорбергланда делает то же самое. Трёхсторонний конфликт заканчивается подписанием Хоэнвандского договора, официально признающему права Дома Штурмдункелей (сюзеренов Штюрмдункелей) на герцогство Богенхафен. Рейкстаг одобряет договор несмотря на возмущение Троттов. Штюрмдункелям вверяют баронство в недавно расширенном герцогстве Миттелфорбергланд, объединившем Айльхарт, Вебург, Богенхафен и прилегающие к ним фьефы.

2010–2037 К.И.

Вторая Форбергландская война. В тамийском заявлении Дома Троттов, Вальфенов и Люссенов совместно объявляют о своей независимыми от рейкландского князя. Каждый из трёх домов развязывает войны со своими соседями для разрешения старых споров. По завершении кровавого конфликта основываются независимые королевства Миттелфорбергланд (под властью Троттов), Зуден-Форбергланд (под властью Вальфенов) и Вестенфорбергланд (под властью Люссенов). В спешке появляются сотни благородных домов спешащих присягнуть трём новым великим домам.

2049 К.И.

Король Оберадаль Зуден-Форбергландский взывает о помощи в защите от вторгшихся армий Лорда-вампира Влада фон Карштайна. Правящая в Богенхафене Королева Лопен Миттелфорбергландская игнорирует эти призывы.

2050 К.И.

Войска Влада фон Карштайна разоряют герцогство Богенхафен и разрушают его столицу. Правящие Тротты отступают в Таме и больше никогда не вернуться.

2100 К.И.

Население Богенхафена восстановилось и насчитывает примерно 3000 душ. Власть в прилегающем герцогстве захватил вернувший свои старые владения Дом Шутценбургов.

2203 К.И.

Великий Разлом. Над замком Драхенфельс разверзаются врата в Царство Хаоса. Целую неделю демоны бродят по Форбергланду. Тамийские разведчики, спустя месяц пришедшие осмотреть Богенхафен, нашли город заброшенным. Кажется, будто ни единой душе не удалось уцелеть, несмотря на то, что дома остались нетронутыми.

2250 К.И.

Население Богенхафена вновь почти достигает 3000 жителей. Хотя формально правящей семьёй остаётся Дом Шутценбургов, он слишком слаб и беден, чтобы собирать с города налоги.

2261 К.И.

Создаётся Городской совет Богенхафена в состав которого входят важные торговые дома, представители духовенства и члены гильдий. При поддержке нескольких частных армий совет берёт на себя полные бразды правления. Йорманн Тойген, купец с безупречной репутацией, становится первым главой Городского совета.

2285 К.И.

Для стимулирования фермерской торговли скотом в городе Богенхафен проводится первый Шаффенфест.

2300 К.И.

Население Богенхафена восстановилось почти до 7000 человек.

2302 К.И.

Магнус Бильдхофен проходит через Богенхафен и просит горожан помочь в противостоянии с растущей на севере угрозой Хаоса. Городской совет отвечает отказом, но более половины богенхафенских солдат всё равно уходят за Магнусом, убеждённые его ораторским мастерством. Небольшое баронство Запонатхайм, лежащее к северу от Богенхафена, также отправляет всех своих солдат на помощь в предстоящей войне.

2303 К.И.

ВААААГХ! Ззадрага. Воспользовавшись ослабевшей защитой Форбергланда огромная орда зеленокожих вторгается с юга. Удивительно, но орки и гоблины терпят поражение в Битве при Финстербаде. Защитники так никогда и не узнают, что воевода Ззадраг был убит Вильхардом Кляйнвальдом, мелким дворянином и тайным магусом Тзинча, не желавшим, чтобы его планы на Богенхафен подошли к незапланированному концу.

2304 К.И.

Тамийский договор. Недавно коронованный Император Магнус I из Дома Бильдхофенов заключает тамийский договор официально и впервые за три столетия возвращающий все земли Форбергланда, включая герцогство Богенхафен, под власть рейкландского князя. Новое герцогство Запонатхайм образованное из старого герцогства Богенхафен и баронства Запонатхайм вверяется Дому Запонатхаймов в знак благодарности за помощь, которую те оказали Магнусу перед Великой войной против Хаоса. Дом Запонатхаймов с этого момента утверждается как древний дом, а его мыловаренное прошлое теряется в анналах истории междоусобиц предшествовавших правлению Магнуса.

2367 К.И.

Битва за Хоэнвандскую лощину. Повелитель зверей Гурктар Кроворог идёт на Богенхафен, но терпит поражение от подоспевшего Барона Аберманна фон Штюрмдункеля, мирмидянца и умелого тактика. Всего 300 рыцарей и 2000 солдат Штатного войска разбивают огромное стадо зверолюдов, которое, по слухам, исчислялось десятками тысяч голов. Эта невероятная победа сокрушает последние крупные силы зверолюдов в южном Рейкланде, собравшихся накануне Великой войны против Хаоса.

2378 К.И.

Дом Запонатхаймов дарует Городскому совету Богенхафена широкую автономию в обмен на повышение налогов. За два десятилетия большинство торговых домов находят юридические лазейки позволяющие не платить высокие налоги, тем самым разорив Запонатхаймов.

2390 К.И.

После долгих переговоров Городского совета Богенхафена с Дом Запонатхаймов принято решение о выделении одного безналогового дня для торговли скотом во время Шаффенфеста. Начавшись с малого, практика вскоре сильно расширилось: караваны скота проезжали через пол-Империи, чтобы продаваться в Богенхафене без налогов. Это привлекло в герцогство много купцов, значительно увеличив налоговые поступления Дому Запонатхаймов, хотя потерянные с Шаффенфеста налоги, возможно, куда выше.

2420–2422 К.И.

ВААААГХ! Грома. В конце 2420 К.И. зеленокожие разграбляют Богенхафен, оставляя после себя огромных навозных идолов. Они продолжают разорять Форбергланд в течение следующего десятилетия, хотя основная орда довольно быстро уходит из этих земель.

2456 К.И.

Богенхафен почти полностью восстановлен, в основном на деньги трёх торговых домов (Руггбродеров, Штайнхагеров и Тойгенов) и помощи рейкландского князя.

2510 К.И.

Йоханнес Тойген возглавляет торговый дом Тойгенов и стремится привести Богенхафен к величию.



ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО БОГЕНХАФЕНУ

«Богенхафен меняется к лучшему. Запомните мои слова. Наш успех обогатит не только Богенхафен, он обогатит каждого».
– Йоханнес Тойген, богенхафенский патриций

Богенхафен – крупнейший город Форбергланда – полосы плодородных земель меж Рейквальдским лесом и Серыми горами. Это шумное, космополитичное место: купцов из Бретонии, Бросовых Земель, Виссенланда, Мидденланда здесь не меньше чем рейкландских. Всё это сделало Богенхафен центром торговли, переполненным предприимчивым, усердно трудящимимся, суетными народом, всегда готовым набить карманы и улучшить своё положение.

Днём улицы заполоняют толпы людей, гномов, полурослико в, а порой эльфов или огров. Во время Шаффенфеста Богенхафен становится ещё более оживленным, ведь его население резко увеличивают новоприбывшие купцы, спекулянты и бездельники, ищущие быстрой наживы или лёгкой добычи. Уединение – роскошь, доступная лишь богатейшим горожанам живущим в безопасности и роскошной безмятежности Кольца Адель.

Однако ночью, когда густые туманы поднимаются с реки Боген, город становится гнетущим и жутким. Клубы вуалью устилают переулки и аллеи, окутывая всё тёмной мглой. Лишь очень смелые или очень глупые рискнут выйти в беспросветную ночь, и не всем из них удаётся вернуться назад. Не смотря на это, одно в Богенхафене неизменно: на каждую возможную получить прибыль, найдётся тот, кто ради неё пойдёт на риск.

БОГЕНХАФЕН СЕГОДНЯ

В Богенхафене живёт около 10 000 горожан, а сам город стоит на самой дальней точке Богена пригодной для прохода крупных речных судов. Город служит центром местной торговли, по реке сюда сплавляют товары из Альтдорфа, Нульна и Мариенбурга, и обмениваются на шерсть, вино, свинец и серебро, свозимые местными с гор. Поскольку торговля является основным источником городского дохода, то и в местной политике преобладают интересы купечества, а реальная власть находится в руках четырёх богатейших семей: Хаагенов, Руггбродеров, Штайнхагеров и Тойгенов.

Город пользуется большой независимостью от любого дворянского вмешательства. Здесь правит Городской совет, в основном отстаивающий интересы главных торговых домов. Высокие доходы от налогов на торговлю, лишь повышающиеся во время прибыльного Шаффенфеста, сделали Богенхафен гораздо богаче соседних герцогств. Это до сих пор раздражает местную знать, до которой доходит лишь малая часть от городских доходов. Владеющие недвижимостью горожане обязаны платить за неё ежегодный налог, размер которого повышается, если речь идёт о прибрежных строениях. Владение причалами и лодками также облагается налогом. Все желающие продать что-то в городе, обязаны уплатить пошлину за каждый ввезённый товар.

Поскольку Шаффенфест проходит за пределами городских стен, он освобождён от большей части перечисленных выше налогов, что делает фестиваль особенно привлекательным.

ПРАВИТЕЛИ ГОРОДА

Город находится на землях герцогства Запонатхайм, под юрисдикцией Ландграфа Вильгельма фон Запонатхайма. Но последнего мало заботят городские дела, пока ему продолжает исправно поступать причитающаяся доля налогов. Ландграф правит из замка Грауэнбург, примерно в 60 милях (96,5 км.) к северу от Богенхафена, редко посещает город, и даже не имеет в его стенах собственной недвижимости. По сути, Богенхафен живёт как вольный город, где Городской совет является высшим органом власти.

Городской совет

Совет собирается раз в месяц, кроме особых, требующих неотложного заседания случаев. В нём 15 мест.

- Восемь принадлежат Гильдии Купцов: одно для гильдмейстера (сейчас это Фридрих Магириус), по одному для каждой из четырёх главных торговых семей (сейчас одно из этих мест занимает Йоханнес Тойген), а остальные три поочерёдно занимают представители меньших торговых объединений.

- Пять мест занимают главы других выдающихся Гильдий: Врачей, Портных и Ткачей, Возчиков, Докеров и Плакальщиков (последнее место сейчас занимает местная жрица Морра).

- Одно место зарезервировано для представителя местных ремесленных гильдий и поочерёдно занимается гильдмейстерами: каретников, плотников, ювелиров, кузнецов и каменщиков.

- Последнее занимает самый высокоранговый жрец Сигмара в городе. Сейчас это Людо Идель.

Помимо ченов с правом голоса, в совете заседает главный магистрат (сейчас это Хайнц Рихтер), традиционно лишённый права участия в голосовании. Прочие городские светила приглашаются или вызываются для: дачи показаний, участия в обсуждениях, или поддержки мнения советников с правом голоса. В частности, священнослужители нередко выступают в совете, когда вопросы касаются их церквей. Например, высокоранговый верениец регулярно исполняет роль консультанта по законам (часто оппонируя советам главного магистрата), в то время как верховная жрица Шаллии непрестанно подаёт советникам прошения от имени бедняков. Офицеры городской стражи присутствуют

на совете, когда заседание напрямую касается общественного порядка или посвящено рассмотрению жалоб на поведение их подчинённых. Стальные взгляды и каменные лица офицеров отпугивают большинство недовольных, а потому очень немногие граждане утруждают себя жалобами на коррумпированных служителей закона, предпочитая платить взятки и не высовываться.

Учитывая сильное влияние в совете, Гильдия Купцов, в случаях, когда её члены приходят к согласию (что обычно и происходит, когда они стремятся получить прибыль), фактически правит Богенхафеном. По уже ставшему традицией прецеденту, председателем совета всегда становится член Гильдии Купцов, хотя и не обязательно это должен быть гильдмейстер.

Гильдии

Богенхафенские гильдии, как это обычно и бывает в Рейкланде, имеют почти полную монополию на рынке труда в своих областях. В большинстве случаев членство в гильдии обязательно для любого, кто хочет заниматься своим ремеслом в городе. В случаях, когда нужно выполнить большую работу (как правило, заказанную Городским советом, одной из гильдий, местным дворянином, или одной из четырёх главных торговых семей) традиция предписывает организацию процесса работ через гильдию, а не напрямую с ремесленниками. Гильдия должна договориться о размере оплаты и стоимости материалов, а затем распределить долю рабочей нагрузки и денег между ремесленниками.

Гильдия Купцов занимает безусловное первенство среди прочих богенхафенских гильдий (см. стр. 128), и ей управляют четыре наиболее влиятельных торговых дома. Гильдия не терпит конкурентов не входящих в её состав, а вот гильдейцы вольны относительно свободно вести свои дела. Членство обходится недёшево, но даёт доступ к прибыльным возможностям Богенхафена.

Гильдия врачей (см. стр. 135) в основном занимается защитой своих членов от судебных исков и преследованием шарлатанов (и нелицензированных врачей).

Любой не-гильдеец, занимающейся врачеванием в Богенхафене подлежит немедленному аресту в связи с обвинением в насилии и покушении на жизнь пациента; последнему не дозволяется говорить от имени обвиняемого, а гильдия всегда готова платить за сведения приводящим к подобным арестам. Отправив запрос в местную Гильдию Врачей можно узнать имена городских хирургов.

Гильдия Плакальщиков (см. стр. 129) религиозна и связана с церковью Морра. Она занимается проведением похорон, а на собранные деньги содержит Сады Морра (см. стр. 137). Гильдия Плакальщиков также контролирует возведение склепов и прочих памятников в Садах Морра работая над этим вместе с Гильдией Каменщиков. Любой, кто проводит похороны или избавляется от трупа без надзора Гильдии Плакальщиков, рискует попасть под арест в связи с обвинением в хищении тела или некромантии. Подобно Гильдии Врачей, Гильдия Плакальщиков всегда готова платить за сведения, которые могут помочь в такого рода арестах.

Гильдии вечно враждуют и спорят из-за проявленного неуважения и незначительной прибыли. Гильдия Возчиков обычно поддерживает ремесленные гильдии, Гильдия Врачей и Гильдия Портных и Ткачей традиционно выступают совместно с Гильдией Купцов, а Гильдия Докеров всегда голосует против Гильдии Возчиков.

Торговые дома

В Богенхафене господствуют четыре торговых дома: Хааген, Руггбродер, Штайнхагер и Тойген. Помимо них есть множество мелких торговых объединений, борющихся за своё существование, но почти вся торговля с дальними землями ведётся четырьмя великими семьями, каждая из которых владеет домом в показной роскоши Кольца Адель (см. стр. 120) и конторами в других кварталах Богенхафена.

Хааген

Семья Хаагенов – вестерландцы, имеющие несколько торговых партнёров в Мариенбурге. Они – главные продавцы роскоши в Богенхафене. Йохен Хааген – глава семьи. Поскольку большая часть их товаров доставляется по реке, Хаагены тесно связаны с Гильдией Докеров и содержат собственную небольшую флотилию парусных барж. Они владеют причалом (см. стр. 127), пятью близлежащими складами и несколькими конторами на Бергштрассе.

Руггбродер

Семья Руггбродеров в основном занимается зерном и другими фермерскими продуктами, ввозя их в Богенхафен для обмена на производимые в городе ткани и металлические изделия. Хейронимус Руггбродер – глава семьи, надёжно держащий бразды правления делами торгового дома, несмотря на свои годы, давно перевалившие за семьдесят. Раньше Руггбродеры были монополистами в торговле с Хельмгартом и Бретонией, но сейчас в этом они стали конкурировать с Тойгенами.



Хааген



Руггбродер



Штайнхагер



Тойген

Руггбродеры владеют несколькими складами вдоль Остендамма, но не принимают активного участия в речных перевозках, полагаясь на баржи и команды своих поставщиков или небольших независимых перевозчиков. Дом Руггбродер тесно связан с Гильдией Возчиков, оставаясь крупнейшим работодателем для возничих и погонщиков мулов в Богенхафене. Руггбродеры – самая меньшая из четырёх крупных торговых семей, и наиболее тесно связана с мелкими городскими торговцами.

Штайнхагер

Семья Штайнхагеров имеет связи среди гномов и горнодобытчиков. Дом в основном занимается доставкой товаров из Альтдорфа, Нульна и Мариенбурга в предгорные общины для дальнейшего обмена на меха, металлы и другие товары Серых гор. Возглавляет семью Франц Штайнхагер, в чём ему помогает его брат Генрих. Штайнхагеры владеют причалом и несколькими складами, а также конторами вблизи к конторам семьи Тойгенов, что за Гильдией Купцов.

Тойген

Тойгены – одно из старейших семейств Богенхафена, по сути, ставшее городским дворянством. Никогда не носившие титулов, они поддерживают дружеские отношения со многими благородными домами Рейкланда. Тойгены владеют причалами на обе стороны Богена, множеством складов вдоль Остендамма и Вестендамма, а также несколькими конторами на небольшой площади за Гильдией Купцов.

За последние двадцать лет семья пережила внезапный упадок, что полностью изменилось по возвращении Йоханнеса Тойген из Нульнского университета. Йоханнес вернулся в Богенхафен после кончины своего старшего брата Карла. Он остался в городе как глава семьи и наблюдал за помпезным возвращением своего дома к былому величию (см. стр. 112).

Семья Тойгенов торгует по дорогам и рекам со всеми частями Империи. Нульнские знакомые Йоханнеса обеспечили тому доступ к древесине и другим товарам из Штирланда и Аверланда. Также глава семейства начал торговать бренди и металлами с Бретонией через Хельмгарт и Прорубленный перевал. Более того, Йоханнес также неуклонно подрывает торговлю Хаагенов с Мариенбургом.

Богенхафен: памятка для гостей

«Улицы мощёные золотом. Золотом. Так говорили в Фильштадте, и потому я сюда и приехал. Не знаю, во что я только сейчас вляпался, но это точно не золото!»

– Уилбур Вонахт, неудачливый купец

Богенхафен процветает благодаря вездесущей торговле, что пронизывает даже булыжники его мостовых. Улицы кишат торговцами, купцами и прохиндеями, жаждущими быстрой наживы. Многие рейкландцы приезжают в Богенхафен в поисках богатства, надеясь сколотить состояние, не понимая, что игра всегда идёт в пользу богатейших торговых домов, господствующих в экономическом, политическом и социальном ландшафте города.

Центральные и торговые районы Богенхафена всегда рады гостям (особенно во время Шаффенфеста). Любому новоприбывшему будет сложно пройти и десять футов без встречи с предложением приобрести товар или услугу. Всякий сорящий деньгами быстро станет целью для тех, кто в этих деньгах нуждается, и будет вынужден изо всех сил отбиваться от назойливых последователей, каждый из которых будет клясться, что именно его предложение – самое выгодное.

Впрочем, амбициозным и беспринципным в Богенхафене представится множество возможностей заработка. Купцы ищут рабочих и охранников. Богатеям нужны слуги и ремесленники. Для того, кто готов рискнуть своей жизнью и здоровьем в городе почти нет ничего невозможного. Все описанные ниже места сопровождаются зацепками приключений. Используй те из них, что придутся тебе по душе.

Кольцо Адель

Окружающее пышные сады Запонатхаймов Кольцо Адель – самый роскошный квартал Богенхафена, в котором живут богатейшие люди города. Три стороны кольцы образуют окружённые дворами особняки величайших и благороднейших горожан. Четвёртая сторона состоит из роскошных городских домов с террасами, служащих домом менее богатым купцам, ремесленникам и мелкой знати. Все ворота и двери украшены геральдикой семьи-владельца, гарантирующей, что каждый узревший показушное богатство жилища осознает и баснословное богатство его владельца. Учитывая принадлежность местных домов, в Кольце Адель почти всегда присутствуют городские стражники, чьи патрули немедля приближаются к каждому, кто поведёт себя подозрительно или явно не похож на обитателя этого квартала.

Хааген Херенхюс

Вилла Хаагенов величественна и сдержана. Её окружённые стеной сады украшены изящно подстриженными замысловатыми топиариями и множеством газовых ламп, позволяющим владельцам с шиком наслаждаться ночным воздухом. Но учитывая частые богенхафенские туманные ночи, лампы, в большинстве случаев, придают двору менее благостный и более жутковатый вид. Сама вилла – это двухэтажный дом из тёмного камня из середины которого выступает одноэтажный украшенный колоннадой портик. Крышу венчает позолоченный галеон с символом дома Хааген: головой грифона над тремя монетами.

Глава семейства Йохен Хааген – рассудительный, умудрённый делец с тонким вкусом на детали и роскошь. Его жена Мария – одна из самых знаменитых хозяек Богенхафена, регулярно проводящая приёмы, званые ужины, и вечеринки. Несмотря на успех этих мероприятий, в Гильдии Купцов Хаагены пребывают на роли богатой, но остающей семьи. На интерес Йохена к *Ordo Septenarius* был дан вежливый отказ. Дочь Хаагенов, Ютта, учится в Мариенбуржском университете. У Йохена три брата: Питер, Герит и Казин. Питер, младший, учится в университете в Нульне, в то время как Герит и Казин странствуют по Империи, заключая контракты и следя за вложениями своей семьи.

- Хаагены торгуют предметами роскоши, и по слухам, многие из них хранятся на их вилле. Однажды ночью персонажам удаётся подслушать план ограбления виллы Хаагенов. Они могут как предупредить семейство купцов надеясь на вознаграждение, так и попытаться самим проникнуть на виллу, в поисках ещё большего богатства.

- Помимо герба Хаагенов, позолоченный галеон на крыше их виллы украшен фигурой сжимающей кошелёк русалки – символом Мариенбурга. Это недвусмысленное напоминание о корнях Хаагенов сильно раздражает старые семи с более долгой, местной родословной. По слухам, дом Тойгенов готов щедро заплатитить, тому, кто добудет фигуру русалки с носовой мачты позолоченного корабля. Перевернувшие кражу персонажи быстро поймут, что слухи были неверны, и, если они не будут осторожны, то вполне могут угодить за решётку.

Поместье Кляйнвальдов

Этот дом полон благородной запущенности, подобно статусу своих владельцев. Его сады пышны, но не ухожены, а украшающие фасад большие окна из маринбуржского стекла давно не мыли. Главными дверьми почти не пользуются, а вот у задних вечно снуют туда-сюда слуги.

Владеют заброшенным поместьем близнецы Лоренс и Леота Клянвальды – правители кляйнвальдского графства – небольшого фьефа на востоке герцогства Запонатхайм. Близнецы приходятся кузеном и кузиной пресловутому семейству Брунеров из Убершрейка. Они редко посещают своё богенхафенское поместье, не говоря уже о захолустных владениях в лесной глуши. В своём бесконечном стремлении к кутежу они пользуются возможностями, навещая своих родственников при альтдорфском дворе, других городах, посёлках и виллах Империи.

- В отсутствие хозяев, слуги предаются азартным играм. Дворецкий Штимс, заправляет небольшим игорным домом для прислуги живущих на Кольце Адель семейств. Штимс и его друзья с превеликим удовольствием отдыхают на мебели Кляйнвальдов, распивая хозяйское вино и высмеивая хозяйское имя. В конце концов удача отворачивается от дворецкого, и лоухэвенские громилы разносят поместье в отместку за «потерянный доход», поскольку Штимс не платил полуросликам ни копейки. На утро приходит весть, что Кляйнвальды прибудут в Богенхафен через пару часов и дворецкий, желая спасти свою шкуру, просит персонажей помочь отремонтировать дом, задержать хозяев или придумать что-нибудь получше!

- Кляйнвальды закатывают вечеринку и приглашают на неё персонажей,узнав об их подвигах. Как только искатели приключений приходят в поместье, близнецы пытаются соблазнить или манипулировать каждым из персонажей, пытаясь настроить их друг против друга. Тот, кто подтолкнёт одного из них напасть на товарищей, выиграет пари и право переспать с любым из персонажей. Если искатели приключений прознают об «игре», их бесцеремонного выгонят.

О, БРАТ, ГДЕ ЖЕ ТЫ?

Персонажи посетившие дом Магириуса в ходе **«Теней над Богенхафеном»** не найдут внутри Клауса. Скорее всего, он ушёл за покупками. Если ты хочешь подчеркнуть ужас сцены, слугу вполне мог убить Гидеон, однако если Клаусу удастся выжить, это может вылиться в очень сильную сцену, когда в присутствии персонажей Клаус узнает о своей связи с Магириусом и произойдёт это уже после того, как искателям приключений не удастся спасти жизнь Фридриха.

Городской дом Магириусов

Трёхэтажный дом Фридриха Магириуса – один из городских домов с терассами расположенных Кольца Адель. Вход можно узнать по тяжелой деревянной двери с необычным латунным молотком в форме виноградной грозди. Ко входной двери ведут три широкие каменные лестницы, по бокам которых стоят два горшка с причудливыми растениями. У здания аккуратный и ухоженный фасад, а из его окон струится тёплый свет, словно приглашая прохожих зайти в гости.

Фридрих Магириус в основном торгует вином и бренди. Высокий, пожилой холостяк, он живёт с единственным слугой Клаусом. Его отчужденная жена и дочь сейчас в Вебурге, к большому стыду Магириуса. Он держит небольшие конторы как в Гильдии Купцов, так и в ратуше, где усердно занимается добрыми делами. Будучи воплощением благодетельного филантропа, он столь же умён, сколь и сострадателен. Фридрих лично отправляет пожертвования от имени *Ordo Septenarius* столовой расположенного в Яме шалианского дома милосердия. При этом Магириус наслаждается роскошью, полученной благодаря его богатству и статусу, регулярно обедая в «Золотой форели» (см. стр. 128).

- Отношения Фридриха и Клауса породили множество добродушных домыслов среди друзей Магириуса из Гильдии Купцов. На деле Клаус – незаконнорожденный сводный брат Фридриха, сын его отца и бывшей домработницы Кэт (на смертном одре рассказавшей Магириусу правду о Клаусе). Клаус ничего не знает ни о том, что приходится Фридриху родственником, ни о том, что может унаследовать дом и дело Магириуса в случае смерти Фридриха и его дочери.

- Магириус дружит с доктором Фёрдерном из Гильдии Врачей. Узнав, что его друг – знахарь, Магириус потрясён до глубины души и не выходит из дома несколько дней. Он просит персонажей проследить за Фёрдерном, чтобы убедиться, что тот не замышляет ничего «безнравственного». Проследив за доктором персонажи не увидят ничего подозрительного, однако их слежка может непреднамеренно привлечь внимание охотника на ведьм Фабергуса Хайнздорка, ищущего в городе ведьмаков для сожжения.

Дом Руггбродеров

Дом Руггбродеров стар, как и его владелец. Хейронимусу Руггбродеру уже далеко перевалило за семьдесят, но он всё ещё в полном здравии. Краска на доме немного выцвела, а ухоженные сады не поспевают за модой. Герб Руггбродеров – сноп пшеницы в латной перчатке, не только выгравирован на столбах у ворот дома, но и выстрижен на многих, заметных с улицы, топиариев, что большинству местных богатеев кажется немного безвкусным.

Хейронимуса редко можно увидеть на улице. Он ведёт свои дела из дома, избегая своих семейных контор и конторы в Гильдии Купцов. Большинство задач он решает почтой или через посредников, и почти никогда не принимает у себя незнакомцев. Госберт, единственный сын Хейронимуса, сейчас живёт в Бонехафене, в дали от своего властного отца.

- Клотильда Кунцихт, будучи главным писарем Руггбродеров, служит «лицом» их дел. Клотильда – доверенное лицо своего хозяина и почти ежечасно носится по конторам Руггбродеров, выполняя приказы Хейронимуса, которые тот ежедневно отправляет в письме. Глава семейства отказал Клотильде в отпуске для посещения похорон сестры в Тросройте, на которые она очень хочет поехать. Путешествие туда и обратно займёт не больше недели: смогут ли персонажи подменить её?

- По слухам Руггбродер помер вот уже как несколько недель. Правда в том, что он перенёс инсульт и пребывает в полусознательном состоянии. Его слуга Майнрад скрывает это, подделывая хозяйские подписи, чтобы выудить как из дома как можно больше денег, прежде чем тот перейдёт к Госберту. Когда у Кунцихт исчезает, после того как высказывает подозрения в достоверности почерка на последнем письме, оставляя персонажей с загадкой, которую можно разгадать лишь обследовав дом, в который у них нет (законного) доступа.

Сады Запонатхаймов

Этот большой парк находится в центре Кольца Адель. Он окружён высоким кованым забором с четырьмя запертыми воротами (по одному на каждую сторону света). Владельцы домов на кольце получают ключ от садов, и принципиально важно, чтобы те оставались закрытыми, когда они не используются, предотвращая проникновение сброда. За забором и высокой живой изгородью, тянущимися параллельно друг другу, лежит прекрасная идиллическая пасторальная сцена. В центре стоит большой фонтан увенчанный бронзовой статуей Богенауэра, к которому, мимо пышной травы и множества больших, широких деревьев, ведуёт сеть извилистых гравийных дорожек.

Содержание парка оплачивается из налогов, собранных с домовладельцев Кольца Адель и хотя цена на этот уход невысока, многие плательщики воспользовались шансом похвастать своим богатством, из-за чего в парке полно скамеек и мемориальных садов с табличками изображающими семейные гербы состоятельных горожан Богенхафена.

- Сердитый и на удивление грамотный агитатор Франц Духватмянен возмутился присвоением садов богачами. Он прочесал городские арихвы и обнаружил, что земля, на которой ныне разбиты сады Запонатхаймов, была «навечно завещана Запонатхаймами народу Богенхафена», а потому должна быть открыта для общего пользования. Он ведёт разъяренную толпу к Кольцу Адель и персонажи могут как встать на защиту садов плечом к плечу с городской стражей, так и попытаться разрядить обстановку, или же присоединиться к Духватмянену в его славной революции!

- Когда вода в фонтане краснеет, словно кровь, большинство богенхафенцев принимают это за дурной знак, предвещающий грозящую городу большую речную беду. Взявшиеся за расследование персонажи выясняют, что за окраской воды стоит кемпербадский торговый консилиум, желающий подорвать веру в Богенхафен и направить торговлю в свою сторону.

Замок Запонатхаймов

Замок Запонатхаймов – что угодно, но не точно не «замок». Эту виллу перестроил дед нынешнего ландграфа, украсив здание искусной лепниной в виде зубцов и бойниц, не учтя то, сколь сильно они ограничат обзор и затенят помещения. Архитекторы даже добавили решётку и подъемный мост, хотя первую редко опускают, а второй никогда не поднимают.

Большую часть года дом пустует, поскольку Ландграф Вильгельм фон Запонатхайм редко снисходит до посещения Богенхафена и закрывает глаза на вседозволенную городскую торговлю. Вильгельм понимает, что любая попытка ограничить влияние гильдий приведёт к народным волнениям и нарушению потока денег в его казну, что он едва ли сможет позволить себе в столь смутные времена. Придерживаясь таких прагматичных взглядов, он всё ещё ненавидит «зарвавшихся стяжателей» (и свою зависимость от них), потому избегает города, насколько это возможно.

- Кузен ландграфа, Лорд Зигфрид фон Запонатхайм, неожиданно посещает виллу на роскошной карете в сопровождении шумной свиты слуг и охранников. Обустроившись на новом месте, он посылает персонажам записку, приглашая тех в гости. Искатели приключений чем-то привлекли его внимание и Зигфрид желает, чтобы те нашли скрывающегося в Богенхафене беспринципного аптекаря, готового продать особый «рвотный» порошок.



- Когда Магнус, молодой племянник ландграфа (см. стр. 132), приезжает инспектировать штатное войско, среди городской стражи начинается паника, а капитан Гертрин тревожится больше остальных. Лейтенант Бротт просит персонажей помочь ей связаться с Лордом фон Запонатхаймом, а капитан готов наградить любого, кто задержит лейтенанта и выиграет для Гертрина время, которого ему хватит для полной дискредитации подчинённой, прежде чем та сделает то же самое с ним.

Вилла Штайнхагеров

Расположенное на западной стороне Кольца Адель поместье семьи Штайнхагеров, являет собой причудливую мешанину архитектурных стилей. Десятилетиями вилла многократно достраивавалось и даже сейчас строители (разумеется, нанятые через Гильдию Каменщиков) работают над расширением нового крыла, в котором запланирована библиотека, спальни, и терраса на крыше.

Штайнхагеры – одно из самых плодовитых торговых семейств Богенхафена. Его возглавляет Франц Штайнхагер при поддержке своего брата Генриха и сына Альбрехта. Генрих негодует, что родился на два года позже Франца, будучи абсолютно уверенным в том, что их семья была бы успешней, если бы её возглавлял он. Это разочарование лишь усилилось из-за возросшей зависимости Франца от семнадцатилетнего Альбрехта. Генрих не счёл это проявлением умышленного пренебрежения, что, впрочем, не умерило его негодования.

- Генрих работает против интересов своего старшего брата. Он наладил связь с неким альтдорфским купцов по имени Маркус Шульц, заявившем о своей принадлежности к тайному обществу мелких торговцев, стремящихся создать рейкландский торговый совет – крупнейшую объединённую финансовую организацию в Империи. На деле Шульц служит агентом Чёрного Кабинета Альтдорфа, занимающегося слежкой за внутренними врагами Империи. Маркус планирует путём шантажа превратить Генриха в своего осведомителя. Генрих же, поняв, что его обманули, готов щедро заплатить персонажам, если те отыщут в Богенхафене связиста Шульца (Оделину Ландау) и доказательства её связи с Маркусом.

- Франц нанял нульнского каменщика для постройки тайного прохода ведущего из его конторы в канализацию. Гильдия Каменщиков, прознав о прошедшем мимо неё заказе, поручают персонажам отыскать доказательства, которые можно найти только в личных покоях Франца на вилле Штайнхагеров.

Дом Тойгенов

Окружённый 15-футовыми (5 ярдов или 4,5 метра) стенами, увенчанными железными шипами, дом – одно из самых безопасных мест в Богенхафене. Если ты – Йоханнес Тойген. Днём высокие металлические ворота открыты, а гостям рады, но после захода солнца, ворота запираются, а охранники с большими злобными псами выходят в патрули.

Кроме большого штата охраны и слуг, с Тойгеном живёт его кузен Гидеон. Некоторые некоторые описывают кузена как худого юношу, вернувшегося вместе с Йоханнесом из Нульна после смерти Карла – старшего брата Йоханнеса. Другие считают Гидеона ребёнком, поскольку недавно Йоханнеса видели в сопровождении невысокой фигуры. Какова бы то ни было, после своего возвращения Йоханнесу удалось возродить успех своей семьи, заставив многих богенхафенцев шептаться, что смерть Карла была божественной милостью.

- В последнее время соседи Тойгена стали замечать жуткие вещи: таинственные огни, странные голоса, жуткий озноб и явственные кошмары. Когда ночью умирает (по-видимому, от шока) Оскар Унтерхельм, живший в городском доме напротив поместья Тойгенов, городские сплетники начинают шептать, будто-то почивший был ведьмаком. Волосы Оскара стали ярко-голубыми, а губы – ярко-розовыми. Его обезумевшая жена обращается к персонажам, желая очистить имя Оскара.

- Ходят слухи, что брат Йоханнеса умер от какой-то редкой и опасной болезни, так называемой *пурпурной мозговой лихорадкой*. Живущий в Яме аптекарь надеется, что болезнь всё ещё сохранилась и готов заплатить серебром любому, кто пролезет в дом Тойгенов и выкрадет постельное бельё Карла. Разумеется, персонажи не знают, что аптекарем на деле является Гидеон, демон-оборотень, надеющийся заразить несколько искателей приключений искомой болезнью.

Альтштадт

Альтштадт, старейший квартал Богенхафена, служит домом для городских бедняков. Здесь нет мостовых, а улицы вытоптаны в земле. У местных дешёвых и грязных таверн низкие потолки, а воздух внутри задымлён. Днем квартал заполоняют рабочие и бедняки, в толпах которых скрывается множество карманников, нищих и разбойников. Ночные патрули городской стражи редки, но их составы удвоены, а потому серьёзные преступления случаются редко.

Гильдия Каретников

Гильдия Каретников, самая влиятельная ремесленная гильдия Богенхафена, опираясь на общие интересы поддерживает дружеские отношения с Гильдией Возчиков и берёт с неё пример в политических вопросах. Здание гильдии расположено на тихой улочке, над мастерской нынешнего гильдмейстера Йохана Вахтера. Позолоченное колесо фургона висит над широкими двойными дверьми, обычно широко распахнутыми в дневное время и выпускающими жар тяжкого труда и облака опилок.

Вахтер занимает пост гильдмейстера уже больше двадцати лет. Он поддерживает плотное сотрудничество с богенхафенскими каретниками, с гильдмейстерами прочих ремесленных гильдий (особенно с главой Гильдии Плотников и в основном сторониться политики, вместо этого концентрируясь на упорной работе, создании качественных товаров и всегда тщательно старается показаться вежливым.

- Втайне ото всех, Вахтер обустраивает в своих фургонах тайники, способствуя контрабанде товаров и людей через городские стены. Гильдмейстер начинает боятся расправы, когда один из фургонов решают использовать для доставки чёрного пороха в Бретонию. Он хочет переложить вину и заплатит персонажам, за дачу ложных показаний против его ученика Олли в суде.

- Мастерскую каретника Клауса Кенвурта заполоняют книшнклифы (жуки-древоеды). Ради уничтожения паразитов ремесленник был вынужден сжечь мастерскую, лишив себя средств к существованию. Заподозрив профессиональный саботаж, гильдмейстер Вахтер нанимает персонажей для расследования. В ходе сбора улик искатели приключений узнают, что в случившемся виноват одержимый распадом партнёр Кенвурта, павший перед Нурглом, богом Разложения. Он спрятал книшнклифов в нескольких мастерских по всему городу, желая устранить конкурентов, а заражение мастерской Кенвурта произошло случайно, из-за сбежавших жуков.

ПРОВЕРИТЬ ДЫХАНИЕ

Скорее всего после событий «**Теней над Богенхафеном**» несколько важных семей будут опозорены или окажутся в смятении. Некоторые из них могут потерять своего главу, а потому есть все шансы, что их богатства породят множество юридических споров, а другие семейства (будь то богатые купцы или умелые дворяне-политики) могут попытаться завладеть имуществом, заполняя вакуум власти, оставленный после падения *Ordo Septenarius*.

Таверна «Полумера»

Пока светит солнце из «Полумеры» непрерывно доносятся взрывы хриплого хохота, радостные овации и стоны отчаяния. Вошедший внутрь через низкую широкую дверь (пригнувшись, если персонаж выше четырёх футов (1,3 ярда или 0,9 метра)), увидит десятки полурослико в и почти столько же людей, весело курящих и играющих в десятки трактирных игр, вроде «Зверей», шаров, вышибал и «Алой Императрицы». (Подробнее об этих играх ты можешь узнать в «**Неспокойных ночах и трудных днях**»)

Владеет «Полумерой» Алиса «Лиса» Шортботтом. Эта чрезвычайно болтливая, даже по полуросличьим меркам, она лично приветствует каждого посетителя, желая, чтобы все хорошо провели своё время. Азартные игры в Богенхафене регулируются не строго (разумеется, при условии уплаты налогов), поэтому в «Полумере» непрерывно из рук в руки переходят большие суммы денег.



- «Полумера» служит прикрытием для местных Лоухэвенов, возглавляемых особо безжалостной полуросликом Филофилораделием «Лори» Лоухэвен. Лори привлекла безудержная жадность царящая в Богенхафене, но её сильно разочаровывает необходимость уплаты налогов и конкуренция с другими законными азартными заведениями. Если персонажи имеют какое-либо влияние в Городском совете, Лори была бы признательна, если бы они поспособствовали в запрете азартных игр, что улучшило бы её незаконные доходы.

- «Лиса» предлагает списать долги персонажам переживающим чёрную полосу в азартных играх в обмен на небольшую услугу. Альбрехт Штайнхагер играет в карты по-крупному. К сожалению, юноша не очень хорош и проиграл почти все свои деньги. Всё, что требуется от персонажей, так это присоединиться к игре сделав пару ходов, тонко убедив Штайнхагера, что удача всё ещё с ним, после чего один из Лоухэвенов, очаровательный денди с бретонским акцентом, обдерёт Альбрехта до последнего пенни.

Гильдия Докеров

Гильдия Докеров находится в большом бревенчатом доме на Хафенштрассе, напротив Гильдии Возчиков. Все портовые рабочие в Богенхафене обязаны быть членами Гильдии Докеров. На первом этаже здания расположен большой зал для собраний. Сложные законы ограничивают лицензирование таверн и не позволяют подавать здесь эль или пиво. Вместо этого у неотёсанного деревянного бара можно купить только определённые виды спиртного. Местный самогон дополняет множество иноземных напитков, вроде бретонского бренди, мариенбуржского джина или кислевитского кваса. Само здание разделено на несколько небольших убранных залов, по одному на каждую крупную докерскую бригаду. Бригады специализируются на транспортировке конкретных грузов, ведь для правильной переноски некоторых товаров нужно обладать незаурядными навыками. Во время транспортировки древесины используются совершенно иные методы, нежели во время переноски рыбы или зерна. Для простоты опознания каждая бригада носит шляпы своего цвета.

Гильдмейстер Гурни Думкопф – здоровенный верзила и опытный переносчик вина. Обычно его можно найти за барной стойкой в здании гильдии, где он вершит суд среди своих приближённых, пока бригадиры со свистками заняты повседневными делами по составлению графиков работ и контрактов для каждой из банд. Больше всего Думкопфа заботит статус его гильдии. Простого слуха о том, что кто-то посмел разгружать свои лодки без участия гильдейцев, будет достаточно, чтобы Думкопф повёл стаю поддатых докеров на разборки. Такие конфликты не раз приводили к конфликтам со стражей в связи с избиением невинных приезжих купцов, но это не тревожит Думкопфа. В конце концов, у него давние и прочные связи с Гильдией Купцов и домом Тойгенов в частности, потому гильдмейстеру никогда не приходилось сталкиваться с чем-то страшнее пощёчины и небольшого штрафа.

- Помимо защиты гильдейской монополии, докеры Думкопфа работают наёмниками на каждого, кто готов заплатить, разумеется, кроме Гильдии Возчиков. Торговец керамикой Люциус Швапп использовал докеров для избиения конкурента, но испугавшись последствий, просит персонажей проникнуть в гильдию и уничтожить любые доказательства сделки. К сожалению, единственная запись хранится в голове Думкопфа...

Бандитствующие докеры стали членами тайного культа Кхорна, Кровавого Бога. Кровавый Нос собирается нерегулярно, в полнолуние Моррслиб, чтобы избивать друг друга покуда кровь не окрасит их лица. Рассказывать кому-то о культе или его делах строжайше запрещено. Искатели приключений решившие поучаствовать в кулачных боях, могут ненамеренно поучаствовать в ритуальном собрании.

Гильдия Возчиков

Стоящее на Хафенштрассе, прямо напротив своих непримиримых конкурентов из Гильдии Докеров, красно-чёрное здание Гильдии Возчиков представляет собой разросшееся скопление некогда отдельных деревянных строений, купленных и объединенных возчиками. Внутри находится маленькая контора гильдмейстера и большая столовая, в которой гильдейцы всегда могут купить щедрые (и не безвкусные) порции за разумные деньги.

Гильдмейстер Бенгт Швацвегель – набожный сигмарит и ярый сторонник трезвости потому в гильдии не получится купить алкоголь, хотя ни один уважающий себя возчик не выйдет из дома без фляги. Гильдия Швацвегеля занимается всем, что касается купеческих караванов и сухопутной перевозки грузов. Из-за яростного соперничества с Гильдией Докеров, уличные драки между их рядовыми членами гильдий случаются часто.

- Кто-то пытается подогреть и без того сильную вражду между Гильдией Возчиков и Гильдией Докеров. Здания обоих гильдий были исписаны оскорбительными лозунгами, и хотя гильдмейстеры винят друг друга, даже поверхностного расследования хватит, чтобы понять, что за оскорблениями стоял полурослики Лоухэвенов (ведь все надписи находятся не выше четырёх футов над землёй (1,3 ярда или 1,1 метр). Лоухэвены хотят использовать неразбериху для вмешательства в дела обеих гильдий.

- Нападения мутантов на дороги учащаются и становятся всё более серьёзными. Местные дорожные стражники не могут заняться расследованием из-за большого скопления посетителей Шаффенфеста, потому гильдмейстер Швацвегель просит персонажей выслеживать и устранять любых разбойников. Искатели приключений, сумевшие отыскать разбойничий лагерь, узнают, что разбойники – это беглые бретонские крестьяне, неумело маскирующиеся под мутантов, для сокрытия своих лиц и запугивания жертв.

Квартал Ремесленников

Границы этого квартала условно проходят по Хандвёркербан, Айзенбан и Гёттенплац. Здешняя архитектура состоит как из небольших, скромных мастерских так и из сложных, показушных жилищ мастеров. Местные гостиницы среднего качества и большинство привечает лишь определённых ремесленников, например в «Резец и пилу» чаще заходят плотники, а «Добрая урна» популярна среди невежд-гончаров.

Квартал Ремесленников кишит посетителями мастерских: обычными горожанами, подыскивающими новый стул, кухонный нож или что-то ещё; слугами богатых домов, занятых похожими делами; учениками, отправленными своими мастерами за материалами и инструментами; и родителями, желающими отдать своих чад в ученичество мастерам. Этот район полюбился нищим и ворам, ведь тот из рук в руки переходят немалые деньги.

Гильдия Плотников

Фасад Гильдии Плотников украшен сотнями досок из разных пород древесины, отличающихся текстурой и выделкой. По традиции, завершивший обучение и получивший лицензию подмастерье должен вырубить и обтесать новую доску или балку для фасада гильдии. В случаях, когда старые доски нужно убрать, к ним относятся как к драгоценным гильдейским реликвиям и используют в лучших работах местных мастеров.

Сейчас у гильдии нет гильдмейстера. Ее бывшая глава, Райне Фэшт, умерла в прошлом месяце. Пока у руля стоит Хольц – племянник Фэшт, а мастера-плотники плетут интриги и спорят о том, кто должен занять место гильдмейстера. Причиной споров не стали амбиции – никто просто не хочет занимать эту должность.

- Умер местный продавец древесины и партия редкой «кровавой сосны» выставлена на продажу по сниженной цене. Гильдия Купцов хочет продать древесину в другом месте за солидную прибыль, а Гильдия Плотников желает добыть «кровавую сосну» себе для работы над заказной мебелью и превращения Богенхафена в центр экзотического столярного мастерства. Оставшись без гильдмейстера, который мог бы лоббировать их интересы, гильдейцы просят персонажей о помощи.

- Хотя исторически Гильдию Плотников и Гильдию Каретников объединяет крепкая дружба, гильдмейстер каретников Йохан Вахтер решил воспользоваться отсутствием руководства у плотников и объединить две гильдии ради выгоды всех работников с деревом (и в полной мере воспользоваться выгодным положением Гильдии Плотников). Однако для заключения соглашения Йохану нужна поддержка большинства местных мастеров-плотников и Гильдии Купцов. Вахтер щедро наградит сумевших помочь ему персонажей.



Гильдия Кузнецов

Гильдия Кузнецов – это высокое узкое здание, стоящее на Айзенбан, недалеко от Гильдии Плотников. Её фасад украшен искусно выкованной железной скульптурой грифона, работы гильдмейстера Давриха Швайсера. Претенденты на место гильдмейстера соревнуются в создании лучших металлических изделий, демонстрируя их как символ гильдейского мастерства. По этой причине кузнецы работающие с драгоценными металлами, редко становятся во главе гильдии.

Внутри находится несколько контор и писарей. В здании гильдии нет мастерских, поскольку дым, жар и непрерывный стук не способствуют ведению деликатных деловых встреч. Швайсер – умный лидер поддерживающий дружеские отношения с Гильдией Купцов, от которой его гильдейцы зависят в поставках руды и металла. Недавно Даврих получил контракт на поставку кольчуги для полков Штатного войска герцогства Запонатхайм (в том числе и для городской стражи), что сулит богенхафенским кузнецам немало денег.

- Стремясь укрепить репутацию Богенхафена как центра кузнечного мастерства, Швайсер начал переговоры с советом нульнских промышленников о выделении средств на производство ружей. Он знает, что любимые солдаты ландграфа из 118-ого Рейкландского пехотного полка «Зелёных плащей» используют ружья и видит в этом верный способ заслужить расположение Вильгельма Запонатхайма заработав ещё больше денег. Агенты нульнской семьи Ольденхаллеров используют персонажей, чтобы гарантированно и любыми средствами помешать планам Швайсера.

- Гильдеец Террель Шведман – подмастерье Алхимика Золотого Ордена. Стремясь скрыть от коллег свой магический дар, он просит персонажей передать послание своей сестре Труде – Шаману Янтарного Ордена, ждущий его в лесу у Ардлиха. Прибыв на место искатели приключений попадают в ловушку, расставленную радикальными охотниками на ведьм, желающими искоренить всех рейкландских магов. Переживут ли персонажи нападение и отвернутся ли они от Терреля?

Гильдия Каменщиков

Внушительное здание Гильдии Каменщиков облицовано сверкающим белым мрамором с прожилками красного и синего цвета. Из-за этой помпезности её прозвали «Маленьким Альтдорфом». Внутри всё украшено замысловатой резьбой, а шаги посетителей эхом разносятся по большим пустым палатам с высокими потолками. Всё это придаёт интерьеру тревожный, почти траурный вид и вызывает невольное почтение.

Гильдией Каменщиков управляют два гильдмейстера: Кристоф Риттер и Роб Тиф-Хауфен. Эти двое делят между собой дела руководства, позволяя друг-другу параллельно развивать собственные процветающие дела. Когда очередь заседать в Городском совете доходит до каменщиков, Риттер и Тиф-Хауфен по очереди сменяют занимают это место, всегда предупреждая друг друга об этом. Особенно хорошие отношения они поддерживают с Гильдией Плотников, предоставляющей им строительные леса, столь необходимые работ с камнем.

- Недавно прибывший в Богенхафене гном-каменщик Окри Брондассон ищет работу. Будучи гномом, он посчитал, что должен быть освобождён от человечьих законов и не нуждается в лицензии гильдии. Гильдмейстеры выразили вежливое несогласие. Риттер и Тиф-Хауфен нанимают персонажей, чтобы те убедили Брондассона приобрести лицензию, во избежание дипломатического инцидента.

- Уличный проповедник и по совместительству флагеллант Альбрехт Хехт убеждает персонажей расследовать деятельность Гильдии Каменщиков, будучи твёрдо уверен, что гильдия служит прикрытием для тайного культа Губительных Сил, проводящих ночные ритуалы в гулких залах на тёмном богохульном языке. Гильдия и в правду проводит ночные ритуалы, но они безвредны и подражают гномьему поклонению предкам на код-Кхазалиде. Однако, если слухи об этом наберут оборот, вполне может статься, что охотники на ведьм или яростная толпа сделают неверные выводы.

Богензайте

Богенхафенские доки раскинулись по обе стороны реки Боген, охватывая Вестендамм (северо-западный берег) и Остендамм (юго-восточный берег). Большинство строений Богензайте – это склады и амбары, обычно находящиеся под охраной наёмников с одной или парочкой злобных псин. Почти все склады деревянные и пронумерованы от первого до пятьдесят восьмого, начиная с западного конца Остендамма.

Днём в Богензайте, или, как их обычно зовут «Доках», полно деловито загружающих и разгружающих лодки докеров, переносящих товар на склады и обратно. Тут же можно найти капитанов и команды недавно прибывших барж, наблюдающих за переноской товаров писцов и прочих слуг торговых семейств, а также случайного мытаря, оценивающего новые грузы на предмет уплаты пошлин. Ночью доки почти безлюдны. Даже воры встречают редко, поскольку охрана у большинства складов надёжна, а патрули городской стражи встречаются часто.

Паром Кринглера

Без лодки (или не будучи хорошим пловцом) пересечь Боген можно лишь на одной из лодок Ханнеса Кринглера. Кринглер со своей небольшой флотилией перевозит желающих через Боген, обычно набирая от четырёх до шести пассажиров за раз и беря с каждого по шесть пенни. Причал Кринглер арендует у Гильдии Докеров. На обоих берегах он обустроил стоянки с тяжёлыми колоколами, чтобы не кричать каждый раз через реку.

Несмотря на свои преклонные годы и больные суставы, Кринглер лично и в любую погоду совершает множество ежедневных сплавов. Он славится легендарной угрюмостью, потому многие пассажиры долго пытались заставить его улыбнуться или рассмеяться. Гильдия Докеров даже делает ставки (с постоянно растущими призовыми) на то, когда же старик наконец-то сломается.

- Одна из лодок пропала и Кринглер нанимает персонажей для её поисков. Поскольку вёсла были заперты ночью, старик полагает, что судно уплыло вниз по течению. Искатели приключений находят похитителей: небольшую семью спящую неподалёку от лодки. Мать и отец бежали из города, узнав, что их маленькая дочь – мутант с крошечными кроличьими ушками и пушистым белым хвостом. По-хорошему, персонажи должны передать семью властям, но ребёнок выглядит таким милым и невинным...

- Лизель Лангензанг из Имперской школы инженеров приехала в Богенхафен породив слух о том, что она планирует строительство моста через Боген. Отчаянно желая сохранить своё дело, Кринглер платит персонажам, чтобы те отговорили инженера от её планов. На самом деле болтливая Лизель является культистом Расколотого Ока, культа Хаоса, посвятившего себя сбору всех знаний (подробнее смотри «Путеводитель по Убрешрейку» из «Стартового набора», стр. 63), а потому она не будет рада тщательному расследованию своих дел.

Причал Хаагенов

Богенхафенские доки застроены причалами и пристанями способствующими процветанию проходящей через город речной торговли. Главным местом швартовки служит причал Хаагенов, принадлежащий дому Хааген. Это место регулярно чистят и красят для поддержания высокого статуса его владельцев.

По закону контролировать торговлю на этом причале обязан Йохен Хааген, но обычно эта задача перекладывается на плечи его писаря Давриха Шерпа, спокойного вестерландца с намётаным глазом и математическим складом ума. Шерп лично осматривает каждого прибывшего на причал и быстро записывает все недостачи и инциденты. Большая часть попадающих на причал товаров является предметами роскоши (дорогими тканями, винами и драгоценностями), которые быстро и аккуратно переносятся на хранение в близлежащие склады Хаагенов.

- Шерп не пришёл на работу и обеспокоенный Хааген поручил искателям приключений отыскать пропавшего писаря. Осмотрев улики оставленные в разграбленном доме Шерпа, персонажи поймут, что Давриха силой утащили в канализацию. По ходу расследования выяснится, что Шерпа пленил инженер-колдун Викт из крысолюдского клана Скрайр, занятый мудрёным планом по переправке очищенного искажающего камня через тянущиеся под Богенхафеном скавенские норы, в обход пошлин, наложенных местными кланами военачальников.

- Кёрбюс Дваас, маг обученный в Мариенбуржском университете, прибыл в Богенхафен по приказу семьи Хаагенов. Ему, как эксперту по древним легендам о путях Древних, велели соединить Мариенбург с Богенхафеном «эфирным каналом». Такой маршрут дал бы Хаагенам непревзойденное первенство в торговле, значительно сократив время доставки товаров и обойдя почти все пошлины. Персонажей нанимают для скрытой охраны (по совместительству – пушечного мяса) и слежки за Дваасом, пока тот возится со своей таинственной машинерией на складе Хаагенов. К сожалению, когда маг запускает свою проводящую эфир решётку, его против воли затягивает в Царство Хаоса, а на пресонажей нападает орда бормочущих демонов.

Драйкеплац

Драйкеплац – средоточие городского правительства. Многие дома этого квартала украшены сложным фасадом с декоративными колоннами и арками, обычно дополняемыми одной-двумя статуями городского покровителя – Богенауэра (см. стр. 130). Есть здесь и несколько дорогих гостиниц и таверн, некоторые из которых доступны только членам определённых обществ. Цены, разумеется, завышены (вдвое выше, чем в «Руководстве покупателя» в «**WFRP: Книга правил**», стр. 288).

Днём Драйкеплац заполняют люди всех слоев общества. Здесь есть: попрошайки и артисты, пытающиеся заработать пару шиллингов на прохожих; идущие по своим делам законники и городские старшины; агитаторы, толкающие речи о всевозможных несправедливостях каждому, кто готов слушать; купцы, торгующие едой и другими товарами; а также бесчисленное множество других, занятых неотложными делами людей. Ночью район не менее людный, ведь после захода солнца богатые горожане посещают расположенные вокруг площади рестораны. Несмотря на регулярные патрули городской стражи, карманники здесь встречаются часто.

Городская ратуша

Над Драйкеплац высится впечатляющее, украшенное множеством колонн, строение. На большом центральном шпиле гномы обустроили часы и колокольню. Помимо палаты совета, небольших контор городских старшин и множества комнат для встреч, внутри находятся городские архивы и тщательно оберегаемое хранилище, в котором, ожидая ежемесячного визита ландграфских мытарей из замка Грауэнбург, хранятся собранные в городе налоги. Впечатляющий фасад ратуши роскошнее большинства ближайших дворянский поместей, и вызывает недоброе бормотание у всякого представителя благородных кровей.

Заведует повседневными городскими делами главный писарь Роланд Штайн со своим отрядом чинуш. Городской совет занимается принятием важных решений, а потому каждый, лишённый гильдейской поддержки, толстого кошелька или дворянского титула, вынужден упрашивать Штайна о возможности подачи прошения в совет. Но перед этим нужно будет договориться с чинушами о встрече с самим Штайном.

Любого, пришедшего на встречу со Штайном, ждёт безразличие и презрение, ведь главный писарь всеми силами пытается помешать всякой работе в ратуше.

- Кто-то опустошил хранилище накануне прибытия ландграфских мытарей, не оставив заметных входов или выходов (не считать ведущую внутрь запертую дверь). Проведя расследование персонажи могут отыскать свидетельства чего-то сверхъестественно: на стенах хранилища выведен едва заметный узор из крестов, похожий на работу мастеров-ранальдинцев.

- Штайн ведёт двойную жизнь. Ночью он заходит в «Гемютлихского счастливого менестреля», известную своими развлечениями таверну. Там он выдаёт себя за Серебряного Ландграфа и играет на своём гобое ради денег и восторга толпы. Раскрывшие эту тайну персонажи заметно упростят своё общение с чинушами Штайна.

Городской суд

Здесь выносятся приговоры дожившим до официального суда негодяям. Перед зданием стоит полномасштабная статуя Верены, хотя суд больше не связан ни с церковью, ни с местным храмом богини правосудия. Здание открывает свои двери лишь в дни судебных разбирательств. В остальное время большие стальные двери закрыты, а внутри сидит лишь скромный привратник, неохотно впускающий любого просящего. Сзади к зданию суда прилегает жреческий дом, украшенный верениской символикой из сов и мечей. В былые времена здесь жили верховные жрицы Верены, но когда суд и церковь разошлись, в доме стали селится главные магистраты.

В здании суда находится несколько небольших кабинетов магистратов, законников и ожидающих вызова свидетелей, а также камеры для содержания обвиняемых. Подозреваемых редко оправдывают, ведь из-за это может дискредитировать систему правосудия. Магистратов назначает Городской совет. Должность главного магистрата сейчас занимает Хайнц Рихтер (см. стр. 60), живущий в жреческом доме со своей домработницей Гёрти, которая по уши влюблена в него.

На доске у здания суда вывешиваются объявления о богенхафенских наградах. Мимоходом персонажи замечают, что портрет на одном из плакатов подозрительно похож на одного из членов их группы. Сумеют ли они затаиться, пока не очистят своё имя? Или охотники за головами найдут их раньше? Или члены группы набросится друг на друга в погоне за быстрой наживой?

Группу вызывают в жреческий дом, по приходу в который главный магистрат предлагает им работу. Он получил записку от шантажистов, сопровождаемую документами, указывающими на причастность его сына, учащегося в Нульнском университете, к некой *Ordo Ultima*, студенческому сообществу, вокруг которого ходят тёмные и богохульные слухи. Рихтер уже отправил агентов, желая силой вернуть своего сына в Богенхафен, и поручает персонажам найти и допросить шантажистов, а также выяснить, откуда те узнали про *Ordo Ultima*.

СУДЕБНЫЕ РАЗБИРАТЕЛЬСТВА

Арестованных в Богенхафене персонажей конвоируют в ближайшие казармы городской стражи, где держат в камерах до начала суда. Разбирательства проводятся в городском суде, а законники доступны лишь тем, кто может позволить себе их услуги. Если обвинение было вынесено городскими властями, то шансы быть признанным невиновным близятся к нулю, ведь большинство магистратов не любят миловать. Приговором может стать: штраф, тюремное заключение, казнь, принудительные работы по углублению реки или добыча олова на рудниках Таузюкских холмов. Горожане несогласные с приговором, могут подать прошение здешнему владетелю, ландграфу Вильгельму фон Запонатхайму, в замок Грауэнбург, что стоит примерно в 60 милях (96,5 км.) к северу от города. Ландграф предпочтёт не вмешиваться в работу правовой системы Богенхафена, если только проситель не будет его другом или кем-то очень влиятельным (или будет находится под покровительством кого-то очень влиятельного).

Клуб «Золотая форель»

Первоклассная ресторация и питейное заведение, клуб «Золотая форель» посещают многие богатые городские купцы и приезжие дворяне. Сам клуб состоит из трёх отдельных строений, соединённых крытыми переходами. В двух больших строениях находятся обеденные (общая зала и несколько отдельных комнат), а также гостиная, куда члены клуба приходят выпить, почитать и обсудить важные вопросы. Стоящее позади и куда меньшее строение отведено под кухню, погреб и комнаты персонала.

В клубе подаю изысканные блюда и напитки, а персонал с гордостью хвастает мастерством своих поваров-полурослико в. Клуб открыт только для своих членов и их гостей. Потенциальные члены должны быть рекомендованы двумя действующими членами и одобрены комитетом. Вход в обеденные и гостиную гордо отмечает вывеска, на которой изображена рыба с монетой во рту (взятую с герба города).



- После череды предполагаемых отравлений, глава клуба Герр Флинцер нанимает персонажей для тайного расследования. Поняв, что жертвы пробовали разные блюда и напитки, улики в конце-концов приведут персонажей к Агнестике «Агги» Тамблберри, официантке-полурослику, затаившей обиду на клуб. Выясняется, что поварами работают люди, а полурослика м позволяют занимать лишь самые непривелегированные и плохо оплачиваемые должности. Не имея надлежащей гильдейской поддержки, Агги обратилась к яду, стремясь доказать отстоять свои интересы.

- «Золотая форель» славится своим винным погребом и самым известным его содержимым: бретонским бренди из Кенеля. Когда до клуба доходит слух, что ландграфские мытари прибудут для проверки, Флинцер, желая сохранить свою репутацию, велит персонажам спрятать бочки с (низкокачественным) местным бренди, которым он наполнял кенельские бутылки.

Гильдия Купцов

Гильдия купцов, беспорно занимает звание самой могущественной организации Богенхафена. Она доминирует как в Городском совете, так и в общественной жизни города. Гильдия занимает неоправданно большое и показушное здание на перекрёстке Бергштрассе и Драйкеплац.

На первом этаже встречаются купцы (местные и приезжие), ведётся торговля и бартер; для купцов и гильдейских писарей есть несколько стульев, столов и скамей.

Наверху находятся конторы местных купцов. Среди них есть и конторы четырёх великих домов, однако их главы редко используют эти помещения, предпочитая вести дела в собственных конторах расположенных в других зданиях. За доступ к остальным конторам ведётся жёсткое соперничество, и многие мелкие купцы лоббируют и давят на гильдию, стремясь получить к ним доступ. Сейчас место гильдмейстера Гильдии Купцов занимает Фридрих Магириус.

- Гильдия Купцов наняла несколько полурослико на должность «рабочих столов». Новых работников снабдили наплечными «головными досками» предназначенными для человеческих купцов и писцов. Полурослики должны бегать по гильдии и всегда ровно держать свои головы (чтобы не пролить стоящие на досках чернильницы). Это унижение возмутило многих местных полурослико, но несколько Лоухэвенов заставили эти голоса замолчать. Теперь маленькие бандиты просят персонажей поручиться за своего осведомителя Фицкеллерхайма «Фица» Шортботтома, желая чтобы того точно наняли в гильдию.

- Питер Хааген, младший брат главы семейства Хаагенов, недавно с позором вернулся из Нульнского университета. Его обманом заставили жениться на той, кого он знал под именем «Лотта». На деле избранницу зовут Карлоттой Хайдерманс и она приходится дочерью старшему члену преступной семьи Хейдермансов. Теперь Хаагены получают угрожающие письма из Нульна, утверждающие, что родственные связи обязуют к некоторым одолжениям, и, что в случае отказа Хаагенам непозводровится. Хаагены просят персонажей помочь аннулировать брак, хотя раздавленный Питер всё ещё заверяет, что влюблен в свою «маленькую Лотту».

Гильдия Плакальщиков

Гильдия Плакальщиков находится в самом сердце Богенхафена, вдали от часовни и Садов Морра, что лежат за городскими стенами. Строгое здание, выстроенное блоков тёмного, грубо отёсанного камня, служит жильём для местного жреца Морра, местом подготовки тел к погребению, и проведения похорон.

ВОЛЬНАЯ ТОРГОВЛЯ

После событий **«Врага в тени»** Гильдия Купцов окажется в смятении. Если члены любой из четырёх великих торговых семей будут публично уличены в связях с прошедшими событиями или погибнут в процессе, возникший вакуум власти побудит другие семейства начать отчаянную борьбу за освободившиеся места и влияние.

Персонажи могут оказаться в уникальном положении, имея возможность помочь или пресечь эти попытки, располагая знаниями об *Ordo Septenarius*. Лишь от их принципов зависит, выдадут ли они злодеев властям или начнуть шантажировать богатых купцов.

Помимо зловещего главного входа – Врат Скорби, в здание ведут боковые Врата Лича, из которых выносят тела усопших, и задние Бочарные Врата, которыми пользуются дельцы.

Внутри гильдии находится несколько приватных приёмных часовен, где скорбящие могут увидеть тела близких перед похоронами. За часовнями обустроено несколько выложенных плиткой комнат, где тела обмывают и одевают, готовя их к погребению. Мать Зилуштина Калиц носит сан верховной жрицы Морра не только в Богенхафене, но и во всём герцогстве Запонатхайм. Добрая девушка с каштановыми волосами и пронзительным взглядом, она приглядывает за группой мирян (могильщиков, швей, и мойщиков трупов), помогающих ей готовить усопших к прохождению через портал в Царство Морра. Она также организует герцогских Вестников Рока, странствующий орден морриан, путешествующих по Империи, ради предречения Роковый Пророчеств.

В Богенхафене Вестники Рока проживают в кельях Гильдии Плакальщиков, находящихся близ покоев Матери Калиц.

- Могильщик Улли Ярле обращается к персонажам за помощью, после того как в Гильдию Плакальщиков является привидение. В тайне от Матери Калиц, Улли продавал тела молодому врачу с нездоровым интересом к человеческой анатомии и неугасающей потребности трупов. Теперь могильщика преследует дух Кристин Ганёр – сироты из Ямы. Улли готов заплатить персонажам, чтобы те нашли и похоронили тело Кристин, сохранив всё это в тайне от морриан. Искатели приключений обнаружат, что врач сбежал, а его покои пусты. Как же им теперь найти тело бедной Кристин?

- Матерь Калиц выглядит юно, отличается терпеливой мудростью и белоснежным цветом лица. Также она часто носит тёмные очки и редко выходит на солнечный свет, из-за чего агитатор Бренгт Варх принял её за скрывающегося вампира. Моррианка готова заплатить персонажам, чтобы те отговорили Бренгта от дальнейшего разоблачения. Чего искатели приключений не знают, так это того, что агитатор абсолютно прав...

Гёттенплац

На Гёттенплац, Площади Богов, стоит большинство богенхафенских храмов. Впрочем, в других кварталах есть множество храмов Сигмара, и каждый час по улицам разносится перезвон их колоколов. Посреди Гёттенплац возвышается громада Высокого храма Сигмара, а меньшие храмы, окружают площадь перемежаясь с небольшими городскими домами, лавками и ночлежками.

Днем на Гёттенплац сходится народ со всего Богенхафена. Большинство либо идут по своим делам, либо посещают один из храмов. По ночам горожане предпочитают держать путь через Гёттенплац, потому этот квартал очень редко бывает безлюдным. Разбойникам, карманникам и попрошайкам этот район полюбился не меньше Драйкеплац.

Высокий храм Сигмара

Этот возвышающийся на Гёттенплац храм, изначально был построен в форме молота, но за минувшие столетия к нему были пристроены новые крылья и башни. Теперь его крыша увенчана четырьмя шпилями, в каждом из которых установлен большой латунный колокол, а самый крупный из них, Гросс Клара, звонит лишь во время прибытия в город особ королевских кровей. Согласно традиции, множество меньших храмов Сигмара отбивают часы лишь после того как это сделают в Высоком храме. Снорри Хюррор, церковный сторож Высокого храма, глуховат и частенько пропускает менее громкий звон колокольни городской ратуши, порождая путаницу, когда колокола начинают звонить в самое неподходящее время.

Верховный жрец Сигмара Людо Идель – гладкощёкий юноша, которому больше важна тихая жизнь, нежели какие-то великие духовные цели. Он достиг своего высокого сана в столь молодом возрасте, благодаря деловым связям своего отца с семьёй Тойгенов, а поэтому имеет корыстные интересы в поддержании текущего порядка. Людо регулярно встречается со своими подчинёнными жрецами, что поголовно старше, более набожны и горько обижены на него. Верховный жрец часто наставляет их в том, что касается содержания проповедей и не чурается ставить местные политические вопросы перед солидными, сигмаритскими проблемами. К счастью для жрецов, Идель слишком эгоистичен и не замечает, что они по большей части игнорируют его указания.

- Когда храм осквернили: на стенах кровью намалёваны символы бога волков, и сигмариты стремятся отомстить Храму Ульрика. Персонажи сумевшие успокоить разъярённую толпу, выиграют себе пару часов на поиски настоящих виновников, прежде чем разразится большой бунт. Осквернение дело рук культистов Кровавого Носа (см. стр. 141), жаждущих разжечь насилие и кровопролитие во славу Кхорна, Кровавого Бога.

- Печально известный охотник на ведьм Фабергус Хайнцдорк обосновался в Высоком храме, вопреки яростным протестам Верховного жреца Иделя. Фабергус намерен устроить несколько сожжений на Гёттенплац; все, что ему сейчас нужно, так это несколько вероломных негодяев. Его лихорадочный взгляд пал на персонажей. Они должны проявить честность и искреннюю преданность Сигмару…

Храм Богенауэра

Богенауэр – божественный покровитель города и считается воплощением интересов Богенхафена и всего, что с ним связано. Храм состоит из холла и двух крыльев, образующих треугольных двор, посреди которого стоит статуя Богенауэра в обличии купца-лодочника. Городской герб изображён на нескольких стенах. Крылья храма украшены колоннадой, а несколько небольших святилищ отражают разные стороны влияния божества на судьбу города. У одной капеллы молятся за безопасность богенхафенских лодочников, у другой – за процветание местных купцов, у третей – за сохранность городских стен и так далее.

В храме нет священнослужителей, но для проведения праздничных церемоний из Богензее (небольшого городка у истока Богена в Серых горах) прибывают жрецы церкви Богенауэра. Храм содержится за счёт пожертвований сил и средств местных гильдий, каждая из которых отвечает за содержание наиболее важного (или важных) для своих членов святилища (или святилищ). Это породило негласное соревнование, в котором соперничающие гильдии стремятся превзойти друг друга показном богатстве своих святилищ.

- Сейчас богаче прочих обставлено святилище чистильщиков. Его украшают роскошные фрески изображающие чистильщиков со стальными глазами и чистые, надёжные канализационные трубы. Источник столь щедрых пожертвований остаётся загадкой, ведь сейчас в Богенхафене нет официальных чистильщиков. Кто может быть заинтересован в том, чтобы убедить горожан в том, что их канализация безопасна и свободна от крыс?

- Пожилой лодочник Дирк Валлер, потерял троих детей и семерых внуков из-за несчастных случаев на Богене. Обезумевший и охваченный яростью, он намерен разрушить храм Богенауэра, решив, что речной бог не достоин поклонения. Если ему это удастся, моральный дух горожан пострадает, а самого Дирка, скорее всего, казнят.

Храм Хандриха

Храм Хандриха, бога купцов, золота и филантропии, представляет собой квадратный купольный холл с двумя полукруглыми апсидами. Одна апсида используется как уединённая, зарезервированная для Гильдии Купцов капелла, а другая служит местом подношений и сокровищницей. Над главным входом вывешен символ Хандриха – большой, позолоченный диск. Учитывая ценность убранства и подношений, на страже неизменно стоят один–два охранника. Поверх кольчуг они носят яркие золотые накидки, а их алебарды до блеска отполированы и зловеще остры.



В храме нет священнослужителей, а за его содержание и работу охранников платит Гильдия Купцов. Её же члены совершают богослужения на церемониях Хандриха в святые дни или накануне важных торговых переговоров. Хотя в теории провести церемонию может любой член Гильдии Купцов, чаще всего эта обременительная, неоплачиваемая, и избегаемая большинством купцов честь, выпадает полу отставному продавцу бумаги Вернеру Аше.

- В Империи Хандрих считается малым божеством, но в портовом городе Мариенбург дела обстоят совсем иначе. Приезжий купец-вестерландец узнал об отсутствии жреца и предложил оплатить обучение оному ремеслу в Мариенбурге потомку одной из богенхафенских торговых семей. Пока купцы лестью и взятками борются за благосклонность мариенбуржца, один из персонажей узнает в приезжем Михаила Цигеля – присловутого альтдорфского шаралатана, явно работающего на какую-то третью сторону. Поняв, что его раскрыли, Цигель предложит персонажам присоединиться к его афере в обмен на их молчание.

- Харизматичный агитатор Юрген Кемп выступил против необузданной и неприкрытой жадности городского купечества. Гильдия Купцов просит персонажей тихо спровадить агитатора, но аргументы Кемпа логичны, а риторика – убедительна. На самом деле, Юрген – культист Ускользающего Понимания, культа Тзинча, стремящегося контролировать всю речную торговлю в Империи (см. стр. 62 «**Путеводителя по Убершрейку**» из «**Стартового набора**»). Его послали подорвать дела *Ordo Septenarius*. Кемп будет прилагать все усилия, чтобы удержать персонажей на своей стороне. Если он узнает, что искатели приключений что-то знают про *Ordo* (или поспособствовали его падению), он с энтузиазмом захочет использовать группу в дальнейшем.

Храм Мирмидии

Большинство приезжих удивляются, найдя в Богенхафене Храм Мирмидии, ведь в Империи не часто поклоняются этой богине. Небольшое, украшенное колоннадой здание построили примерно 80 лет назад после того, как город пережил налёт печально известного гоблинского вожака Грома Брюхо. Победа во многом приписывается капитану Ингу фон Штернбергу, обученному мирмидийцами офицеру, посвящавшему богине стратегии каждую битву, в которой он участвовал. Храм Мирмидии был построен спустя чуть больше десяти лет, после ухода зеленокожих орд, дабы почтить роль богини в спасении Богенхафена.

Вместо жреца за храмом следит монах Закрытого Ордена покоя Нахмунда. Сейчас этот сан занимает Ида Яке, недавно прибывшая из виссенландского монастыря Чёрной Девы. Сестра Яке активно участвует в подготовке вольного ополчения Богенхафена, работая сообща с отцом Вэльдоном (см. стр. 131), а также со жрецами, возглавляющими многочисленные храмы Сигмара и сторонящихся верховного жреца Иделя, не желающего марать руки столь низкой работой.

- Гильдия Купцов хочет отреставрировать храм к столетию обороны города от Грома Брюха. И хоть до празднества ещё девять лет, гильдия уже начала собирать средства, а символом этого процесса стало огромное, вывешенное перед храмом, копьё. Каждый фестаг гильдейский писарь подкрашивает небольшой участок копья в тёмно-зелёный цвет. Это символизирует как пролитую зеленокожими кровь, так и количество собранных на ремонт средств. Когда копьё пропадает, Гильдия Купцов объявляет награду за его возвращение. Сестра Яке, желающая, чтобы деньги были вложены в оборону города, а не в её храм, спрятала копьё под кроватью.

- После того как лейтенант Бротт из северных казарм рассказала о плачевном положении северной городской стражи, сестра Яке обращает своё внимание на капитана Гертрина, в основном равнодушного к Мирмидии и предпочитающего методы Хандриха. Смогут ли персонажи помочь неумелой в политике монахине лоббировать интересы Бротт не вызвав при этом гнев капитана или Гильдии Купцов?

Храм Шалии

Шумный храм Шалии представляет собой небольшой, окружённый двумя длинными крыльями, зал верховной жрицы. В западном крыле находится лазарет, а в восточном – две богадельни для бездомных женщин и неизлечимо больных. Проповеди читают во внутреннем дворике, укрываясь от стихии во время ненастной погоды. Ото всех лечащихся в храме, как и от их близких родственников ожидают присутствия на проповедях.

Верховная жрица мать Рубенштайн единственная в Богенхафене шалианка с церковным саном. Ей помогает «конгресс голубок», большой комитет городских жён и вдов, добровольно отдающих своё время во служение Шалии. Все они придерживаются шалианских догматов, но про себя отмечают, что, хоть и не должны судить тех, кому помогают, но Шалия не налагает прямого запрета на осуждение в прочих делах.

- Мать Рубенштайн беспокоит, что ни её молитвы, ни мудрость Гильдии Врачей и Храма Верены не смогли облегчить ужасные страдания больного. Вне зависимости от принятых лекарств, он терзается болью, а его конечности всё больше и всё неестественней выкручиваются. Распространяется паника, печатаются тысячи брошюр, каждая из которых выдвигает вероятные причины болезни (хлеб, полурослики, вино, книги) и возможные лекарства (свекла, козлиная желчь, вино, моча). Решившие провести расследование персонажи обнаружат, что пациент притворяется. Его симптомы представляют собой смесь хорошо продуманных татуировок и НАВЫКА артистизм (гуттаперчевость). Всё это затеяли решившие подзаработать печатники. В конце-концов, кто-то же должен печатать все эти брошюры...

- Когда Марго Хельбаргер, одна из добровольцев Рубенштайн, заразилась сыпучей чесоткой, никто не обратил на это внимания, но когда длительность болезни превысила норму, Рубенштайн попросила персонажей провести расследование, опасаясь, что в Богенхафене действуют последователи Повелителя Мух. Правда менее драматична: Марго завела роман с одним из поставщиков своего мужа, нордландским торговцем мехом, и подхватила скорняжную оспу. Сама болезнь пройдёт за нескольких недель, а вот пятно на репутации Марго продержится куда дольше.

Храм Ульрика

Ульрик остаётся богом дикого севера, а не цивилизованного юга, потому его церковь, некогда великая в Форбергланде, ныне ослабла. Храм, со своими прочными стенами, надёжными бойницами, укреплённой дверью и внутренним двором, напоминает крепость и остаётся одним из самых оборотоспособных укреплений Богенхафена, к немалой досаде Штатного войска. Внутри этого большого строения немноголюдно, а на защите стоят всего семь человек.

Посещают пустоватый храм лишь солдаты Штатного войска и редкие гости с севера. Негаснущее пламя в центральной зале поддерживает верховный жрец – отец Вэльдон Брандт со своим диаконом (и сыном) Эрихом. Пять оставшихся обитателей храма – это стареющие Рыцари Белого Волка, живущие в ветшающих казармах, что были построены для сотни человек.

- Отец Вэльдон когда-то был солдатом, и до сих пор сожалеет, что так и не увидел настоящего боя. Его полк всегда оказывался в арьергарде или прибывал уже под конец сражения. Вэльдон хочет узнать как можно больше историй о настоящих сражениях, чтобы украсить свои проповеди сочными деталями. Если персонажи захотят поделиться историями, верховный жрец угостит их несколькими пинтами эля в таверне «Волчий хвост», что на Нульнервег.

- Флагеллант-отшельник Виктор Ферукаук, пришёл в Бегенхафен пополнить припасы и увидел как два густобородных Рыцаря Белого Волка обучают рукопашному бою новобранцев городской стражи. Виктор решил, что на город напали берсерки Ульрика и закатив глаза начал вгонять толпу в исступлённую ярость. Сумеют ли персонажи предотвратить кровопролитие?

Храм Верены

Классический храм Верены – сравнительно новое здание, построенное всего пару десятилетий назад, после того как Городской совет впервые назначил не-веренийского магистрата и потребовал от веренийцев освободить суды, которые столетиями держали служители богини правосудия. Внутри серо-каменного здания, украшенного десятками совиных горгулий, находится самая большая библиотека в герцогстве Запонатхайм. Большинство храмов Верены размещают свои библиотеки в пристройках или отдельных зданиях, однако в Богенхафене библиотека – и есть храм. Проповеди проводятся в окружении рядов книг, словно жизнь верующих обогащается от самой близости к знаниям.

В храме неизменно находится лишь одна жрица – сестра Грета Харбока. Ещё есть несколько диаконов, в основном это младшие сыновья из торговых семей, надеющиеся получить рекомендательное письмо от жрицы для поступления в Альтдорфский, Мариенбуржский, или Нульнский университет. Харбока – дружелюбная женщина лет сорока пяти, с коротко стриженными волосами и обезоруживающей улыбкой.

Говорят, что она знает всё, что происходит в Богенхафене, хотя многие приписывают это её умению сплетничать, а не к божественным откровениям. Законники, писари и студенты регулярно посещают храм. Харбока всегда находит время, чтобы поговорить с паствой, становясь для них сочувствующим слушателем или терпеливо делясь своей мудростью.

- Харбока просит персонажей навестить одну из её последовательниц, Грету Тург, законницу из Тойберга, что уже несколько недель не появлялась в храме. Придя к Тург, персонажи находят её терзаемую чувством виды. На недавнем суде она дала ложное показание главному магистрату Рихтеру, и полна решимости как-то искупить свою вину. Тург заставили обманом защитить Филофилорадию «Лори» Лоухэвен, и теперь она чувствует себя недостойной милости Верены. После того суда Тург преследовала ужасная полоса неудач, и она приняла это за свидетельство божественного презрения. Сумеют ли персонажи что-то сделать с Лори, не прогневав при этом местных Лоухэвенов? И хватит ли этого для искупления Тург в глазах богини истины и справедливости?

- Верховная жрица Харбока просит персонажей вернуть «Альманах мидденбола», у просрочившего возврат фермера живущего в полудне пути от Богенхафена. Чего Харбока не знает, так это того, что под обложкой книги скрыт древний том запретных знаний, а фермер, Биттан Гербер, пытается использовать эти знания для воскрешения своей почившей жены. Если персонажам удастся помешать планам начинающего некроманта, перед ними встанет дилемма: уничтожить книгу, рискуя вызвать гнев Харбоки, или вернуть его, рискуя быть убитыми охотниками на ведьм?

Яма

Северный квартал Богенхафена большинство зажиточных горожан считают рассадником мятежей и преступности. Узкие, извилистые улочки, петляющие среди покосившихся трущоб, не вымощены камнем и загажены грязью и нечистотами. Все здесь подозрительны к чужакам (исключая случаи, когда у одного из пришельцев есть ТАЛАНТ *этикет (преступники)*), и на них вполне может напасть шайка ворья или головорезов. Патрули стражи немногочисленны и редки, поскольку служителей закона в Яме, как правило, считают «врагами». Обычно патруль состоит из десяти или более стражников, которые, скорее всего, сначала разбивают головы, а уж затем задают вопросы.

Северные казармы

Это добротно укреплённое здание стало островком порядка среди буйных улочек Ямы. Его называют «северными казармами», но расквартированные там солдаты неофициально зовут казармы «фортом Чёрного Пламени» делая мрачную отсылку к кровавой битве при Перевале Чёрного Пламени и враждебности местных жителей к их служителям правопорядка. Каменные стены крепки и высоки, с узкими окнами и крепкими дверьми. Внутри казарм не хватает людей. Капитан Гертрин, решил, что городской страже никогда не удастся полностью обуздать преступность в этом квартале и сократил патрули, ограничив их территорией доков. Теперь горстка расквартированных в северных казармах стражников, чувствует небывалую угрозу.

Командует казармами лейтенант Гизела Бротт, амбициозная молодая рейкландка, разочарованная делами Гертрина с Гильдией Купцов и его незаинтересованностью в восстановлении порядка в Яме. Широкоплечая женщина лет тридцати с глубоко посаженными голубыми глазами и вечно нахмуренными бровями, Гизела предана своему делу и неустанно стремится поддерживать мотивацию и верность своих подчинённых в городе, где взятки и откаты почти стали неотъемлемой чертой его жителей.

Стремясь восстановить порядок лейтенант Бротт изловила Густава Фрика, печально известного лидера Чёрных Щук, преступной банды, ведущей дела в Яме. Учитывая нежелание местных свидетельствовать против Фрика и страх магистратов перед репрессиями, дело будет трудно довести до суда, если только персонажам не удастся раздобыть какие-то веские доказательства или убедить кого-то жителя Ямы выступить против Чёрных Щук.

Когда в Яме вспыхивает бунт, персонажи укрываются в «форте Чёрного Пламени», но оказываются осаждёнными разгневанными бунтовщиками и кровожадными головорезами. Большинство городских стражников Бротт пропали без вести или ушли в патрули, потому персонажам придётся помочь лейтенанту в защище казарм. Либо выдать её осаждающим…

Шалианский дом милосердия

Учитывая относительную нищету обитателей Ямы, неудивительно, что у церкви Шалии много работы к северу от Богена. Дом милосердия находится в небольшом переделанном складе близ Вестендамма. Его двери открыты от рассвета до заката, предлагая нуждающимся кров и еду. Для совсем отчаявшихся есть несколько годных для ночёвки соломенных тюфяков. Фасад украшен рисунками десятков белых голубок (символом Шалии), каждую из которых нарисовал кто-то из благодарных посетителей дома милосердия.

Управляет домом милосердия сестра сестра Бромайн – шалианка, крайне непривычного вида. Бывший солдат, Бромайн носит на лице, руках, и ногах шрамы своего прошлого, и, хотя ей уже под пятьдесят, она всё ещё остается крепкой и мускулистой.

Если спросить её о причинах вступления в церковь Шалии, сестра грустно улыбнется и загадочно скажет, что не она выбрала Шалию, а Шалия выбрала её.

Сестра Бромайн формально не является членом церкви Шалии. Верховная жрица Рубенштайн терпит её, поскольку она (в отличие от самой Рубенштайн) явно благословлена богиней и находится под её покровительством. Верховная сестра Клярия ду Колюмб (высокопоставленный представитель церкви Шалии в Бретонии) посетила Богенхафен и пришла в ужас от сестры Бромайн, потребовав, чтобы та прекратила свою работу, несмотря на творимое ей добро. Сумеют ли персонажи усмирить Клярию, не навлекая на себя гнев её богини?

Чёрные Щуки вымогают у сестры Бромайн деньги за «крышу». Она могла бы легко расправится с бандитами, но понимает, что насилие оскорбит Шалию. В отчаянии она просит персонажей о помощи.

Капелла Блаженного Сигмара

Один из множества небольших богенхафенских храмов Сигмара, капелла Благословенного Сигмара заботится о небольшой, но набожной пастве в Яме, наиболее нуждающимся в спасении городском квартале. Небольшое каменное здание стоит среди ветхих, кренящихся деревянных домов и лавок, скрепляя воедино эту небольшую часть Богенхафена. В капеллу приходит много людей, и она пользуется уважением среди местных жителей. Даже Чёрные Щуки, самая известная банда Ямы, уважают культ Сигмара и его представителя, избегая проворачивать любые свои «дела» вблизи капеллы.

Отец Сигивальд – жрец капеллы, стареющий человек, проживший в Яме всю свою жизнь, за исключением короткого обучения Альтдорфе. Будучи активным членом общины он помогает сестре Бромайн в доме милосердия, собирает деньги для приюта и даже организовывает лигу в Яме лигу по мидденболу. Хотя жрец слишком стар, чтобы принимать участие в играх, он редко пропускает матчи и его можно увидеть на скамье запасных, ревущим от триумфа и празднующим каждый кровавый гол. Подробнее о мидденболе ты можешь узнать в книгах «**Неспокойные ночи и трудные**» и «**Мидденхайм: город Белого Волка**».



- Матчи по мидденболу в последнее время становятся всё более жестокими. Отец Сигивальд обеспокоен, но не понимает масштаба проблемы. Культисты Кровавого Носа проникли в ряды местных команд и яростно пытаются сделать игры более агрессивными и жестокими. Когда во время матча вспыхивает настоящий бунт, Сигивальд оказывается сбит с ног. Если персонажи не вмешаются, разъярённая толпа растопчет жреца.

- Желая подзаработать деньжат для обездоленных жителей Ямы, отец Сигивальд использовал свои экспертные знания мидденбола, чтобы сделать парочку ставок в «Полумере» (см. стр. 124). Неизменно честный жрец проигрывает все деньги и впадает в отчаяние, так и не поняв, какое влияние «Лиса» Шортботтом и «Лори» Лоухэвен оказывают на этот вид спорта. Сумеют ли персонажи помочь Сигивальду вернуть деньги, прежде чем о случившемся узнают его прихожане?

Тойберг

Тойберг, будучи преимущественно торговым кварталом, служит бьющимся сердцем Богенхафена. Хотя сами товары движутся по улицам и реке Боген, именно в Тойберге их оценивают и обменивают, и именно в этом квартале большинство городских купцов приобретают свои дома и конторы. Престижные богенхафенские магазины также по большей части находятся тут. Дома Тойберга куда больше и лучше, чем в квартале ремесленников или на Богензайте (и заметно превосходят застройку Альтштадта и Ямы). Большинство здешних гостиниц по качеству (и цене услуг) выше средних.

Днём Тойберг заполоняют идущие по своим делам горожане, а также множество попрошаек и артистов, пытающихся заработать на жизнь среди толпы.

Из-за частных патрулей городской стражи карманников в Тойберге мало, а те что есть ведут себя осторожно. Квартал остаётся многолюдным даже после захода солнца, ввиду большого количества городских домов и таверн. Любой, недостаточно богато одетый ночной прохожий вызовет у патрульных вопросы, и рискует, не проявив должной покорности, просидеть взаперти до самого утра.

«Скрещенные пики»

Скромная таверна «Скрещенные пики», стоящая близ форта Богенхафен, в основном обслуживает отдыхающих городских стражников и работающих на торговые дома охранников. Главная пивная обычно полна шумных, но дружелюбных посетителей. Франц Бауманн, бармен и владелец «Скрещенных пик», вечно снуёт между баром, подсобками и подвалом, следя за тем, чтобы всё было в порядке.

Бауманн – общительный уроженец Альтдорфа, живущий в Богенхафене уже несколько десятилетий. Он любит сплетничать со своими покровителями, считая, что лучше позволить городской страже изливать свою душу здесь, чем тащить всё это домой.

Кроме Бауманна в «Скрещенных пиках» работают два близнеца-вышибалы Рейнхольд и Рейнхардт, а также несколько слуг, разносящих напитки жаждущим посетителям.

- По традиции городские стражники, после смерти товарища в патруле, проводят его поминки в «Скрещенных пиках». Тело покойника лежит на баре всю ночь, а на утро его отвозят в Гильдию Плакальщиков. В Гехаймниснахт умерла офицер Юланка Шпирен и традиция грозит привести к неприятным последствиям, ведь вслед за Моррслиб, поднимется и тело Шпирен.

- Большинство покровителей Бауманна ужаснулись бы, узнав, что тот является высокопоставленным членом Ловких Пальцев, набожным ранальдинцем и успешным преступником. В подвале «Скрещенных пик» есть тайный проход в канализацию, а похожий проход ведёт из канализации в камеры главных казарм стражи. Бауманн время от времени пользуется этими проходами, упрощая бегство некоторым важным или богатым преступникам. Когда до Бауманна доходит слух о том, что продажный каменщик, которому тот заплатил за строительство прохода в казармы, умер под пытками, владелец «Скрещенных пик» просит персонажей провести тихое расследование и убедиться, что секрет Бауманна всё ещё остаётся секретом.



Главные казармы стражи

Городская стража, официально зовущаяся 99-ым рейкландским пехотным полком, является частью рейкландского Штатного войска, но, учитывая отсутствие в Богенхафене власти Запонатхаймов, солдаты эти далеки от боевой готовности. Тем не менее, главные казармы стражи (известные среди местных как «форт Богенхафен») остаются крепким, недавно отремонтированным Гильдией Каменщиков, укреплением с надёжными стенами и несколькими добротно охраняемыми тюремными камерами. Однако, несмотря на внешнюю схожесть с фортом, казармы не продержатся в долгой осаде, поскольку зависят от предоставляемых городом поставок, услуг и пресной воды.

Капитан Гертрин – высокий, мертвецки худой человек с великолепными манерами и презрительной миной. Днём он обычно находится либо в своей роскошной конторе, либо в Гильдии Купцов или городской ратуше. Его лейтенант, Герд Локе, следит за казармами и координирует патрули. Всё что интересует Гертрина так это сохранение его прибыльной должности. Он извлекает выгоду из многочисленных проблем и взяток Гильдии Купцов, гарантируя, что интересы торговцев будет превыше других.

- Томас Крон, известный похититель картин, томится в камере в ожидании суда. Он попался пытаясь залезть в дом Йохена Хаагена за редкой картиной, которую Хааген купил в Нульне. Если персонажи знают Бауманна из «Скрещенных пик», Крон просит их передать ранальдинцу просьбу о помощи. О чём персонажи не знают, так это о том, что Крон на деле работает на лейтенанта Локе и был посажен в темницу для нахождения тайного прохода.

- Сержант Ягер носит репутацию жесткого, но справедливого человека. После того как под его стражей умирает молодой Зигфрид фон Буллендорф, Ягера отстраняют от должности и садят в тюрьму, несмотря на его клятвы о том, что он никогда не был столь глуп, чтобы обращаться с дворянином как с обычным преступником. Персонажи сумевшие доказать невиновность Ягера сделают своим должником способного и морально гибкого сержанта городской стражи, и найдут врага в лице настоящей убийцы Зигхильды фон Запонатхайм, распутной кузины местного ландграфа.

Гильдия Ювелиров

Здание Гильдии Ювелиров стоит в престижной части города, удобно соседствуя с несколькими надёжными ростовщиками и ломбардами. Внутрь ведёт единственная прочная, обитая железом и лишённая окон дверь. Охранник целый день стоит прямо у двери, гарантируя, что в Гильдию зайдут лишь законные и невооружённые клиенты.

Все ювелиры, открыто ведущие свои дела в Богенхафене, являются членами Гильдии, использующей ряд соглашений о регулировке цен. Для обеспечения соблюдения этих соглашений, правила Гильдии требуют, чтобы драгоценности, как огранённые, так и не огранённые, простые или в оправе, продавались или обменивались только в здании Гильдии. Такая политика привела к возникновению крупнейшего в Рейкланде чёрного рынка драгоценных камней.

- Риллю фон Кальтенвальд унизили на светском балу: каждая из присутствующих дам носила копию драгоценного камня Рилли, старой семейной реликвии, прозванной «Голубым солнцем». Гильдмейстер Бинге Нарбовски поручает персонажам провести расследование в ходе которого те обнаруживают, что копии камня были отправлены с анонимной запиской, подразумевающей, что были подарком от хозяйки, Марии Хааген. Проведя тщательное расследование, персонажи выяснят, что копии были заказаны самой Кальтенвальд пытавшейся засветить своё имя в светских нульнских газетах.

- Бинге Нарбовски – хитрая женщина, заправляющая не только Гильдией Ювелиров, но и чёрным рынком (последним – из задней комнаты таверны «Золотая императрица»). Бинге просит персонажей обеспечить безопасность обмена, но при появлении городской стражи, она бросает искателей приключений, обвинив их в беззаконии и заверяя стражников, что персонажи заставили её в этом участвовать. Служители порядка не желает спорить с местным гильдмейстером, а поэтому персонажи, скорее всего, попадут за решётку.

Гостиница «Конец пути»

«Конец пути» – большая, престижная гостиница с удобной мебелью и заботливым персоналом. На первом этаже находится большая общая зала со столами, несколькими альковами и центральным кострищем. В углу устроена небольшая сцена, где музыканты не слишком громко, и не слишком вульгарно, развлекают гостей. Два верхних этажа выделены под обычные и роскошные номера, а на чердаке расположены покои хозяйки и её семьи.



Владеет гостиницей Оделина Ландау – привлекательная женщина лет 30-ти, с тёплой улыбкой и острым умом. Она заключила выгодную сделку с Гильдией Купцов, предлагая скидки для важных гостей в обмен на налоговые послабления: взятки. У Ландау большой штат работников, в основном это люди, но на кухне работает кучка полурослико, а гном-пивовар отвечает за варку фирменных красных элей.

- Гурни Галазила, пивовара Ландау, часто мучает скука. Большая часть его работы проходит в ожидании, которое он коротает за азартными играми. К несчастью для Гурни, он плохо играет в кости, и задолжал «Лори» Лоухэвен сумму в размере своей трёхмесячной зарплаты. Лори хочет вернуть долг в виде ключа от служебной двери и явно планирует ограбить посетителей гостиницы. В отчаянии Галазил обращается за помощью к персонажам. Если те смогут в тайне от Ландау избавиться от Лори, гном позаботится о том, чтобы в Богенхафене у них никогда не было недостатка в выпивке.

- Ландау работает на Чёрный Кабинет императорских шпионов, отчитываясь перед своим куратором, главой шпионов Штеппеншвеппе, обо всём, что происходит в «Конце пути». Для этого Оделина использует сложную сеть слуховых трубок, протянутых от её комнаты ко всем гостевым номерам. Персонажи, решившие обсудить что-то интересное, например, личность культистов Тёмных Богов, могут попасть в отчёты Чёрного Кабинета как осведомители, или кто похуже...

Гильдия Врачей

Гильдия Врачей малочисленна, но влиятельна из-за своей учёности и высокого положения в обществе. Её богато украшенное здание больше походит на роскошный городской дом, нежели на место лечения. Гильдия видит своё призвание в идеальном слиянии даров Верены и Шалии, а потому небольшие символы двух этих богинь вплетены в сложные, украшающие большой вестибюль, фризы.

Все находящиеся в Богенхафене лицензированные врачи обязаны проводить операции в здании Гильдии. Задние комнаты и на верхние этажи представляют собой лабиринт небольших кабинетов для консультаций. Также внутри есть две общие, выложенные плиткой операционные, оснащённые сложными системами шкивов и стоками для крови и других хирургических выделений, стекающих через подвал в канализацию. По традиции должность гильдмейстера достаётся хирургу, проведшему наибольшее количество операций. Сейчас это 48 летний доктор Шлюссельбаум, во многом добившейся своей должности из-за небрежного вскрытия своих пациентов.

- Недавно прибывший из Мариенбурга молодой врач Дайдерик Охтенд хранит мрачную тайну. Будучи культистом запретного бога Кхейна, Владыки Убийств, он тайно убивает недостойных, на свой взгляд, пациентов, объясняя случившееся хирургической ошибкой. Сколько больных умрёт «под ножом», перед тем как на Дайдерика падут подозрения?

- Доктор Иеронимус Фёрдан – один из самых уважаемых врачей Богенхафена, но приезжий врачеватель обвинил Фёрдана в мошенничестве и опозоренный доктор просит персонажей помочь. На деле Иеронимус знахарь и у него нет лицензии. Отсутствие должной квалификации не помешало ему три десятка лет спасать жизни и врачевать людей. Сумеют ли персонажи сохранить его тайну, спася репутацию Фёрдана? И если им это удастся, то что они почувствуют, когда спустя три недели Иеронимус случайно допустит магическую ошибку из-за которой погибнут пять пациентов?

Гильдия Портных и Ткачей

Расположенная в небольшом, но красивом доме близ Кольца Адель, Гильдия Портных и Ткачей входит как в число самых маленьких, так и в число самых богатых богенхафенских гильдий. Рейкландское купечество печётся о своём статусе даже побольше знати, потому в Богенхафене процветает дело высококлассных портных. Здание Гильдии в основном используют для встреч горстки городских портных и ткачей, ведущих переговоры о ценах и координирующих оптовую закупку сукна и тканей у Гильдии Купцов. В задней комнате находится тщательно продуманное святилище Дехагли, бога портных и красивой жизни, мало известного за пределами Аверланда.

Каждый мастер-портной снабжает Гильдию «авторским костюмом» (в большинстве случаев представляющим собой пышное бальное платье или замысловато вышитый дублет), выставляющимися в холле для глаз потенциальных покупателей, а ткачи развешивают рулоны своих тканей подобно гобеленам. Даже неумелые портные выставляют свои работы на показ, как правило, в задней части холла. Самое почётное место по традиции отводится работам гильдмейстера. Эту должность сейчас занимает аверладец Генрих Дварт занимающийся созданием грубого пенькового нижнего белья, к большому стыду наиболее важных гильдейцев.

- Доратандрил Солнцеволосый, высший эльф и автор изысканных костюмов императорского двора, недавно прибыл в Богенхафен желая получить лицензию гильдии. Древний устав запрещает членство в гильдии для эльфов, и хотя публично гильдмастер Дварт сожалеет об этом архаичном законе, тайно он лоббирует совет, чтобы сохранить статус-кво, опасаясь последствий появления работ Солнцеволосого на рынке. Эльф не разбирается в чеканке имперской монеты, а поэтому с большой вероятностью предложит более качественный товар по куда более низкой цене.

- Гильдия гудит от слухов о новом «Кугельматическом устройстве самоплетения пряжи и шёлковых нитей» Вильгельма Шнайдара, купленном за большие деньги у пресловутого изобретателя Вольфганга Кугельшрайбера. Когда Шнайдар исчезает, обеспокоенная Гильдия просит искателей приключений провести расследование. В ходе осмотра ткацкого станка Вильгельма выяснится, что устройство, по видимому, было сломано изнутри. Соперники Шнайдара и не догадываются, что громадный механизм не создавался Кугельшрайбером, а приводился в действие гигантским, запертым в клетке пауком, вынужденным ткать шёлк в больших количествах. Испуганная тварь сбежала в канализацию, прихватив с собой Шнайдара и преградив паутиной уже две канализационные трубы.



«Волчий хвост»

Небольшой паб «Волчий хвост» стоит на Нульнервег, близ Гёттенплац, а его посетители в основном состоят из вояк. К двери прибит настоящий и регулярно сменяемый волчий хвост. Посетителям, принёсшим свежий, добротный хвост, делают скидки на еду, выпивку, и ночлег. За грозным фасадом посетитель обнаружит на удивление тёплое помещение, круглый год освещенное пламенем двух ревущих каминов.

Заправляет пабом бывшая наёмница Улька Штар: одноглазая женщина со сдержанной улыбкой. «Хвост» редко бывает переполнен, но стабильно приносит деньги и в него частенько заходят охранники и посетившие город наёмники. Во многом именно из-за этого в «хвосте» редко случаются серьёзные передряги. Это определённо хорошо, учитывая количество вояк с выпивкой и оружием.

- В город прибыл Детлев, бывший квартирмейстер Ульки. Он заявил, что «Серебряные ублюдки» (бывшая компания Ульки) задолжала той деньги, которые теперь ждут её в убершрейкском банке. Улька, не имея возможности покинуть свой паб, просит искателей приключений получить деньги её имени. Соглашаясь на это персонажи не знают, что Детлев предал Ульку, и то что сами они попадают в ловушку, расставленную Вилли Зелебрихтом, её мстительным бывшим нанимателем.

- Сидя у костра в «Волчьем хвосте» и делясь историями с другими посетителями, персонажи узнают о набегах зеленокожих на близлежащие фермы. Проведя расследование они смогут пройти по следам до небольшой хижины. Беглый взгляд на хижину позволит узнать униформу дорожной стражи и даст понять что «зеленокожие» на деле являются служителями закона, совершающими набеги в надежде на повышение их жалования. После того как дорожные стражники заметят персонажей возникнет напряжённая ситуация…

Стены и предместья

Подобно большинству имперских городов, Богенхафен окружён крепкими стенами, что просто необходимо, учитывая зверства зеленокожих и зверолюдов, не уж о бандитах и соперничающих провинциях. История города полна жестоких нападений, но людская память коротка и несовершенна, а потому богенхафенские стены видали и лучшие дни, а его жители толпятся на Шаффенфесте, не задумываясь о проблесках чьих-то глаз, скрывающихся в лесной чаще...

Восточные и западные ворота

Пара почти безупречных, надёжно укреплённых ворот защищает два главных входа в город с альтдорфского и хельмгартского тракта. Каждые ворота находятся меж двух высоких, соединённых укреплённой аркой, башен. Все укрепления утыканы бойницами, во время обороны дающими стрелкам безопасную позицию и прекрасный вид на тракт. Сами ворота сделаны из десятков толстых деревянных досок и окованы железом со стороны тракта. За каждыми воротами находится прочная решётка, управляемая расположенной в башне лебёдкой.

Ворота охраняют солдаты Штатного войска под командованием Городского совета. В рамках заключённого с Запонатхаймами соглашения о богенхафенских вольностях, среди солдат нет дворян, а должность сержанта – наивысший ранг до которого можно дослужиться в привратных башнях. Солдаты квартируются на первом этаже башенных казарм. В то время как городская стража относительно ленива и испытывает проблемы со снабжением, охраняющие ворота солдаты, хорошо снаряжены и обучены, что позволяет им лучше развеивать страхи любых приезжих дворян и гарантировать своевременную уплату налогов.

- Сержанта Франца Халяра шантажируют контрабандисты, похитившие и угрожающие убить его дочь, если тот не пропустит груз через Восточные ворота без налогов и задержек. Контрабандисты не знают и не заботятся о том, что о любом нарушении Франца обязательно доложит начальству кто-то из его подчинённых. Сходя с ума от беспокойства, сержант уходит в запой. Персонажи встречают его в таверне «Чёрный инженер», где тот изливает им всю свою печальную историю.

- Как и во многих других городах, в Богенхафене есть обычай вывешивания трупов преступников над воротами в качестве предупреждения. Сейчас над западными воротами висит труп известного бандита «Красного» Ганса Тармуна, годами наводившего ужас на хельмгартский тракт. Ночью, когда Моррслиб становится особенно велик, труп начинает дёргаться, тянуться руками к прохожим внизу, и хватать воронов, решивших полакомиться его плотью, давя и швыряя их тушки на землю. Пока Мать Калиц, местная верховная жрица Морра, покинула город для проведения похоронного обряда в соседней деревне, персонажам придётся столкнуться с неупокоенными мертвецами и мстительной женой Ганса, ведьмой Фельдой Тармун.

Сады и капелла Морра

За северо-восточным углом городской стены находятся Сады Морра – миниатюрное отражение богенхафенского общества. Величавые мавзолеи и семейные склепы богачей стоят вдоль городской стены на западе, в то время как восточная часть Садов полна теснящихся и зачастую неоднократно используемых могил и вранокамней бедняков. Безымянные братские могилы преступников и нищих тянутся на севере. Посреди садов стоит чёрная и гнетущая капелла Морра. В ведущем внутрь портале нет дверей. Капелла украшена резьбой с символикой Морра: воронами и чёрными розами. И лишь дующий сквозь открытый портал ветер, кружащий мёртвые листья и мусор, немного развеивает чувство чего-то зловещего.

Вне похорон капелла обычно пустует, поскольку, жрица Морра, Мать Калиц проводит большую часть своего времени в Гильдии Плакальщиков (см. стр. 129). К городской стене прижалась небольшая хибарка, где хранят свои инструменты могильщики, а миряне Гильдии Плакальщиков коротают свободное от рытья могил и мытья трупов время за выпивкой. Все они обязаны исполнять работу могильных сторожей, защищая Сады от гробокопателей, но большинство из них не настолько преданы своему делу. Подозревая, что рядом шатается поставщик трупов, они звонят в специально подвешенный для таких случаев колокольчик в хибаре, надеясь, что либо незваные гости быстро уйдут, либо их перед этим схватит подоспевшая городская стража.



- Мать Калиц подозревает, что из бедняцких могил пропадают тела, но ей трудно найти доказательства, не беспокоя тех, кого она отправила за портал Морра. Персонажи согласившиеся провести расследование от имени Калиц поймут, что недавно захороненными останками поживился упырь, однако местный малец решил прятать следы твари, приняв упыря как своего питомца. Причины, по которой трупоед не напал на ребёнка, остаются загадкой...

- Персонажи прослышали о странных событиях в Садах Морра и Мать Калиц просит их провести ночь на кладбище и убедиться, что слухи ложны. Услыхав шум, персонажи бросятся в бой, в ожидании гробокопателей или некромантов. Вместо этого они застанут молодожёнов, Прокопа и Марильду Шалей, заключивших друг друга в страстных объятиях. Прокоп, будучи уроженцем Остермарка, считает зачатие первенца на могиле предка хорошей приметой. Именно по этой причине пара проводит свои ночи здесь, на могиле матери Марильды. Персонажам придётся решать самим, позволить ли молодожёнам продолжать заниматься своими делами, ибо Морр не укажет им знаки собственной воли.

Хетцфорд

Богенхафен стоит на перекрёстке важных торговых путей южного Рейкланда, но местный закон запрещает строительство моста в радиусе 10 миль (16 км.) от города, потому всё движение через реку вблизи Богенхафена осуществляется на пароме. К счастью, в 12 милях (19 км.) к юго-западу от Богенхафена находится Хетцфорд – естественный брод через Боген. Он охраняется укреплённым пунктом сборщиков пошлин и лежит в тени древних эльфийских руин. Единственная ведущая к нему дорога проходит через Богенхафен, а Городской совет наотрез отказался прокладывать дорогу вокруг города, тем самым вынудив каждого, кто использует брод, дважды оплачивать пошлину: один раз в Богенхафене и один раз в Хетцфорде.

- По слухам эльфийские руины у Хетцфорда стали домом для привидений: измученных духов, умерших тысячи лет назад, но всё ещё бродящих по руинам после заката и готовых полакомиться душами неосторожных. Когда караван стриган нечаянно разбивает лагерь вблизи руин, местные решают, что кочевники могут потревожить мёртвых, и собираются в разгневанную толпу, чтобы прогнать чужаков. Сумеют ли персонажи предупредить и убедить уйти бедные стриганские семьи, прежде чем на тех нападут? Или же искатели приключений решат присоединиться к толпе?

- Коалиция Гильдии Каменщиков хочет углубить брод и построить на его месте мост, сделав движение по дороге более плавным и позволив речным судам заплывать в верховья Богена. После пропажи их группы исследователей, гильдмейстеры Риттер и Тиф-Хауфен поручают персонажам разузнать о причинах случившегося. Вне зависимости от того как именно искатели приключений будут вести расследование, на них нападёт радикально настроенный жрец Таала, решивший сохранить бассейн Хетцфорда от опустошения возросшим движением.

Боковые ворота

Это дополнительный вход в город представляет собой деревянную, окованную железом дверь с парой бойниц по бокам. Боковые ворота построили по приказу Гильдии Купцов для удобства организации Шаффенфеста. Вне фестиваля ворота остаются закрытыми, но днём, во время проведения Шаффенфеста, ими может воспользоваться каждый, а на неподалёку неизменно стоят четыре городских стражника.

Обеспокоенному молодому стражнику нужна помощь. В город только что вошла поддатая компания, практически неся одного из своих выпивох на руках. Стражник боится, что за этим стоит что-то гнусное, и просит персонажей проследить за пьяницами и убедиться, чтобы всё было в порядке. Если тем удастся пройти по следам пьяниц, они наткнутся на группу местных молодых людей, пытающихся довести до дома своего друга, Хольца Брайчера, утаив от его родителей, что их сын пробовал чудной корень. Друзья бросают Хольца, когда один его глаз начинает светиться голубым, а второй – розовым, оставляя персонажей разбираться с озадаченным и, возможно, наделённым магическим даром юношей.

Боковые ворота – идеально подходят для целей контрабандистов. «Лори» Лоухэвен поручает персонажам «позаимствовать» на пару часов ключ от этих ворот, желая сделать его копию. Успех принесёт искателям приключений благосклонность «Лори», а провал закончится попаданием за решётку. Отказ от авантюры грозит смертью.

Шаффенфест

Поскольку Богенхафен живёт за счёт купцов, налоги всегда были краеугольным камнем поддержания его статуса как центра торговли. Благодаря давнему указу Запонатхаймов, датируемому 2390 К.И., Богенхафену дозволено один день в году (в Гельтгрубертаг) не платить обычный налог за торговлю скотом. Дед нынешнего ландграфа одобрил сей указ по просьбе города, надеясь, что снижение дохода от налога на продажу мяса будет компенсировано повышением доходов от пошлин и прочих сборов. Потому для увеличения доходов Запонатхаймов в указе специально прописано, что продаваемый скот должен присутствовать при заключении сделки.

Шаффенфест – это шумное, набирающее популярность событие, на которое сходятся все горожане, от самого жалкого нищего до самого богатого дворянина. Все здесь толпятся под гирляндами ярких флажков и фонарей, наслаждаясь предлагаемыми зрелищами и возможностями.

Вечно жадные до прибыли купцы съезжаются со всего Рейкланда и из-за его границ, желая воспользоваться шансом беспошлинной торговли скотом, потому именно скотный рынок доминирует на Шаффенфесте как по размеру, так и по запаху. Хотя в основном на фестивале торгуют овцами и козами, есть здесь и крупный рогатый скот, и свиньи, и птицы, и лошади, и много другого зверья. Всех их везут в Богенхафен ведь долгое путешествие окупается выгодой от торговли. Налогом не облагается лишь один день, но сам фестиваль сейчас длится три дня, давая купцам достаточно времени, чтобы изучить товар и договориться о ценах, перед заключением сделок и обменов на Гельтгрубертаг.

- Разумеется, там где собираются толпы желающих потратить огромные суммы, собираются и те, кто захочет на этом нажиться, потому Шаффенфест пестрит великим множеством развлечений и представлений. Гостей фестиваля ждёт не только скот, но и куча иных возможностей. Стриганские гадалки, картёжники, художники, музыканты, акробаты, глотатели огня из далекой Арабии, эсталийские танцоры с мечами и многое другое. Предприимчивые купцы устанавливают продают всё нужное и ненужное. Всюду стоят прилавки с едой и элем, а бесчисленные попрошайки, карманники, шарлатаны и пройдохи ведут дело по-своему, пытаясь набить свои карманы за счёт окружающих.

- Персонажи замечают особенно умелого картёжницу, которая, кажется, никогда не проигрывает. У искателей приключений могут закрасться подозрения в колдовстве и если они их выскажут (даже негромко), обвинение быстро разойдётся по толпе приведя её в ярость. Разумеется, картёжница не ведьма, но искусная шарлатанка и верная ранальдинка, которая не обрадуется привлечённому персонажами вниманию.

- Аверландский купец Гилберт Мутига прошёл долгий путь из Вупперталя с огромным стадом аверландского крупного рогатого скота. На Шаффенфесте он может получить огромную прибыль, но время поджимает, а несколько его погонщиков слегли от бешеной золотухи. Если персонажи смогут помочь, купец хорошо им заплатит. Однако искателя приключений лучше быть осторожными с едой: агенты ландграфа фон Запонатхайма желают чтобы стадо опоздало и было продано с уплатой налогов.



Святилище Таала

Сразу за городом на хельмгартском тракте стоит небольшое святилище Таала, где возносят молитвы отправляющиеся в горы путешественники. Существующее заботами местных охотников и лесничих, святилище представляет собой небольшую круглую хижину из сухого камня с конической соломенной крышей, с висящим над входом оленьим черепом. Хотя в Богенхафене хватает бродяг и нищих, никто из них не осмеливается спать в «хижине Таала», страшась прогневать дикого бога.

- В святилище решает укрыться раненый олень, поставив в тупик группу преследующих его дворян-охотников. Одни горят желанием убить зверя, а другие боятся прогневать Таала. Проходящие мимо персонажи могут либо спасти оленя, надеясь заслужить благосклонность Таала, либо выгнать животное из хижины, заработав немного шиллингов и презрение дикого бога.

- По традиции местные охотники оставляют часть добычи в святилище Таала. Эти подношения всегда исчезают по ночам, якобы взятые диким богом. Когда персонажи замечают ребёнка, крадущегося из хижины под покровом тьмы, они могут последовать за ним, найдя небольшую шайку мутантов, что были изгнаны из Богенхафена много лет назад и давно считаются мёртвыми. Мутанты прятались в лесах, влача жалкое существование вдали от человеческих глаз. Теперь, когда их нашли, мутанты могут ответить с яростью загнанных в угол зверей, на которых они так похожи.

Водные ворота

Это не более чем решётка в стене, через которую ручей Хафенбах течёт в город и впадает в Боген. Над водными воротами находится небольшой, укреплённый сторожевой пост внутри которого расположена лебёдка поднимающая и опускающая железную решётку, преграждающую вход в городпо ручью.

- Чудовищно изуродованный труп, найденный прижатым к решётке водных ворот, порождает панику и домыслы. На теле нашли следы жертвоприношения, а сам покойник, по всей видимости, недавно был убит за городскими стенами. Проведя расследование персонажи узнают, что мертвец был бандитом из шайки «Красного» Ганса, и был убит деревенщинами во время нападения на их дома. Селяне изуродовали труп, опасаясь возмездия бандитов. К сожалению, персонажи нечаянно вывели шайку жестоких негодяев прямо к деревне, которую теперь нужно защитить.

- На восходе воды Хафенбаха принимают очень странный пурпурный оттенок, а местами на поверхности ручья пляшут языки зелёного пламени. Кто-то в близлежащей таверне клянется, будто из воды выпрыгнула рыбина и попросила у него полотенце и пару сапог на чистом и беглом рейкшпиле. Сумеют ли персонажи найти источник этой странности (кусок искажающего камня, смытый течением и застрявший в решётке водных ворот) до того, как город начнет мутировать, или до того, как скавенский инженер-колдун Викт наложит на него свои жадные когти?

ГЕРЦОГСТВО ЗАПОНАТХАЙМ

Герцогство Запонатхайм – один из крупнейших рейкландских рейксфьефов, но большая часть его земель укрыта густыми лесами и почти не тронута рукой человека. Вдали от руин и надёжно укреплённых селений, владения герцогства отданы на волю зверолюдов, разбойников, зеленокожих и прочих чудищ, что живут в здешних туманных чащобах. Цивилизация правит только на юге, там, где опушки Рейквальда переходят в плодородный и облагороженный Форбергланд. Множество городков, деревень и ферм усеивают холмистые возвышенности переходящие на юге в Таузюкские холмы. Богенхафен, будучи крупнейшим городом герцогства, входит в число богатейших городов Рейкланда.

Ландграф Вильгельм фон Запонатхайм правит большей частью герцогства из замка Грауэнбург (подробнее об этом месте ты можешь узнать в книге «Неспокойные ночи и трудные дни»). Герцогство представляет собой лоскутное одеяло фьефов, вверяемых младшим членам семьи и избранным приближённым. Титулы эти пожизненные, а не наследственные и возвращаются ландграфу после смерти носителя.

Это позволяет ландграфу сохранять жёсткий контроль над своим семейством, но не прибавляет его родичам верности. В герцогстве Запонатхайм осталось лишь два постоянных фьефа: графство Кляйнвальд и баронство Штюрмдункель. Прочие владения были расформированы более двух столетий назад во время реформации Империи Магнусом Благочестивым.

К большой досаде ландграфа его герцогство обделено богатыми месторождениями полезных ископаемых, что есть у других, более богатых рейксфьефов. Торговля остаётся главным источником дохода, но у Запонатхаймов мало рычагов давления на богенхафенских купцов. При дворе говорят, что ландграф полностью зависит от своих простолюдинов и не способен приструнить их.

Ещё одно известное и неподвластное ландграфу поселение – это укреплённый городок Курцере, стоящий к югу от Бегенхафена. В нём обосновалась самая большая гномья диаспора в герцогстве и живут гномьи каменщики, что построили богенхафенскую канализацию и до сих пор занимаются её ремонтом. Гномы, неразлюбившие Богенхафен за «человечью вонь и дрянную работу», перестроили в камне небольшую имперскую деревушку. Горстка людей и полурослико в живут в Курцере с разрешения известного каменщика Гудрука Камнебородого. Гудрук заправляет делами городка, вне зависимости от того, кому из своих неумелых родичей ландграф вручил номинальную власть над этой землёй.



- Узнав, что персонажи посетили канализацию, Камнеборо д приглашает их на банкет, желая послушать отчёт о состоянии туннелей. Если партия скажет хоть слово о гигантских крысах, нечестивых храмах или секретных проходах, Камнеборо д взвоет от негодования и немедля начнёт готовиться к посещению Богенхафена и настоять на ремонте канализации, который, скорее всего, оставит город без денег.

- В деревне Гаммлер, что у притока Богена, близ Рейквальдского Круга, нашли золото, начавшее что-то вроде золотой лихорадки. В конце концов персонажи поймут, что золото трансмутируется из-за неконтролируемых сгустков золотого Ветра Шамона, вырывающегося из Рейквальдского Круга – скопления древних каменных мегалитов, обычно сдерживающих Ветры магии. Кругом попытался воспользоваться Ученик алхимика Золотого Ордена, слабо понимавший последствия своих действий. После разговораа с персонажами, лицо мага бледнеет, ведь он знает, что «золото» пропитано магией и способно вызвать мутации у несчастных речных жителей, что занялись его сбором.

Графство Кляйнвальд

Графство Кляйнвальд лежит на восточной границе герцогства Запонатхайм. Это неприметное графство зовут своими домом многие охотники, угольщики и прочие батраки. Посреди небольшой гряды густо поросших лесом Хевалских холмов, проходит восточная граница с герцогством Мидвальд. В этих холмах есть несколько медных рудников, но все они лежат по ту сторону границы, а потому не приносят доход в казну Запонатхаймов.

Правят графством благородные близнецы Лоренс и Леота Кляйнвальды. Брат и сестра славятся своим распутством и безразличием к серьёзным или благочестивым делам, походя на своих убершрейкских кузенов Гутель и Бониэль фон Брунеров. Близнецы не скрывают презрения к своим «небольшим земелькам» в Кляйнвальде, и всеми силами избегают посещения этих краёв. Их многострадальная мать Хайди (из убершрейкского дома Брунеров) недавно скончалась, оставив близнецов правителями графства. До сих пор те не проявили ни малейшего интереса к тому, чтобы серьёзно отнестись к этой ответственности.

Столица Кляйнвальда, замок Шевингер, это маленький, разваливающийся донжон с единственной продуваемой башней и минимумом удобств. Уставы Запонатхаймов гласят, что правитель графства обязан провести в замке хотя бы одну ночь в году, иначе земли его вернуться под власть ландграфа Вильгельма. Чтобы скрасить своё прошлогоднее «пребывание», близнецы закатили большую пьяную вечеринку на всю ночь, после чего отсыпались в дилижансе по пути в богенхафенское поместье.



- Записи разнятся о том, кто из близнецов родился первым. По рейкладскому прецеденту наследовать графство должен Лоренс, как наследник мужского пола, но нульнский законник (нанятый самим Лоренсом) сослался на то, что Дом Кляйнвальдов родом из Виссенланда, а потому в вопросе наследования нужно следовать виссенландским законам, по которым власть переходит к Леоте. Каждый близнец нанимает персонажей, чтобы те отстаивали права другого близнеца.

- Когда Лоренсу и Леоте приходится вновь ночевать в замке Шевингер, те нанимают (или заставляют) персонажей обеспечивать им безопасность и, как они бормочут с усмешкой, «развлечение». К сожалению, выбранная ими ночь выпала на Хексенснахт, когда мертвецы становятся беспокойными. После захода солнца, дух их измученной матери восстает, желая свести счёты с нерадивым потомством.

Баронство Штюрмдункель

На юго-западе герцогства лежит почти не тронутое густыми лесами баронство Штюрмдункель. Правит им Барон Хидеманн из Дома Штюрмдункелей – последний потомок славного рода, что много веков назад правил всем герцогством.



Соглашение, заключённое предками Хидеманна с Императором Магнусом Благочестивым, оставило под командованием барона Штюрмдункеля более половины штатного запонатхаймского войска. Хидеманн упивается этой честью, которую бы с радостью отнял у него ландграф Вильгельм. Хидеманн содержит несколько полков и следит за тем, чтобы горожане были добротно обучены и готовы к службе в вольном ополчении. Хотя большая часть земель баронства была очищена от густых лесов, пара чащоб всё ещё служит домом для зверолюдов, мутантов и зеленокожих, предоставляя войскам Хидеманна шансы отточить свои навыки. Река Боген особенно туманна у столицы баронства, замка Хоэнванд, и барон регулярно тренирует свои войска в этих сбивающих с толку условиях.

Хидеманн проводит своё время либо в замке Штюрмдункель на юге баронства, либо в замке Хоэнванд на западе, не считая редких визитов в Богенхафен или посещений сюзерена в замке Грауэнбург. Хоэнванд – это грозная крепость с высокой, прочной, куртиной, была построена гномами более тысячи лет назад. Внутри квартируются Штатные запонатхаймские полки. Куртину сторожат алебардщики 47-го пехотного рейкландского полка «Ежей», и недавно сформированные аркебузиры 118-го пехотного рейкландского полка «Зелёных плащей». Барон свято верит в силу чёрного пороха и неизменно просит ландграфа о дополнительных вложениях, дабы получить возможность выставить на поле боя побольше аркебузиров, численности которых, пока хватает лишь на пару отрядов поддержки.

Замок Штюрмдункель служит домом для родной семьи Хидеманна в лице его жены Феодосии и дочери Марлайны, и его воинской семьи – рыцарей Штюрмдункелей. Этот рыцарский орден был основан далёкими предками Хидеманна и на многие века был лишь поводом закатывать попойки для местных декадентских дворян. Однако, когда бароном стал дед Хидеманна, он привёл орден в порядок, решив, что когда придёт время войны (а барон знал, что оно непременно придёт) рыцари будут готовы. Облаченные в чёрные доспехи и вооружённые чёрными лакированными молотами с выгравированными молниями, эти мрачные и яростные рыцари теперь стали силой, с которой стоит считаться.

- Капитану Валингару из «Зелёных плащей» нужно больше чёрного пороха, ведь последняя партия оказалась испорченной. Если персонажи сумеют принести немного (или побольше, что ещё лучше) пороха, капитан (а с ним и все «Зелёные плащи») будут перед ними в долгу.

- Сир Максимиллиан Анштраймун, легендарный рыцарь Штюрмдункелей, редко (даже находясь в помещении) снимает доспехи и шлем, что породило слухи о том, что он что-то скрывает. Мельком заметив его чудовищно уродливою кожу, персонажи вполне могут принять рыцаря за мутанта! На деле Максимиллиан был сильно обожжён кислотной рвотой речного тролля и, что неудивительно, очень болезненно переживает случившееся.

Тёмные культы и грязные банды

Богенхафен воплощает перемены, происходящие во многих частях Империи. Рушатся устои уверенной власти знати и сигмаритской веры. Растущий средний класс (купцы, ремесленники и торговцы) обретает силу, богатство и влияние, перекраивая социальные слои Империи. Неудивительно, что культы Тёмных Богов затаились в мрачных переулках и подвалах Богенхафена, ведь они не просто тянутся к переменам, но и культивируют их.

Кровавый Нос

Кровавый Нос – сравнительно новый культ, зародившийся в Богенхафене пару десятилетий назад неким «Клаусом» – особенно жестоким докером из Таме. Ходят легенды о корнях уходящих в куда более древний орден насилия и кровопролития, но ни у кого в культе нет ни знаний, ни желания докопаться до истины. Большую часть культистов составляют докеры, но недавно идеологической обработке подверглось несколько солдат и охранников. Поначалу культисты не осознают выбранного ими пути, просто наслаждаясь возможностью драться, но по мере того, как кровь стекает по их лицам, они капля за каплей теряют собственные души.



Кровавый Нос собирается нерегулярно, в полнолуние Моррслиб. Встречаются культисты на пустых складах, используя свои знания о доках для поддержания секретности. Собрания начинаются с ритуальной церемонии, в начале которой все собравшиеся клянутся хранить существование культа в тайне, после чего все «приветствуются», ударяя друг друга по носу, пока по лицу не начнёт течь кровь. Как только все истекли кровью, собрание становится менее формальным переходя в игры с выпивкой, пересказами историй, борьбой и более жестокими драками, в которых десятки культистов избивают друг друга до потери сознания.

- После особенно шумной встречи Кровавого Носа на складе Хаагенов, десятки собак с радостью принялись лакать пролитую кровь. Искателей приключений просят разобраться в случившемся, но ситуация быстро принимает скверный оборот: у собак появляются черты *верзила* и *ярость*, после чего они бросаются на персонажей.

- Гюнтер Фаусткемпфер состоит в культе уже долгие годы. Он наслаждается возможностью творить беспощадное насилие и кровопролитие, но разрдражён отсутствием лидера после смерти Клауса. Он полон решимости возглавить культ, заслужив благосклонность Кровавого Бога в ритуальном бою. Ночью он находит самого здоровенного и жестокого на вид персонажа и бьет его прямо в лицо, без провокации или предупреждения. Затем Гюнтер пытается голыми руками забить свою жертву до смерти. Его сопровождают три–четыре культиста, которые сделают всё возможное, чтобы не допустить вмешательства в драку посторонних.

Чёрные Щуки

Чёрные Щуки получили своё имя от местной разновидности штирской щуки, в наши дни редко встречаемой в Богене. Члены банды носят на своих телах грубые татуировки чёрной рыбы. Некоторые параноидальные исследователи пытались найти связь между богенхафенскими Чёрными Щуками и альтдорфскими Рыбами, но никто из них не прожил достаточно долго, чтобы окончательно подтвердить эти домыслы.

Стоит во главе Чёрных Щук известный бандит Густав Фрик. Его интересы пока предсказуемы и включают в себя вымогательство денег у дельцов и получение прибыли от контрабанды и прочего творящегося в Яме беззакония. Будучи весьма устрашающей фигурой города, Густав с завистью поглядывает на богатые кварталы по ту сторону Богена.

Его приближённые готовятся ко дню, когда Чёрные Щуки перейдут реку и развяжут войну со своими соперниками.



- Персонажи встречаются с Полли Венгербас – низкоранговой Чёрной Щукой. Она хочет выбраться из Богенхафена и заплатит искателям приключений, чтобы те вывезли её под покровом туманной ночи. Персонажи не знают, что Полли беременна ребёнком Фрика, и отец готов на всё, чтобы вернуть беглянку.

- Решившие переночевать на барже персонажи (чтобы сэкономить на гостиницах), слышат шум со стороны реки. Отправившись на поиски источника шума, они вытащат из воды двух усталых, ободранных, и не говорящих на Рейкшпиле молодых людей. Вскоре приплывает гребная лодка, полная бандитов Чёрных Щук, требующих вернуть свой «товар». Персонажи решившие позвать приближающийся патруль городской стражи, заставят головорезов сбежать, оставив искателей приключений с двумя голодными ртами и враждой с Фриком и его Чёрными Щуками.

Неусыпное Око

Более трёх столетий за Богенхафеном следит Неусыпное Око. В 2203 К.И. Великий чародей Драхенфельс пробил зияющий разлом в Царство Хаоса над своим замком в Серых Горах, породив тысячи меньших разломов по всему Форбергланду. В Богенхафене сотни демонов прорвали завесу реальности. Лишь один человек выжил в тот день: Фолькер Драукен. Он с ужасом смотрел, как демоны бродили по улицам, убивая каждую живую душу. Невозможно понять, почему они пощадили Драукена. Но когда перед ним резвились Ужасы Тзинча, Фолькер начал понимать всё это, узрев порядок в их безумии, и семя скверны пустило корни в плодородной почве его разума. Когда через неделю разлом затянулся, а демоны сгинули, Драукен приступил к своей работе.



Так был рождён культ Неусыпного Ока. Обретя тайные силы из чистого Хаоса Фолькер начал вербовать других. Осознав, что пряжа междумирья ослабла в Богенхафене, он счёл своим святым долгом защищать город ото всякой угрозы, зная, что однажды это место окажется жизненно важным для Плана Великого Архитектора.

По мере роста культа, Фолькер укрылся в тени, манипулируя другими для претворения собственной воли. Именно он направил Вильхарда Кляйнвальда сразить орочьего воеводу Ззадрага, а затем позаботился о поражении повелителя зверей Гурктара Кроворога от руки Аберманна фон Штюрмдункеля. Также Фолькер помог капитану Инге фон Штернберг сдержать натиск зеленокожих Грома Брюхо, приказав культистам Неусыпного Ока помочь мирмидийцу. Шли десятилетия, и Драукен всё дольше и дольше медитировал над планами своего Тёмного Властелина, Тзинча. Его не видели с середины двадцать пятого века.

В отсутствие Драухена культом руководит низший магус Эльза Убарашун – живущая в Альтштадте сержант богенхафенской городской стражи. Подобно остальным членам культа, Эльза поклялась обеспечить выживание города. Ряды культистов состоят только из низших слоев населения города и его предместий.

Многие культисты служат в городской или дорожной страже, но большинство занимают мелкие должности в более крупных организациях: писарей крупных торговых домов, докеров, возчиков, и прочих чернорабочих. У них лишь одна цель: уберечь Богенхафен.

Идя по следам *Ordo Septenarius* персонажи попадают под арест и сержант Убарашун, решив помешать планам *Ordo*, приказывает патрулю городской стражи отпустить искателей приключений. Если те решат выяснить причины случившегося, Убарашун пойдёт на всё, чтобы искатели приключений не узнали о существовании Неусыпного Ока. Во время этого она не будет мешать им сорвать ритуал *Ordo*, и даже может пожертвовать собственной жизнью.

Пока низший магус выступает решительно против плана *Ordo Septenarius*, другие культисты подозревают, что именно к нему они всё это время готовили Богенхафен. Возглавляет сторонников этой идеи Клаус Кубшнит – бондарь из Ямы. Кубшнит наймет персонажей, чтобы те напали на сержанта Убарашун и её патруль городской стражи, в надежде сразу две угрозы планам *Ordo*.

Фолькер Драукен, магус культа

Драукен, создатель культа Неусыпного Ока, проводит большую времени в раздумьях о тайных манипуляциях Тзинча, Великого Архитектора. Он парит в камере, изрезанной сбивающими с толку замысловатыми узорами – непостоянными, параллельными спиралями и завитками, которые, по словам Фолькера, отражают бесчисленные планы Изменяющего Пути.

Эта камера сокрыта под невзрачным складом на Богензайте. Спустя десятилетия дрёмы, действия *Ordo Septenarius* пробудили Фолькера. В полнолуние Моррслиб (см. стр. 85), его глаза резко открываются, а сознание возвращается в настоящее. И у него есть цель.

Годы тёмного колдовства изменили Драухена. Он почти 7 футов (2,1 метра) ростом с долговязыми конечностями и худым лицом. Длинный, луковидный нос выдаётся из под нахмуренных бровей, а сияющие ярко-голубые глаза неестественно мерцают из глубоких глазниц. Фолькер полностью лишен волос, и носит рваные чёрно-синие одежды, поверх своего искажённого тела.



ФОЛЬКЕР ДРАУКЕН
ГЛАЗА ТЗИНЧА (ЗОЛОТОЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	53	28	63	56	94	70	65	108	110	35	52

Черты: мутация (любые на твоё усмотрение, Фолькер – само воплощение изменений), оружие (кинжал) +8

Навыки: запугивание 93, знание (Тзинч) 158, интуиция 124, концентрация (Дхар) 140, лидерство 55, наблюдательность 114, обаяние 58, рукопашный бой (основное) 73, скрытность (города) 90, тайные знаки (культисты) 128, хладнокровие 130, язык (магический) 138

Таланты: бдительность 4, безупречная дикция 8, бесстрашие (демоны) 4, быстрая реакция, второе зрение 4, грамотность, грозный вид, запасливость 5, здоровяк 5, интриган 4, магическое чутьё 4, Магия Хаоса (Тзинч), распознание артефакта 2, сумеречное зрение 2, фортуна 4, шестое чувство 4, этикет (культисты) 2, эфирный унисон 8

Имущество: церемониальный кинжал, судьба Богенхафена, гримуар, рваные одежды

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: НОВЫЕ ПРАВИЛА

В **приложении 2** ты найдёшь новые правила, используемые в кампании «**Враг внутренний**», и советы по созданию новых персонажей ведущего.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

В кампании «**Враг внутренний**» много главных и второстепенных персонажей ведущего.

Главные персонажи важны с основного сюжета и могут неоднократно появляться по ходу кампании, из-за чего имеют подробное описание своих параметров.

Второстепенные персонажи ведущего не важны для основного сюжета, поэтому их параметры упрощены. Подразумевается, что они владеют всеми НАВЫКАМИ, необходимыми для их рода занятий, даже если НАВЫКИ эти не указаны в их параметрах: просто используй соответствующую немодифицированную ХАРАКТЕРИСТИКУ для соответствующих ПРОВЕРОК.

Если у персонажа ведущего есть выделенные курсивом ЧЕРТЫ или ТАЛАНТЫ влияющие на ХАРАКТЕРИСТИКИ (например, ЧЕРТА *закалённый*, добавляющая +10 к ВЫНОСЛИВОСТИ и СИЛЕ ВОЛИ), модификатор уже включён в указанное значение ХАРАКТЕРИСТИКИ в блоке параметров персонажа.

Делаем по-своему

Самый простой способ создания персонажа ведущего – взять параметры из бестиария «**WFRP: Книга правил**» стр. 310–337 (или определить их случайным образом см. «**WFRP: Книга правил**» стр. 33) и провести персонажа через несколько КАРЬЕР. За каждую пройденную персонажем ведущего СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ добавь +5 ко всем доступным на этой СТУПЕНИ КАРЬЕРЫ НАВЫКАМ и ХАРАКТЕРИСТИКАМ и по крайней мере 1 ТАЛАНТ с каждой завершённой СТУПЕНИ КАРЬЕРЫ. После этого просто добавь ему всё ИМУЩЕСТВО с текущего и пройденных СТУПЕНЕЙ КАРЬЕР, и готово!

Пример: чтобы быстро создать человека отучившегося в университете на доктора, возьми параметры человека («**WFRP: Книга правил**» стр. 311) и проведи его через следующие СТУПЕНИ КАРЬЕР: *студент* (первая СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ *учёного*), врач вторая СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ *врача*), *доктор* (третья СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ *врача*). Для каждой пройденной СТУПЕНИ КАРЬЕРЫ добавь +5 к каждой доступной на этой СТУПЕНИ ХАРАКТЕРИСТИКЕ и НАВЫКУ, а затем добавь один ТАЛАНТ с этой СТУПЕНИ. Знакомься: доктор Лангштрассе.

Доктор Лангштрассе

Доктор Хельга Лангштрассе – невысокая, полноватая женщина с кудрявыми чёрными волосами, которые она завязывает в тугой пучок во время работы. Её оливковая кожа испещрена оспинами, особенно сильно заметными на щеках. У Хельги сильный остландский акцент, из-за чего она делает паузу, когда хочет подчеркнуть какое-то слово (вместо «*тот человек был очень большим*» она скажет «*тот человек… большой*»). Из-за восточного говора её часто принимают за кислевитку.



ХЕЛЬГА ЛАНГШТРАССЕ
ЧЕЛОВЕК ДОКТОР (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	45	40	30	30	45	45	35	15

Черты: предубеждение (неряхи), оружие (хирургическая пила) +7

Навыки: азартные игры 50, артистизм (сказительство) 40, вождение 40, запугивание 35, знание (анатомия 55, медицина 60), книжные изыскания 55, кутёж 55, лечение 55, лидерство 40, ловкость рук 40, наблюдательность 50, обаяние 45, подкуп 45, ремесло (цирюльник) 40, сплетничество 50, стойкость 55, торговля 50, хладнокровие 55, язык (гильдейский арго) 55, язык (классический) 50

Таланты: грамотность, полевая перевязка, устойчивость (болезни), хирург

Имущество: подмастерье (Фанна Гешенкле), бинты, книга (медицина), лицензия Гильдии Врачей, целебное снадобье, операционная, рабочие инструменты (врач)

Деньги персонажей ведущего

Большинство персонажей в Империи носят с собой деньги. Если ты хочешь случайным образом определить, сколько денег есть у персонажей ведущего, пройди проверку заработка с учётом СТАТУСА персонажа («**WFRP: Книга правил**» стр. 51). Тебе не следует вносить изменений, если в ИМУЩЕСТВЕ персонажа ведущего указана конкретная сумма денег.

Пример: у доктора Хельги Лангштрассе СТАТУС *серебряный 5*, потому при себе она носит 5d10 серебряных шиллингов.

Акценты Империи

В кампании «Враг внутренний» встречаются упоминания акцентов, чтобы помочь тебе лучше отыграть персонажей ведущего. Обычно описание выглядит как что-то вроде «акцент рейкландских бедняков» или «сильный альтдорфский акцент». Но как именно нужно всё это отыгрывать?

Финальное решение всегда за тобой. Ведущий из Лондона представляет имперские акценты совсем иначе, чем ведущий из Берлина, Нью-Йорка, Мумбаи или Мельбурна, потому здесь не написано что-то вроде: «Все альтдорфские акценты похожи на лондонские», ведь ты, разумеется, можешь представлять их берлинские, парижские, или иные акценты.

Если тебе нравится играть персонажей с разными акцентами, то именно тебе решать, как на твоих играх будут говорить мидденландцы, штирландцы или нордландцы. Просто выбери подходящие на твой взгляд акценты для каждой провинции и крупного города. Помочь тебе в этом может приведённая ниже таблица, исполняющая роль весьма вольного руководства.

Акцент	Как выбрать подходящий аналог
Города	
Альтдорфский	столичный акцент
Талабхаймский	акцент столицы ближайшего государства или важного города
Мидденхаймский	акцент провинциального города
Нульнский	как столичный, но с восходящей интонацией
Провинции	
Аверландский	монотонная речь
Хохландский	деревенский говор
Мидденландский	грубая и чёткая речь
Мутландский	сильный деревенский говор
Нордландский	энергичная и страстная речь
Остландский	паузы в речи для выделения важности сказанного
Остермаркский	сильная театральная интонация
Рейкландский	твой родной акцент
Штирландский	сельский и сложный (архаизмы)
Зудденландский	как рейкландский, но монотонный
Сильванский	классический вампирский акцент
Талабекландский	акцент талабхаймского пригорода
Виссенландский	монотонный с восходящей интонацией

Двери и замки

В Империи много закрытых дверей, скрывающих мрачные тайны, и персонажам, скорее всего, придётся открыть немало из них.

Замки

У любого замка есть сложность взлома и необходимое для этого взлома количество уровней успеха («**WFRP: Книга правил**» стр. 119). Сложность сокращённо пишется как С, а уровни успеха как УУ. Иными словами, **заурядная (+20) проверка** для открытия которой нужно набрать 0 уровней успеха может быть обозначена как (С +20, УУ 0).

Двери

Во время выламывания двери, окна или чего-то подобного используется рейтинг «выносливости» объекта (РВ) и количество его пунктов «здоровья» (Зд). Иными словами, объект с рейтингом «выносливости» 4 и 10 пунктами «здоровья» можно обозначить как (РВ 4, Зд 10).

Желающий выломать дверь персонаж должен пройти проверку *рукопашного боя* со специализацией (*кулачное*) или другой специализацией подходящей для уместного в этом случае оружия, вроде топора или молота. Если выламывающий дверь персонаж не использовал оружие, то для рассчёта нанесённых двери пунктов урона он должен сложить полученный в ходе проверки уровень успеха со своим рейтингом силы. Если же персонаж использовал оружие, он может вдобавок прибавить ополовиненный урон этого оружия.

Успешно атакованные предметы не теряют гарантировано 1 пункт «здоровья» (как это описано в «**WFRP: Книга правил**» стр. 159) – некоторые вещи очень сложно повредить.

Пример: Герхардт гонится за культистом, когда тот забегает в подвал и захлопывает за собой дверь. Герхардт бранится, услыхав, как смеющийся беглец со щелчком запирает дверь. Понимая, что его рапира и дага не подходят для взлома прочной двери, Герхардт делает два шага назад, и с разбега атакует плечом. Управляющий Герхардтом игрок проходит проверку *рукопашного боя (кулачное)*. Значение этого навыка Герхардта равняется 46. Игрок выбрасывает 63 (это −2 УУ), а затем складывает результат проверки (−2) с рейтингом силы Герхардта равным 4, В общей сложности Герхардт нанёс двери 2 пункта урона. К сожалению, это значение ниже рейтинга «выносливости» двери равному 4, потому Гехардт отшатывается, скорее навредив себе, а не двери. Вновь выругавшись и потирая плечо, он идёт искать подходящее оружие или инструмент для взлома двери.

Собираем всё вместе

Прочная дверь с рейтингом «выносливости» 6 и 15 пунктами «здоровья», защищённая добротным замком с трудной (−10) сложностью и необходимыми для успешного взлома 2 уровнями успеха, в кампании «**Враг внутренний**» будет сокращённо обозначена как: (С −10, УУ 2; РВ 6, Зд 15).

Болезни и инфекции

В этом разделе ты найдёшь новую болезнь и несколько дополнительных симптомов, которые расширят твои возможности в создании собственных хворей.

Литания болезней

Пурпурная мозговая лихорадка

Пурпурная мозговая лихорадка – страшная болезнь. Голова лихорадящего и бредящего больного чудовищно опухает. Лицо наливается пугающим сливовым цветом, глаза выкатываются из орбит, а язык распухает, до тех пор пока и вовсе не перестанет вмещаться во рту. Обычно больной умирает через неделю.

Заражение: при провале **заурядной (+20) проверки стойкости** после непосредственного контакта с заражённым (проверку следует проходить за каждый час контакта).

Инкубационный период: 1d10 часов.

Продолжительность: 1d10 дней.

Симптомы: летальный исход, судороги, бред, жар (очень сильный), осложнения (+0), опухоль (голова).

Симптомы

Эти два новых симптома ты можешь добавлять к любым созданным тобой хворям.

Бред

Рассудок то приходит, то уходит, сменяя моменты ясности приступами бреда, галлюцинаций и ужаса. Каждый час персонаж должен проходить **серьёзную (+0) проверку силы воли** сверяйтесь с таблицей ниже.

1d10	Эффект
1–2	**Прояснение**: период блаженного спокойствия. Персонаж избавляется от всех состояний, полученных ранее из-за бреда.
3–5	**Неспокойный сон**: персонаж ворочается во сне и не может отдохнуть. Он проводит проводит час без сознания и получает 1 состояние *усталости* на следующие на 1d10 часов.
6–9	**Морок**: персонажа мучают странные, искажённые видения. Он получает 1 состояние *ошеломления* на следующий час.
10	**Галлюцинации**: персонаж видит странные и жуткие видения. Каждые 10 минут на протяжении следующего часа он должен проходить проверку психики против черты *аура ужаса 3*, а также получает 1 состояние *ошеломления* на следующие 1d10 часов.

Лечение: некоторые специалисты считают бред частью жара, и лечат его теми же методами. Лекарства стоят от нескольких пенни до нескольких шиллингов, и лишь 10% окажутся действенными.

Если лекарство окажется действенным, успешная **серьёзная (+0) проверка лечения** избавит больного от галлюцинаций на 1d10 часов.

Часто бредящих больных усыпляют транквилизаторами, вроде луносвета или даже дурмана, чтобы поддерживать их комфорт до поры, пока бред не пройдёт. В таких случаях больной пребывает в неспокойном сне либо до момента выздоровления, либо до своей смерти.

Опухоль

Часть тела опухает увеличиваясь в несколько раз и приобретая ярко-красный или фиолетовый оттенок, становясь практически непригодной для использования. Пораженная часть тела обычно является местом вызвавших опухоль раны или укуса, или же точкой контакта, где болезнь или инфекция проникла в организм.

Часть тела	Эффект
Голова	Глаза и язык опухают, щёки становятся синевато-багровыми, челюсть безвольно открывается. Больной не может есть, но способен поглощать жидкую пищу малыми порциями. Любые проверки связанные с членораздельной речью становятся на 3 ступени сложнее.
Рука	Рука и кисть опухают, плечевые и локтевые суставы обездвижены, не позволяя пользоваться рукой. Во время болезни рука считается *ампутированной* («**WFRP: Книга правил**» стр. 180).
Торс	Всё тело опухает, не позволяя больному носить одежду. Любые проверки связанные с движением, становятся на 3 ступени сложнее.
Нога	Нога гротескно опухает по всей своей длине не уступая ширине самой толстой части бедра. Стопа становится почти неразличимой. Во время болезни нога считается *ампутированной* («**WFRP: Книга правил**» стр. 180).

Лечение: Большинство методов лечения включают погружение опухоли, а порой и всего тела, в ледяную ванну, для снижения сопровождающего отёки жара. Продолжительная **тяжёлая (–20) проверка лечения** во время которой было набрано 3 УУ, уменьшит опухоль на 2d10 часов. На каждую такую проверку *лечения* уходит целый час. За каждую проваленную проверку пациент получает 1 состояние *усталости*.

Некоторые врачи вместо этого занимаются кровопусканием с помощью лезвия или пиявок. Успешная продолжительная проверка *лечения* с использованием рабочих инструментов (врач), в ходе которой было набрано 4 УУ, уменьшает опухоль на 1d10 + (рейтинг выносливости пациента) часов. Каждая такая проверка длится полчаса и считается **невозможной (–50)**.

ДОПОЛНЕНИЕ: НО ЭТО НЕВОЗМОЖНО!

В кампании «Враг внутренний» встречается несколько особенно тяжких испытаний. Для их отображения используются два дополнительных уровня СЛОЖНОСТИ сверх тех, что можно найти в «Книге правил»: они дополняют таблицу сложности («WFRP: Книга правил» стр. 153). Из-за этого максимально возможный отрицательный модификатор теперь равен –50, а не –30 («WFRP: Книга правил» стр. 162). Если ты решишь использовать эти необязательные правила, рекомендуем также использовать правила гарантированного провала и успеха («WFRP: Книга правил» стр. 150) из-за чего бросок от 01 до 05 всегда будет считаться условным успехом (+0 УУ), даже если модификатор броска снижал вероятность успеха ниже 01–05.

Сложность	Модификатор проверки
Тщетная	–40
Невозможная	–50



Если ты не хочешь использовать эти повышенные уровни сложности, просто замените все упоминания «тщетная» (–40) и «невозможная» (–50) в этой книге на «безумная» (–30).

Эта СЛОЖНОСТЬ снижается на 1 уровень за каждый пункт УРОНА полученный пациентом во время ПРОВЕРКИ. Таким образом, если у пациента 5 СОСТОЯНИЙ *истекает кровью*, ПРОВЕРКА станет **серьёзной (+0)**.

Некоторые врачеватели используют целебные припарки для уменьшения опухолей, особенно в случаях, когда видна рана, к которой эту припарку можно приложить. Успешная **трудная (−10) проверка лечения**, в ходе которой было набрано 5 УУ (на каждую ПРОВЕРКУ в ходе этой ДЛИТЕЛЬНОЙ ПРОВЕРКИ лечения нужно будет тратить по одной целебной припарке), уменьшает опухоль на 2d10 + (РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ пациента) часов. На каждую ПРОВЕРКУ уходит 10 минут.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Это полный список всех новых ЧЕРТ и МУТАЦИЙ, используемых во «**Враге в тени**».

Мутации

Звериные ноги (козёл)

Кости персонажа ломит в жгучей боли, они громко трещат, скручиваясь и сдвигаясь, а из-под кожи вырываются жёсткие волосы.

За несколько дней пальцы на ногах персонажа медленно атрофируются и, наконец, отмирают, а из ступней вырастают раздвоенные копыта.

Отныне ноги персонажа напоминают козлиные копыта, а колени сгибается назад. Хотя персонаж может скрыть эту МУТАЦИЮ под свободной одеждой, его походка всё равно будет заметно неестественной. Персонаж получает +1 к СКОРОСТИ.

Звериная голова (собака)

Персонаж чувствует непреодолимое желание упасть на колени и взвыть. Когда его челюсть вытягивается до предела, он начинает невольно задыхаться, пока густо поросшая шерстью морда прорывается сквозь его лицо. Человеческий нос, губы и зубы отваливаются, став лишь напоминанием о прежней жизни, а на их место приходит рычащая собачья морда.

ХАРИЗМА персонажа снижается на 20, а ИНТЕЛЛЕКТ на 10. Персонаж получает ТАЛАНТ *обострённое восприятие (обоняние)*.

Гниющая плоть

Всё началось с покалывания. Затем пришёл нестерпимый зуд. Не в силах остановить себя, персонаж рвал, рвал и рвал, пока не разорвал собственную плоть.

Отныне его кожа вечно гниёт и восстанавливается, отслаиваясь длинными полосами, обнажая участки сочащейся крови и гноя на бывшем месте кожи и волос.

ХАРИЗМА персонажа снижается на 20. Персонаж получает ЧЕРТУ *аура страха (3)*.



Маленькая голова

Персонаж мало что помнит о случившемся с ним. Ослепительная боль. Слёзы. Страх. Но, что хуже всего — в его голове просто не осталось места для того, кем он был когда-то. Теперь голова персонажа не больше яблока, но сам он больше не понимает ни что такое голова, ни что такое яблоко.

ИНТЕЛЛЕКТ персонажа снижается на 40, но не может стать меньше 10. Персонаж получает ЧЕРТУ *безмозглый*.

Остроголовый

Новая кость выросла под скальпом персонажа и вырвалась из его макушки мокрым всплеском крови, кожи и волос. Новый, заостренный череп, цвета больного ногтя на ноге, вечно выставлен напоказ в месте, где он прорвал скальп мутанта.

ИНТЕЛЛЕКТ персонажа снижается на 5, а ХАРИЗМА на 10. Персонаж получает 1 КЛАСС БРОНИ на своей голове и может носить лишь те головные уборы, что делались специально на него (более менее он может пользоваться остроконечными шляпами)

Шипастая чешуя

Плоть персонажа горела, когда волдыри появлялись и лопались, а затем отслаивались, словно от солнечных ожогов. Вместо сырой, покрасневшей плоти, новая кожа персонажа покрылась твёрдыми чешуйками, став куда менее чувствительной и гибкой, но куда более жёсткой.

ЛОВКОСТЬ и ХАРИЗМА персонажа снижаются на 10. Персонаж получает 1 КЛАСС БРОНИ по всему своему телу. Этот КЛАСС БРОНИ нельзя использовать для предотвращения ТРАВМ.

Новые черты

Поглощение (Absorb)

Если в конце РАУНДА количество ПРЕИМУЩЕСТВ существа, превышает количество ПРЕИМУЩЕСТВ у всех УЧАСТВУЮЩИХ с ним В БЛИЖНЕМ БОЮ противников, оно может поглотить одного из них, если тот размером равен или меньше существа. Поглощённый противник получает РЕЙТИНГ СИЛЫ существа СОСТОЯНИЙ *обездвиженности*, попадает в КЛИНЧ, а также теряет РЕЙТИНГ СИЛЫ существа пунктов ЗДОРОВЬЯ в конце каждого РАУНДА, причём ни ПУНКТЫ БРОНИ, ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ его от этого не защитят. Всякий раз, когда поглощение наносит УРОН, существо восстанавливает равное этому УРОНУ количество пунктов ЗДОРОВЬЯ. Если поглощённая жертва погибает, существо отступает, чтобы переварить поглощённое тело в течение следующих нескольких дней. Любая атака, наносящая УРОН существу, наносит равное количество пунктов УРОНА поглощённой жертве.

Бесформенный (Amorphous)

Существо представляет собой бесформенную каплю. Оно получает вдвое меньше пунктов УРОНА из любых источников, кроме огня, холода, или магии, игнорирует все полученные ТРАВМЫ и может быть убито только если количество его пунктов ЗДОРОВЬЯ снизится до нуля сильным холодом, огнём или магией. Если пункты ЗДОРОВЬЯ снизятся до нуля другим типом УРОНА, существо впадёт в спячку на 1d10 РАУНДОВ, а затем восстановит 1 пункт ЗДОРОВЬЯ. Бесформенные существа избегают источников сильного тепла или холода.

Прокажённый (болезнь) (Blighted (Type))

Существо переносит указанную БОЛЕЗНЬ и способно передавать её одним касанием. Коснувшийся существа персонаж должен пройти соответствующую проверку ЗАРАЖЕНИЯ, СЛОЖНОСТЬ которой будет на 2 шага выше указанной в описании БОЛЕЗНИ. Если персонаж заразится БОЛЕЗНЬЮ, её инкубационный период меняется на «отсутствует».

Кожекрад (Fleshthief)

Если у этого существа есть ЧЕРТА *демон (порог)*, оно может облачится в плоть любого убитого им человека, до жути идеально подражая своей жертве, имитируя её голос и манеры. Подготовка плоти занимает 1d10 РАУНДОВ, после чего существо может облачаться и снимать её по желанию. Процесс перевоплощения занимает 1 РАУНД. Подготовленная плоть начнёт гнить после смерти существа, но её всё ещё можно повредить как обычную кожу. Если существо пожелает, оно может вырваться из поношенной маскировочной плоти. Это чудовищное зрелище на 1 РАУНД наделит существо ЧЕРТОЙ *аура ужаса (1)*, но также безвозвратно разорвёт плоть, которую нельзя будет использовать вновь.

Персонажи знавшие жертву до того как та маскировкой, могут попробовать пройти **тщетную (−40) проверку интуиции** при встрече с существом. В случае успеха они почуют неладное, но не поймут что именно их беспокоит.

Неразумный (Mindless)

Существо неразумно и живёт лишь инстинктами или магическим принуждением. Оно лишено ИНИЦИАТИВЫ, ИНТЕЛЛЕКТА, СИЛЫ ВОЛИ, а также ХАРИЗМЫ и не может совершать ПРОВЕРКИ этих ХАРАКТЕРИСТИК. Для подсчёта пунктов ЗДОРОВЬЯ оно использует свой РЕЙТИНГ СИЛЫ всякий раз, когда обычно нужно было бы использовать РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ. Поскольку существо лишено ИНИЦИАТИВЫ, оно всегда совершает свой ХОД последним в РАУНДЕ.

Расщепление (Split)

Если существо получает ТРАВМУ или теряет последний пункт ЗДОРОВЬЯ, оно расщепляется на двух угрюмых голубых ужаса, вырывающихся из первородного существа в бьющем вихре сверкающей магической энергии. Оба голубых ужаса полностью здоровы и лишены ТРАВМ.

КОЛЬЦО ОПСИАНОН

Гидеон носит золотое кольцо с чёрным огранённым обсидианом.

Предположительно артефакт был выкован почти три столетия назад, за пару десятилетий до основания Колледжей Магии. Его создатель, Куртис Краммович, желал скрыть свой магический дар ото всех, кто недолюбливал ведьмаков в те тёмные годы. Кольцо было выкуплено Высшим Астромантом Филонией Перлз из Небесного Ордена в 2498 К.И. на эксклюзивном мариенбуржском аукционе магических артефактов.



Пять лет назад Тойген украл кольцо у Перлз. Гидеон заверил Йоханнеса, что кольцо нужно для стабилизации физической формы демона, в моменты, когда тот не пользуется украденной кожей, а также требуется для проведения ритуала, который «может спасти душу Тойгена». Придворный маг Перлз которая предсказывает будущее для видных альтдорфских дворян, хотела бы вернуть кольцо объявив награду в 10 КР за возвращение артефакта.

Правила

Любой носящий кольцо демон игнорирует ЧЕРТУ *нестабильность* и не может быть обнаружен с помощью ТАЛАНТА *Второе зрение*, а поскольку магию демона нельзя заметить *Вторым зрением* до её применения, то и ЗАКЛИНАНИЯ демона другие персонажи РАЗВЕЯТЬ не могут.

Одевший кольцо смертный вместо описанных выше способностей получит все эффекты ЗАКЛИНАНИЯ *обыденная аура*.

К сожалению, за годы кольцо пропиталось демонической энергией Гидеона и стало опасно. За каждый месяц ношения смертный должен проходить ПРОВЕРКУ защиты от *слабого оскверняющего воздействия*. Избавить кольцо от порчи можно лишь редкими ритуалами и ЗАКЛИНАНИЯМИ Светлого Ордена.



ПРИЛОЖЕНИЕ 3: РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ПОМОЩЬ ДЛЯ ИГРОКОВ

В этом последнем приложении ты найдёшь имперский календарь и все раздаточные материалы. Календарь можно использовать для датировки событий в твоей кампании.

ИМПЕРСКИЙ КАЛЕНДАРЬ

Мир Warhammer огибает своё светило за 400 дней. Звезда эта зовётся Солл и она куда больше и горячее нашего Солнца. Вокруг мира вращаются две луны. Большая из них (известная в Империи как Маннслиб, «Любимица Мананна») имеет 25-дневный цикл полнолуния и похожа на знакомую нам Луну. Меньшая (Моррслиб, «Любимица Морра») нестабильна, появляется то ближе, то дальше, и не имеет чёткого цикла. Согласно древнейшему мифу, в момент, когда Хаос впервые прорвался в Известный Мир, огромный кусок искажающего камня был выброшен высоко в небеса, где он кружит и по сей день, сея Хаос в землях, над которыми пролетает. Неизвестно, правда то, или нет, но хаосопоклонники устраивают торжества в полнолуние Моррслиб.

Год Имперского календаря состоит из 400 дней поделённых между 12 месяцами, а также из 6 «внемесячных» дней. Четыре из этих «внемесячных» дней являются праздниками отмечающими смену времён года: летним и зимним солнцестоянием, весенним и осенним равноденствием. Два других отмечают дни двойного полнолуния: и суеверные, и циники берегутся жуткого света двух лун в Хексенснахт («Ведьмовскую ночь») и Гехаймнисснахт («Ночь таинств»).

Дни недели

- Веллентаг: «рабочий день»
- Аубентаг: «урожайный день»
- Марктаг: «базарный день»
- Бакертаг: «пекарский день»
- Бецальтаг: «налоговый день»
- Кёнистаг: «королевский день»
- Ангестаг: «начинающий день»
- Фестаг: «праздный день»

Месяцы

- Нахексен: «послеведьмье»
- Ярдрунг: «годоворот»
- Пфлугцайт: «плугова пора»
- Сигмарцайт: «месяц Сигмара»
- Зоммерцайт: «летняя пора»
- Форгехайм: «предтаинство»
- Нахгехайм: «послетаинство»
- Эрнтецайт: «урожайная пора»
- Брауцайт: «хмельная пора»
- Кальдецайт: «хладная пора»
- Ульрикцайт: «месяц Ульрика»
- Форхексен: «предведьмье»

ГАРМОНИЯ СФЕР

«Они прибыли на своих серебряных судах. Невероятно могучие. Таинственные. В ту пору наш мир был обледенелым, огромным и пустым, с примитивной и варварской жизнью. Но они изменили нас. Они изменили всё. Мы зовём их Древними.

Они были властны перемещать миры в вечное тепло Солл или от него, и именно так они оживили нашу холодную сферу. Но из-за всеобщей взаимосвязанности это нарушило равновесие прочих миров. Потому Древние переместили и другие сферы, создав меж ними невозможную гармонию, совершенство, что можно узреть и по сей день, смотря в небеса.

Взгляните на пятерых Детей Асуриана: Чариб, ближайший к Солл мир, совершает оборот за 80 дней; Даямолу на это нужно 133 и треть дня; Тайгрису – 200 дней; нашему миру – 400 дней; а Вёрджу – 800 дней.

Сравните это с пятью Советницами Асуриана: Локрэйша совершает оборот вокруг Солл за 1600 дней, за которые на нашем мире минует четыре года; Ижана за 10 лет; Люкия за 30 лет; Вилия за 150 лет; а далёкая Обскурия за 300 лет. Даже спустя тысячелетия, гармония остаётся незримым и невообразимым чудом».

– Книга дней, Финрейр из Сафери

ИМПЕРСКИЙ КАЛЕНДАРЬ

Хексенснахт – Новый Год

• – Полнолуние Маннслиб

Миттерфрул – весеннее равноденствие

Нахексен

Веллентаг	1	9	17*	25•	
Аубентаг	2	10	18	26	
Марктаг	3	11	19	27	
Бакертаг	4	12	20	28	
Бецальтаг	5	13	21	29	
Кёнистаг	6	14	22	30	
Ангестаг	7	15	23	31	
Фестаг	8	16	24	32	

**Первый день весны*

Ярдрунг

Веллентаг	1	9	17	25	33
Аубентаг	2	10	18•	26	
Марктаг	3	11	19	27	
Бакертаг	4	12	20	28	
Бецальтаг	5	13	21	29	
Кёнистаг	6	14	22	30	
Ангестаг	7	15	23	31	
Фестаг	8	16	24	32	

Пфлугцайт

Веллентаг	–	8	16	24	32
Аубентаг	1	9•	17	25	33
Марктаг	2	10	18	26	
Бакертаг	3	11	19	27	
Бецальтаг	4	12	20	28	
Кёнистаг	5	13	21	29	
Ангестаг	6	14	22	30	
Фестаг	7	15	23	31	

Зонншти́ль – летнее солнцестояние

Сигмарцайт

Веллентаг	–	7	15	23	31
Аубентаг	–	8	16	24	32
Марктаг	1•	9	17	25	33
Бакертаг	2	10	18*	26•	
Бецальтаг	3	11	19	27	
Кёнистаг	4	12	20	28	
Ангестаг	5	13	21	29	
Фестаг	6	14	22	30	

**Первый день лета*

Зоммерцайт

Веллентаг	–	6	14	22	30
Аубентаг	–	7	15	23	31
Марктаг	–	8	16	24	32
Бакертаг	1	9	17	25	33
Бецальтаг	2	10	18•	26	
Кёнистаг	3	11	19	27	
Ангестаг	4	12	20	28	
Фестаг	5	13	21	29	

Форгехайм

Веллентаг	–	5	13	21	29
Аубентаг	–	6	14	22	30
Марктаг	–	7	15	23	31
Бакертаг	–	8	16	24	32
Бецальтаг	1	9•	17	25	33
Кёнистаг	2	10	18	26	
Ангестаг	3	11	19	27	
Фестаг	4	12	20	28	

Миттербст – осеннее равноденствие

Нахгехайм

Веллентаг	–	4	12	20	28
Аубентаг	–	5	13	21	29
Марктаг	–	6	14	22	30
Бакертаг	–	7	15	23	31
Бецальтаг	–	8	16	24	32
Кёнистаг	1	9	17*	25•	
Ангестаг	2	10	18	26	
Фестаг	3	11	19	27	

**Первый день осени*

Эритецайт

Веллентаг	–	4	12	20	28
Аубентаг	–	5	13	21	29
Марктаг	–	6	14	22	30
Бакертаг	–	7	15	23	31
Бецальтаг	–	8	16	24	32
Кёнистаг	1	9	17	25	33
Ангестаг	2	10	18•	26	
Фестаг	3	11	19	27	

Браунцайт

Веллентаг	–	3	11	19	27
Аубентаг	–	4	12	20	28
Марктаг	–	5	13	21	29
Бакертаг	–	6	14	22	30
Бецальтаг	–	7	15	23	31
Кёнистаг	–	8	16	24	32
Ангестаг	1	9•	17	25	33
Фестаг	2	10	18	26	

Мондштилле – зимнее солнцестояние

Кальдецайт

Веллентаг	–	2	10	18*	26•
Аубентаг	–	3	11	19	27
Марктаг	–	4	12	20	28
Бакертаг	–	5	13	21	29
Бецальтаг	–	6	14	22	30
Кёнистаг	–	7	15	23	31
Ангестаг	–	8	16	24	32
Фестаг	1•	9	17	25	33

**Первый день зимы*

Ульрикцайт

Веллентаг	1	9	17	25	33
Аубентаг	2	10	18•	26	
Марктаг	3	11	19	27	
Бакертаг	4	12	20	28	
Бецальтаг	5	13	21	29	
Кёнистаг	6	14	22	30	
Ангестаг	7	15	23	31	
Фестаг	8	16	24	32	

Форексен

Веллентаг	–	8	16	24	32
Аубентаг	1	9•	17	25	33
Марктаг	2	10	18	26	
Бакертаг	3	11	19	27	
Бецальтаг	4	12	20	28	
Кёнистаг	5	13	21	29	
Ангестаг	6	14	22	30	
Фестаг	7	15	23	31	

Раздаточный материал 1

Отпечатано В. Мульхальмом
Альтдорф
Гёльнерштрассе

Разыскиваются!
Отважные искатели приключений!

Его превосходительство,
Наследный Князь, Гергард фон Тассенинк
из
Великого княжества Остланд

сиим уведомляет, что в настоящий момент проживает в Альтдорфе и желает нанять группу опытных искателей приключений. Приём на работу должен начаться как можно скорее. Срок службы не определён.

Возможные кандидаты предупреждаются о том, что им предстоит отправятся в опаснейшую экспедицию по неисследованным районам Серых гор. Дело крайне деликатное, и требующее максимальной осторожности.

Вознаграждение обсуждается в зависимости от опыта, но гарантируется минимум 8 шиллингов на человека в день, а также щедрая премия по завершении экспедиции. Бездельники, трусы и недомерки не принимаются.

Подпись:

Гергард Тассенинк

Личный писец Наследного Князя Гергарда

№ 253

Раздаточный материал 3

Господа Лок, Сток и Барл
Законники по гражданским делам,
уполномоченные по присяге и т.д.
Гартен Вег
Богенхафен

Уважаемый Герр Либерунг,

После долгих поисков мы пришли к выводу, что Вы являетесь единственным живым родственником Баронета Либерунга, уроженца города Убершрейк. В связи с этим, а также в связи с наличием иных ранее неизвестных и значимых фактов, мне поручено сообщить Вам, что Вы являетесь единственным бенефициаром последней воли и завещания покойного баронета (далее именуемого первым лицом), а также наследником его титула и связанных с ним земель и поместья.

Я, нижеподписавшийся, действуя в качестве законного исполнителя вышеупомянутого документа стороны первого лица, настоятельно прошу Вас как можно скорее прибыть в мою контору по адресу, указанному в данном письме. После этого, а также после предоставления Вами подписанного и дважды засвидетельствованного аффидавита, подтверждающего Вашу личность как Кастора Алоизиуса Либерунга, мы будем рады передать в Ваши руки правоустанавливающие документы на поместье Либерунг и все прилежащие земли, а также завещанную сумму в двадцать тысяч имперских золотых крон.

С уважением, Ваш покорный и почтительный слуга,

Дитрих Барл. К.С., Л.Л.Б. (Альт)

Подписано десятого дня Нахексена,
в две тысячи пятисот двенадцатый год Империи.

Раздаточный материал 2

Фигура, бегущая в вашу сторону, кажется знакомой. И вдруг до тебя доходит! Под гниющей плотью и капающей слюной ты узнаёшь лицо Рольфа Хурциса, старого друга и вора. В юности у вас было много совместных авантюр, но теперь твой знакомый ужасно изменился.

Около года назад у Рольфа появилась странная сыпь. Он стал раздражительным и временами даже жестоким. Чтобы скрыть свой кожный недуг, Рольф сделал себе капюшон из старого мешка, однако новый головной убор сильно закрывал обзор, и Рольф не сумел убежать от городской стражи, когда очередное дельце пошло наперекосяк. Последнее, что ты слышал о нем, это слух о его побеге из камеры, после чего Рольф бесследно исчез - до сегодняшнего дня!

Раздаточный материал 5



Наконец-то, знакомое лицо! Ты никогда не перепутаешь эту скрывающую живот бороду твоего старого друга – Йозефа Квартджина. Вы знакомы больше десяти лет и провели много весёлых вечеров в прибрежных тавернах. Йозеф обладает феноменальной способностью к поглощению алкоголя и талантом находить лучшую выпивку везде, куда бы он ни пошёл.

Раздаточный материал 4

Мы, нижеподписавшиеся, торжественно клянемся и подтверждаем, что предъявитель сего документа - Клетор Хлодуус Либерум.

Ингрид Цихерман
жрица Храма Сигмара, Нулн.

Свидетельствует
Юлауе Шварцград
достопочтенная коллегия законников, Нулн

Оскар Хельмут,
гильдмейстер
Гильдии Купцов,
Нулн

Раздаточный материал 7

Через час после
заката у меня дома.
Увидит все тени
Внутреннего Совета.

Иоханнес Майсен

60

Раздаточный материал 6

Совет и бюргеры Богенхафена
Объявляют, что торжественное открытие ежегодного
Шаффенфеста
Будет проведено на городском лугу в
Миттерфрил

Ярмарка продлится трое суток, в дневное время.
С милостивого дозволения его светлости
Ландграфа Вильгельма фон Запонатхайма
и его королевского высочества
Великого герцога Леопольда Миддендландского

Большой турнир
будет проведён меж рыцарями и оруженосцами их домов
и всё это в дополнение к обычным развлечениям нашего знаменитого
Скотного рынка
и Величайшей Рейкландской Ярмарки.

Отпечатано в Шутцфрайдан, Богенхафен

Раздаточный материал 7

Капитану внешней службы Дальфуса Куртиуса
Капитул двор "Девять Звёзд"
Мидденхаймский тракт
Дивендорф

Мой дорогой герр Куртиус,

Возможно, вы помните наш разговор в последний благоприятствующий день "Клюв и Трюк". Тогда вы упомянули об интересе к делам некого адвоката, название которого я здесь опущу. В частности, как очень хотелось узнать местонахождение некого высокопоставленного лица, известного под титулом Мудрейшего Интерпретатора.

Могу подтвердить каждое ваше подозрение. После вашего отъезда я провёл пару осторожных расследований и выяснил, что некий вами человек носит имя Кастора Мафрина. Согласно вашему плану герр Мафрин отправится в Дивендорф на мидденхаймскому тракту в конце февраля.

Мне также посчастливилось раздобыть изображение герра Мафрина, которое я прилагаю к этому письму.

Остаюсь, сэр, Вашим покорным слугой,

К.Ф.

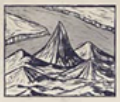
Раздаточный материал 9



Все идет хорошо; храм подготовлен. Ждем лишь осуществления адвокатурой сэра Кастора Мафрина. Скоро мы все будем богаты.

Искренне Ваш,
Хаханнее Тайсен

Раздаточный материал 10



Чёрные вершины Грюссенвальд, что близ Нульна.

Мой дорогой друг,

Вот свиток, нужный для ритуала, о котором ты упомянул в последнем письме. Не забудь, что храм надлежит окропить свежей кровью.

Как всегда, я полна благоговения перед высотами (или, лучше сказать, глубинами), твоих изысканий. Кажется, будто только вчера мы, двое любителей, просили наставничества Высокого Мастера, а ныне ты сам стоишь на пороге бездны.

Если найдёшь время записать свои изыскания, обязательно распиши подробности ритуала. Возможно, когда-нибудь и я смогу пойти по твоим славным стопам.

Твой друг,

Этелька Херцен

Раздаточный материал 11

**Из городской ратуши,
конторы городского старшины Магириуса.**

Мне нужно срочно встретиться с вами. Пожалуйста, приходите ко мне домой на Холме Абель, как можно скорее.

Магириус

Богенхафен

«КАРЕТА И ЛОШАДИ»



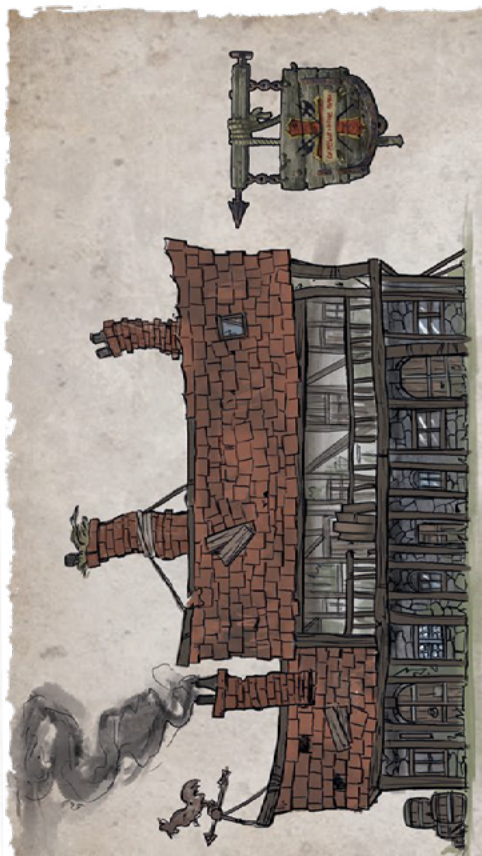




ОБОЗНАЧЕНИЯ

1 Внешняя стена
2 Каморка привратника
3 Двор
4 Бар
5 Конюшни и каретный сарай
6 Кузница
7 Кладовые
8 Пивоварня
9 Общая спальня
10 Спальни
11 Комнаты работников
12 Казармы стражи
13 Кухня
14 Буфет
15 Альков
16 Арочный проход
17 Коридор
18 Приватные комнаты
19 Огород
20 Балкон
21 Комната для встреч
22 Спальня Густава
23 Галерея

СКРЕЩЕННЫЕ ПИКИ





Первый этаж



Второй этаж

В переднюю/бар

ОБОЗНАЧЕНИЯ

1 Передняя/бар
2 Альков
3 Кладовая
4 Двор
5 Кухня
6 Выгребная уборная
7 Буфет
8 Балкон
9 Комната для собраний
10 Комната для собраний
11 Кладовая
12 Вестибюль
13-15 Спальня
16 Кладовая
17 Подвал

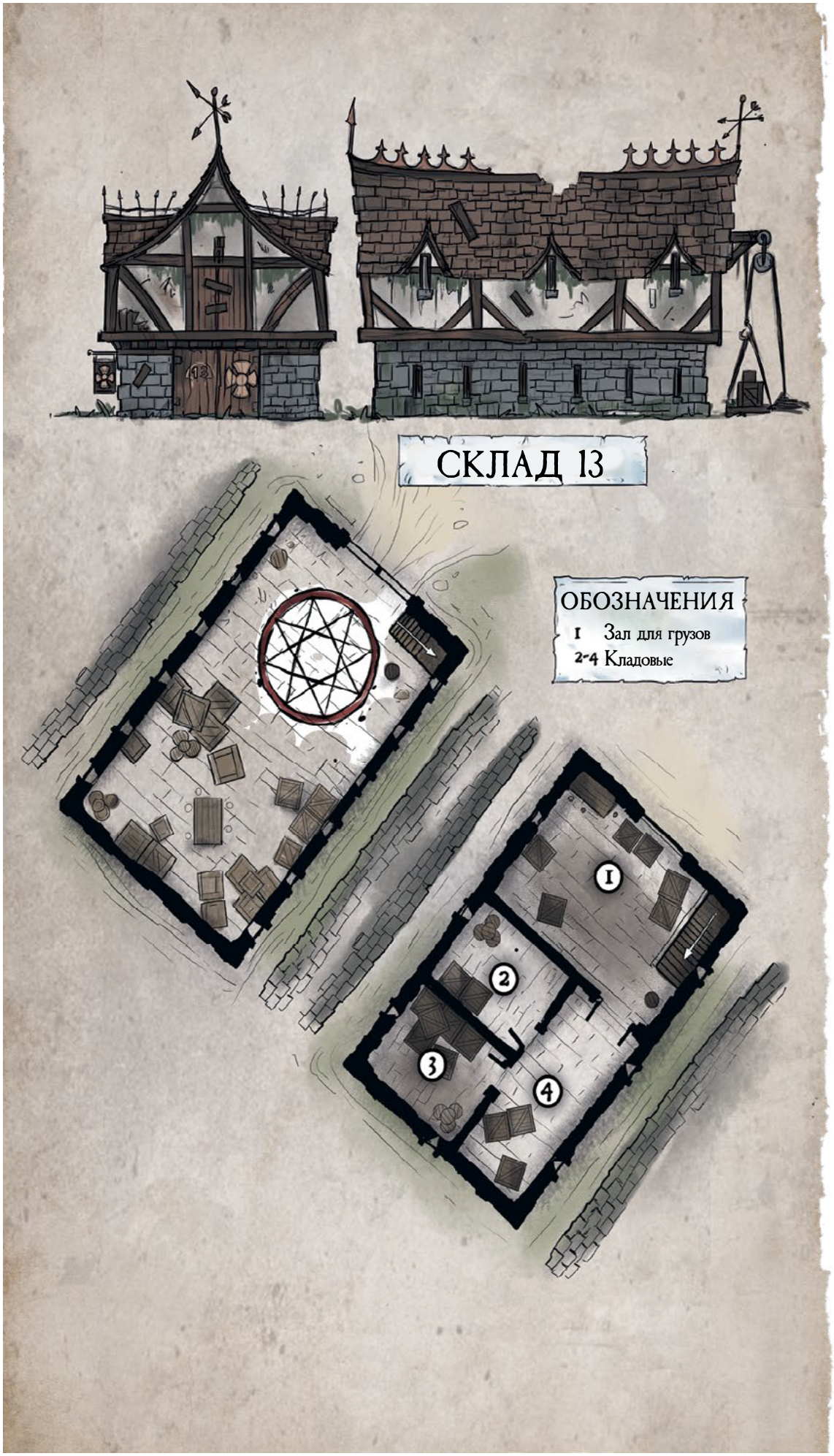


ВАЙСБРЮК

1. Гостиница «Чёрное Золото»
2. Гостиница «Труба»
3. Гостиница «Счастливчик»
4. «Беребели»

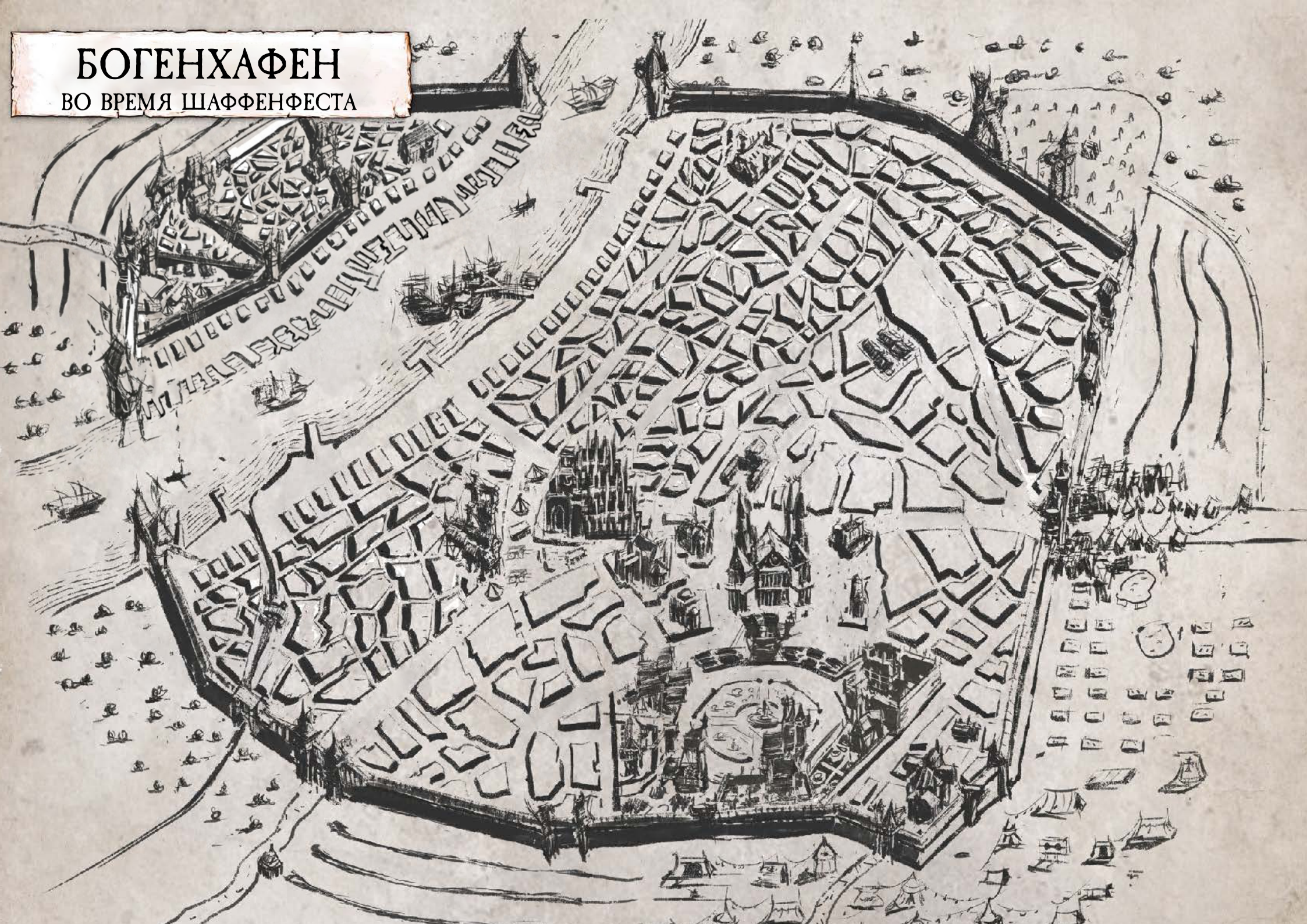


КОНТОРЫ ШТАЙНХАГЕРОВ


13
СКЛАД 13
ОБОЗНАЧЕНИЯ
1 Зал для грузов
2-4 Кладовые
1
2
3
4

БОГЕНХАФЕН

ВО ВРЕМЯ ШАФФЕНФЕСТА




МАСШТАБ
В ИМПЕРСКИХ МИЛЯХ
0 5 10 15 20
ПУТЬ ПЕРСОНАЖЕЙ ОТМЕЧЕН КРАСНЫМИ ТОЧКАМИ
МИДДЕНСКИЕ ТОПИ
ГЕРЦОГСТВО МИДДЕНБРАХ
ЗАМОК ДРАКВАЛЬД
МАРКА ДРАКЕН
"Длинный зуб"
"Волчий дозор"
"Топлый дворец"
Конец Вильтера
Зайдеке
Гробница Марбада
БАУМДОРФ
КНЯЖЕСТВО КАРРОБУРГ
ГЕРЦОГСТВО КАРРОБУРГ
Стадный камень
Дуб Уатанна
"Селезень"
ЗАМОК ЛИНТЕР
БАРОНСТВО ЛИНТЕР
КАНТЕШТАДТ
БАРОНСТВО КАНТЕН
"Несбитый арсенал"
ДАЛЛЕН
КАРРОБУРГ
Пункет
Ассер
Рейк
КРЕПОСТЬ ТЕРТЕН
МАРКА АЛЬТАНЗИХТ
Фюрдинст
ЦЕНТУРМ
Шаттенлас
Вайсмаркт
Дункельбург
Безенхоф
Туйбенген
"Камень Истиса Темного"
БАРОНСТВО ШАТТЕНЛАС
БАРОНСТВО ХАУШТАДТ
ДОЗОР МАНФРЕДА
НОЙТОССЕН
"Овечий рынок"
Рекенфорт
Тардиа
Фертлай
Монастырь Блаженных Братьев Крови
"Старый фермер"
"Корзина грабовщика"
Быстрый Поплям
Покой Сигмара
Аббатство Фермера
Аббатство Комедии и Песен
ШОРШЛОСС
РЕЙКХАЙТ
Урлемлакен
Орландт
Граубен
Рейкхафен
Шиффельд
Сульфорт
Брауенбург
Роттерфах
РЕЙКГРАФСТВО АНДЕРТУЛЛЕН
ХАЛЬТЕРДОРФ
"Падение дракона"
Драконья топь
"Трон Манфреда"
Монастырь Священного Клыка
Клык
КОГОТЬ
МИРЕДОРФ
Рейк
Этингштадт
БАРОНСТВО ХОЛЬТЕР
Монастырь Священного Слова
Монастырь Вечного Дозора
Хохлофф
Летов
Альтдорфские равнины
Покой Дедушки
КРЕПОСТЬ РЕЙКФАНГ
ВАЛЬРЕНБУРГ
Вальрен
Альтдорф
КЛАУЭНДОРФ
КЛАУЭНШЛОСС
РЕЙКГРАФСТВО КЛАУЭНЛАНД
БАРОНСТВО КЛАУЭН
Монастырь Вечного Дозора
Хартсклайн
Глюкшальт
"Упавшая комета"
Сигизельдин
Верлин
Калдам
БАГРОВЫЙ ЗАМОК
Монастырь Сломанной Ветви
Тойбенбах
КОНФЕДЕНЗШЛОСС
Зинц
Бутцбрюк
ПРИ
Челлиад Ирд
Уттенлеен
ДВОРЕЦ УМЕРШРОКЕН
ГЕРЦОГСТВО ТЕЛЛАНД
Пирамида Инберогенов
Аббатство Святого Слова
Рейхенские шахты
Кальтбрюк
СТАРЫЙ ЗАМОК ПРИ
Хребет При
Хохар Алатри
БАРОНСТВО ГАУТЕН
КАЛИГАН
Нойтифель
Бад Штеддин
ХОЛЬЦКРУГБУРГ
Штельгерруб
Хершоттсайнс
ГОБЛИНЫ ГНИЛОКОСТЫ
ГЕРЦОГСТВО ХОЛЬЦКРУГ
Нетцель
Кляйнритц
Бретцен
БРУКТИН
"Телега и мул"
БАГРОВЫЙ БОР
"Имперский крест"
Радость Дират
Мейенинк
Дом капитула Сломанного Копья
НОЙТОТЕБУРГ
Отлер
РИДВАРТ
ОТТЕРШЛОСС
ГЕРЦОГСТВО СКААГ
Оттцель
БАРОНСТВО ОСТСКААГ
Делфгрубер
БАРОНСТВО ВАЙСБРЮК
Каменный круг "Новый инберогени"
ЗАМОК БРЕТЦЕН
Ложа Молота
УЛЬВЕРГАРД
ГОБЛИНЫ ПАУЧЬЕГО КОГТЯ
"Шесть всток"
ЗАМОК ЛИТЦЕНРУСТ
"Терн и корона"
Гробница Ульфрика
Орден Северного Креста
ВАЙСБРЮК
ЗАМОК ФРАЙШТАЙН
Хартбрюк
Баумзендт
"Красная библиотека"
Валлов
ВЕРМИНЕ
ЗАМОК ХАЛЛЕН
Храм благословенного Варрика
Пирамида Хаддорика
Семь пирамид
Трезицен
Альттиф
Ультерциел
ГЕРЦОГСТВО ШНИТАЛЬ
РОГ
Нитлибен
Грамбберг
Ильме
ХОЛЬЗВИГБУРГ
Фрайхандель
ФОРТ ОБЕРБОГЕН
БАРОНСТВО ХОЛЬЗВИГ
БАРОНСТВО КРИГЕР
Мунтоу
Холлт
Рехтинский рудник
ШТАЙНХАУФЕН
Кленланк
Альтержхузель
ЗАМОК РЕХТЛИХ
Врата
"Шкура и туша"
Кольцо Темных Камней
Дом Фингермана
"Старый холм"
ФИЛЬБАХ
БАРОНСТВО ФИЛЬБАХ
Флацендов
ЛУДНАЯ БАШНЯ
ЗАМОК ФЛЮССХАФЕН
Флюсехафен
НАДБЯГАРД
Гельдштоф
Идризе
Кольдиц
Эрлротт
ЗАМОК ГРАУЭНБУРГ
Форцхау
МИДФУРТ
Зайфенхюгель
Тор Фаилок
СТИХЕЛЬШЛОСС
Дом капитула III
"Никто не знает"
БАРОНСТВО СТИХЕЛЬ
Слезы благословенной Амалиты
ЭЛЬФИЙСКИЕ РУИНЫ
Возвышенность Карро
"Сестра наковальни"
Кольцо Карро
ГРОССЛИН
Церлин
Тельсен
ДАВЕРНИК
Солль
Хафенлов
Демендорф
БЛУТРОХ
Блют
СЕНТВИЛЛЕРСКОЕ ПОМЕСТЬЕ
СЕНТВИЛЛЕР
АППЕНБАХ
Памятник последней команде Святого Сигмара
ЭЙГЕРНЫ
Храм Айгерского перевала
ГЕРЦОГСТВО МИДВАЛЬД
Хазерблосс
Блютталь
ЭЛЬБЕРХОЛЬСТ
"Боевая маска"
АРТЛЕХОЛЬД
Блют
Семь Зеркал
"Старый Богенауэр"
АЛЬТЕНКРИППА
ГРАФСТВО КЛЯЙНВАЛЬД
Хевгские холмы
Гаммлер
Шиффелен
Перекресток Таме
Эрлау
Кровстан
Убервлют
Пирамида Готтальфа
ЗАМОК АЛЬТЕНКРИППА
Жертва Кровавого Короля
ГЕРЦОГСТВО ХОЭНХАЙМ
Одсиах
Сигмарин-Фолкерц
"Старый князь"
ЗАМОК ШЕВИНГЕР
Стадный камень
ТАМЕ
ГЕРЦОГСТВО ТАМЕ
ГОБЛИНЫ ЯДОВИТЫХ ПЫРЯЛ
Бекольт
ХОЭНХАЙМ
БАРОНСТВО ГАВЕЛЬФУРТ
ТАМЕНШЛОСС
ГОБЛИНЫ ТЕНЕПЛЁТЫ
Тюленские шахты
Каменная пирамида
ГАВЕЛЬФУРТ
Диффенталь
Пирамида Кокдфакса
ЛАБИРИНТ МЕЛАРА
ЗАМОК ГРЮНБЕРГ
"Летняя роза"
Зеленые Камни
Грубергорн
ГЕРЦОГСТВО ЗАПОНАТХАЙМ
Герцхальд
Ардлих
БОГЕНХАФЕН
Фестивальная дорожка
Иеттенберг
ХЕЙГЕРКРЮБС
ЗУДЕНГАРД
РЕЙКМАРК
ГОБЛИНЫ ВОЛЧЬЕГО ЧЕРЕПА
ГОРА ЗМЕЯ
ГЕРЦОГСТВО НОРДЕНЛОХ
НОРДЕНШАХТЫ
Нью Норденлох
НОРДЕНФАСТ
Норлорен
Зарнер-Винце
ОРКИ ЛОМАНОГО ХРЕБТА
ДРАХЕНАУТЕ
Серебряный круг
ДРАКОНЬЯ КРЕПОСТЬ
БАРОНСТВО НОЙНШТАЛЬ
ХОЛОАКЕН
"Десятый палец"
БАРОНСТВО ШТРОКВИТЦ
Мейфорт
Ширлхайт
"Четыре рога"
Кроссхолл
Маршевая пирамида
Хребет Ледяных Великанов
Сад Варита
Аутерванда
"Маттаис"
Хаар
СТРАЖ-МОЛОТ
Нойхайм
ХААРТАЛЬ
Ярсхейд
"Семь спиц"
Фредерлайн
Большой хоспис
Аббатство Серебряного Огня
НАУНИЦ
ПАНКВАЛЬ
Ларкен
Монастырь Кованого Молота
Ренкфорт
Ренкбрюк
Ренкбрюк
Ренкбрюк


МАСШТАБ
В ИМПЕРСКИХ МИЛЯХ
0 5 10
Герльбахские холмы
БАРОНСТВО ГЕРЛЬБАХ
ГЕРЦОГСТВО ШНИТАЛЬ
РОГ
Дансенлих
Грамдорф
Найнлебен
Засценбах
Бибербах
ФОРТ ОБЕРБОГЕН
МУНТОУ
Холвин
БАРОНСТВО КРИГЕР
Мальтенштуль
Дом Фингермана
Кройбад
Скатфельд
Хай
Гнадальбе
Ванцилинген
Кольбек
Герльбах
Тройсройт
Винау
Болдвиг
Кенценхайм
МИДФУРТ
ОСЕЛЬМ
ЗАМОК ГРАУЭНБУРГ
Тор Фанлок
Зайфенхюгель
Кеттхауе
Инлич
Уэрдрум
Форенау
Тесельское кольцо
Боген
СЕНТВИЛЛЕРСКОЕ ПОМЕСТЬЕ
СЕНТВИЛЛЕР
ГЕРЦОГСТВО МИТТЕЛ-ФОРБЕРГЛАНД
Стуст
ГОБЛИНЫ ЧЁРНОЙ ПАУТИНЫ
Хоэрфлюсс
ГЕРЦОГСТВО МИДВАЛЬД
ВЕБУРГ
Лорихоф
ЦОККЕРН
СТАРЫЙ ХРАМ БОГЕНАУЭРА
"Старый Богенауэр"
Семь Зеркал
БАГРОВАЯ ПИРАМИДА
ГРАФСТВО КЛЯЙНВАЛЬД
Хевальские холмы
Рейквальдский круг
Крат
Фенн
Гаммлер
Шиффелен
Драконберг
Уиллбуш
Венхайм
ЗАМОК ШЕВИНГЕР
Стадный камень
"Чешуя Винна"
Штахельруэ
Энферна
Андмаунт
Шевингер
БАРОНСТВО ГАВЕЛЬФУРТ
Буртальховел
Аленхорст
ГЕРЦОГСТВО ЗАПОНАТХАЙМ
Хилброх
Волкенфельс
"Грозовой страж"
Герцхальд
Ардлих
Оринский круг
БОГЕНХАФЕН
"Фестивальная стоянка"
Брамелрот
Хоэнлакские холмы
ХОЭНВАЛЬД
Герте
Делш
БРОТЕН
Трубервон
Ламфринг
"Храмовая башня"
Боген
Хетидорф
Римкель
Финстербад
Лордель
КУРЦЕРЕ
РОТЕФЕЛЬСЕНБУРГ
ЗЕЙЗЕНШЛОСС
Бренбеде
Стармер
Кройцштадт
ФРАГЛИХ
Ульрей
БАРОНСТВО ШТЮРМДУНКЕЛЬ
Катериопф
Боген
Тауцилл
Хидинген
Свичдорф
Валенхаус
ШЛОСС ФОН ДРАКЕНБУРГ
Вессен
Тауцукские холмы
Хессельдорф
ХЕССЕЛЬШЛОСС
Иклунг
"Дитя и Молот"
Бовенлибен
Остдракен
ЗАМОК ШТЮРМДУНКЕЛЬ
Зудлин
Талбад
Хальбернау
Канальшуц
Монастырь Сокрытого Дитя
Айндорф
Вурцари
Тевре
ГЕРЦОГСТВО ДРАКЕНБУРГ
ОСТЕР-ФОРБЕРГШЛОСС
Хинхоф
Морицверда
Рибн
Pomten
Айзлероде
Зоммерштедт
ЗАМОК МЕРИНВАЛЬД
АМХЕНЗЕЕ
Амхенхугель
Цаала
Дудархарц
ШРАБВАЛЬД
КРЕПОСТЬ КРАСНОГО ЧЕРЕПА
Хоэгрубе
ГЕРЦОГСТВО АМХЕН-ФОРБЕРГЛАНД
БАРОНСТВО ОСТЕР-ФОРБЕРГЛАНД
Панкенлих
Катьябад
Зец