



ВТОРАЯ СЕСТРА

Кауровская трилогия. Часть I

WARHAMMER
40,000
ROLEPLAY

Предыстория

S O F A S U R F 3 R

ПРОЧИТАТЬ ВСЛУХ*

Лука Ареба — второй по величине портовый город Побережья Шакун на Каураве I. Неделю назад я потерял связь с одним из моих аколитов — Дезмондом Глоктой. Он проверял слухи, что за последние два года в городе было свыше сорока новорожденных с мутациями, о которых скрывают местные власти. По последним имеющимся у меня данным Глокта, под видом странствующего рабочего, остановился в рыбацкой деревне, недалеко от космопорта. В вашу задачу, как выполняющих Дело Императора входит: расследовать исчезновение Дезмонда Глокты и возможную причастность к этому местного дворянства. Если подтвердится смерть аколита, вы должны захватить или уничтожить всех причастных. В случае обнаружения информации о попытках сокрытия мутаций среди населения — выявить заговорщиков с еретиками и пресечь их деятельность. Несите Свет и Волю Императора в своих душах, ведь если мутациям имеет место быть, то зловердные силы хаоса коснулись жителей Луки Ареба.

*По задумке весь текст, написанный курсивом, должен зачитываться вслух. Оставляю это на ваше усмотрение.



1. Рыбацкая деревня
События: Таверна «Крепкий Улов»

2. Галерея Амарето !

3. Багетная мастерская !

4. Особняк Амарето
События: Сестра Кэтлин Арбардо

5. Больница Святой Арабеллы !

6. Двор Чудес !

7. Имение Когнакс
События: Позор барона Когнакс

8. Музей мутантов !

! — одноименные события

Навигация

НИП..... 1 ЗАВЯЗКА 3 ГАЛЕРЕЯ АМАРЕТО 4
МАСТЕРСКАЯ ГАУЗА ГИЛЛА 5

СЕСТРА КЭТЛИН АРБАРДО 7 БОЛЬНИЦА СВЯТОЙ АРАБЕЛЛЫ 8

ДВОР ЧУДЕС 9 ПОЗОР БАРОНА КОГНАКС 11 МУЗЕЙ МУТАНТОВ 12

БЕСТИАРИЙ 14

S O F A S U R F 3 R



Граф Герберт Амарето — первый в роду, кто отодвинул рыбный промысел на второй план, занявшись торговлей предметами искусства и древностями. За 20 лет граф увеличил состояние семьи в сотни раз. Он является одним из крупнейших коллекционеров на планете, и его коллекция оценивается в миллиарды кредитов. Герберт Амарето — изысканный и утонченный дворянин, обладает острым умом и быстрым языком, что делает его прекрасным собеседником. Однако он также известен своей жестокостью и беспощадностью в бизнесе. Герберт женат на леди Аделаиде, которая также является коллекционером искусства. У них есть двое детей — старший сын Эдвард и младшая дочь Кларисса. Под влиянием развращенной хаосом Сестры Битвы Кэтлин Арбардо, граф неосознанно, стал скупать древние реликвии Богов Хаоса.

Эдварт Амарето — сын графа Герберта. Юноша двадцати лет, которому абсолютно не интересен семейный бизнес — в его сердце море и он часто ходит по городу переодевшись простолудином и скрывая свою настоящую личность. Для жителей ремесленных кварталов и рыбаков из деревни известен под именем Эрнест Манолин.

Эдвард вступил в перепалку с Дезмондом Глоктой в таверне «Крепкий улов» и один из последних, кто видел аколита живым.

Сестра Кэтлин Арбардо — Адепта Сориритас из крыла Фамолус, специализирующегося на слежке за знатными родами. Была приставлена к графу Герберту под прикрытием личного телохранителя его дочери — Клариссы Амарето. Кэтлин — радикал-ксанфит и очень сильный псайкер, желавшая обуздать силу хаоса, используя артефакты древних божеств. Кэтлин обладает глубокими знаниями в археологии и истории древних цивилизаций, так в дополнение к своим охранным обязательствам она заняла место главного искусствоведа графа Амарето. В одном из путешествий вместе с графом, Кэтлин посетила аукцион, где они приобрели древнюю сферу из красного мрамора, чье происхождение было сложно определить. Сфера носила имя «сердце дракона» и оно имело тесную связь с богом хаоса Слаанеш. Именно с «Сердца Дракона» началось грехопадение Сестры Битвы к хаосу и манипулируя графом она решила собрать как можно больше реликвий древних богов, для осуществления темных планов Принца Удовольствия.

Гауз Гилл — молодой багетный мастер Гауз, прибывший на Кауврав несколько лет назад. Старый товарищ Дезмонда Глокты и его информатор в этом городе. Гауз и Глокта выросли на одной планете, но судьба их раскидала по галактике и год назад они случайно встретились в таверне «Крепкий улов».

Барон Пептарус Когнакс — человек, который всегда стремится к увеличению состояния. Высокий, стройный мужчина с серыми глазами и густыми седыми волосами, около 65 лет. У Пептаруса очень дурной характер, он не уважает чужого мнения, вечно зол и очень завистлив. Несмотря на все он верный гражданин Империи. Барон во всем стремится не уступать своим соперникам — семье Амарето, от того тоже решил заняться торговлей предметами искусства, когда доходы от рыболовства стали стремительно падать из-за странного мора рыбы, продолжающегося уже третий год. Барону принадлежат многие социально значимые учреждения Луки Аребо: больницы, крупнейшие рыбные предприятия, космопорт и городские бани. Пептарус инвестирует в новые технологии и науку на производствах и в порту, чтобы увеличить производительность и выручку, не обращая внимания сколько его рабочих лишиться своих мест,

одновременно, он сокращает финансирование крупнейших на побережье больниц. Местные жители не сильно любят барона, но при всех неудачах, преследующих его, он остается незаменимым лидером планеты и очень влиятельным человеком. Барон — вдовец, его младший сын Хорн проходит обучение в городе Каурав, а старший — Мейсон Когнакс помогает управлять разваливающейся семейной империей.

Мейсон Когнакс — старший сын барона, занимается ведением бизнеса, связанного с искусством. Желая стать независимым от своего властного отца в тайне подкупил охранников давно законсервированного музея мутантов, ксеносов и еретиков. Мейсон является организатором подпольных аукционов, на которых продает экспонаты музея и за солидную комиссию предоставляет площадку другим торговцам с черного рынка. О его незаконной деятельности стало известно сестре Кэтлин и под угрозой кары Инквизиции, молодой дворянин разместил в больницах веленные ему скульптуры. Скульптуры оказались заражены силами хаоса, по этому младенцы стали рождаться с мутациями.

Завязка

Сквозь затемненные стекала транспортного судна второй категории, носящего имя «Мул Зеркана», вы увидели огни ночного портового города. Черные воды океана подрагивали далеко внизу, башня храма Ордена Священной Розы, величественно возвышалась вдали.

«Мул Зеркана» зашел на посадку между двух зиккуратов и вы начали быстрое снижение. Рев двигателей вертикального взлета стих и вы, наконец, приземлились в космопорте Луки Ареба. Вместе с другими пассажирами транспортника: в основном разнорабочими, мелкими торговцами и разношерстными гвардейцами, возвращающимися в родной мир, вы вышли на центральную улицу, идущую через весь город.

Получив инструктаж Игроки могут самостоятельно исследовать Луку Ареба, в попытках разузнать о судьбе Дезмонда Глокты. Аколиты со связями в этих местах могут воспользоваться ими для получения информации, будь то подходящие Связи, специальные таланты или опыт Высокородного. Однако наиболее многообещающим местом начала расследования будет рыбацкая деревня, о которой говорилось в брифинге. В момент прилета Игроков в городе примерно 5 часов утра. В деревушке аколиты смогут найти большой обветшалый трактир, похожий на перестроенную военную казарму, единственное место, где может остановиться на ночь гость рыбацкой деревни.

Сойдя с мостовой и пройдя по широкой грунтовой дороге и вы оказались в рыбацкой деревне. Редкие, старые газовые фонари освещали косые улочки и покосившиеся дома, пропахшие солью и рыбой. Над малоэтажными постройками громоздко возвышалось четырехэтажное здание, похожее на казарму, возле дома небольшими компаниями и поодиночке стояли люди.

ТАВЕРНА «КРЕПКИЙ УЛОВ»

Входом в трактир, над которым красовалась вывеска «Крепкий улов», служил древний фюзеляж десантного корабля, с которого старательно была удалена любая символика. Двери входного отсека раздвинулись, как только вы подошли. Внутри пахло спиртным и соленой рыбой, разношерстных постояльцев было много и все они придавались тихому пьянству.

У трактирщика Игроки могут узнать, что человек подходящий под описание, рассказанное аколитами, останавливался здесь чуть больше недели назад. Глокта пытался найти того, кто сможет его устроить на работу в выставочный дом Амарето, что в Лазурном квартале. По словам трактирщика Дезмонд был не дурак выпить и в одну из ночей он повздорил с другим посетителем и те подрались. Задавая вопросы, игроки могут узнать следующую информацию — **проверка Дознания +20, каждая степень успеха даст одну из следующих зацепок:**

- Дезмонд оставался здесь больше недели назад, платил за каждую ночь отдельно, интересовался о том, кто сможет его устроить разнорабочим в Галерею Амарето в Лазурном квартале.
- Часто был в компании багетного мастера Гауза, его багетная мастерская находится в торговом районе.
- В одну из ночей он порядком выпил и, как обычно, стал донимать местных с разными расспросами и что-то они не поделили с молодым пареньком, что тот набросился на Глокту вместе со своими друзьями, драка была очень жестокой. Событие произошло за день до того, как Дезмонд ушел и не вернулся. Насколько он помнит, парня звали Эрнест, он часто бывает в «Улове», постоянно носит красную шапку.

Аколиты могут снять доступные для ночлега номера и переждать до утра, чтобы продолжить расследование.

ГАЛЕРЕЯ АМАРЕТО

Выставочный зал расположился в сердце Лазурного квартала, где сосредотачивалась жизнь высшего общества Луки Ареба. Высокие дома, украшенные морскими мотивами, плотно стояли друг к другу. Длинная очередь людей тянулась по всей улице к широким дверям картинной галереи семьи Амарето, а вооруженная лазганами и лазерными пистолетами стража графа разгоняла настырных попрошаек.

Когда аколиты попробуют пройти без очереди, люди начнут протестовать и охрана потребует Игроков встать в конец. Если Игроки не хотят раскрывать свои настоящие личности им стоит подчиняться, либо обманом заставить себя пропустить **Сложная проверка Общительности -10**. Войдя внутрь аколиты попадут в главный выставочный зал, где на огромных полотнах в дорогих рамах изображены сражения между воинами Империи, ксеносами и предателями хаоситами. На переднем плане хорошо написаны кровавые детали войны — ужасающие взрывы и чудовищные разрушения. Герои увидят множество портретов героев крестовых походов, примархов лоялистов, Сестер Битвы и, разумеется, Императора. Аколиты заметят дорого одетого молодого человека, пристально разглядывающего их, на лице юноши видны серьезные побои, старательно скрываемые косметикой, молодым человеком окажется сын графа Амарето — Эдвард Амарето. Аколиты могут попытаться побеседовать с Эдвардом, но если они используют прикрытие — у них должны быть весомые аргументы, чтобы молодой дворянин с ними заговорил. Задавая вопросы, игроки могут узнать следующую информацию:

Откуда на лице дворянина следы побоев? (проверка Дознания +10)

Один из личных телохранителей семьи тренировал молодого графа и у них был спарринг в полную силу. **Обыденная +20 проверка Проницательности**, даст понять Игрокам, что Эдвард лжет.

Знает ли Эдвард что-то о человеке по имени Дезмонд Глокта?

(проверка Дознания +0)

Молодой человек и правда никогда не слышал имени пропавшего аколита и Эдвард спросит, почему ему должно быть знакомо это имя. Герои могут описать его внешность и сообщить, что мужчина собирался устроиться на работу в их фамильную галерею. Тогда юноша все равно скажет, что не знает, о ком идет речь и в его обязанности не входит собеседовать разнорабочих. Эдвард Амарето предложит Игрокам поговорить со старшим начальником по персоналу — Оливией. **+10 проверка**

Проницательности, даст понять Игрокам, что Эдвард лжет и начинает нервничать.

Слышал ли юноша что-либо про слухи о мутациях, якобы участвовавших в городе? (проверка Дознания -10)

Эдвард ответит на этот вопрос только если Аколиты не используют прикрытие и открыто заявляют, что они слуги Инквизиции и Императора. При успехе молодой человек скажет, что у него нет времени обсуждать слухи, порочащие честь его семьи и всей планеты. После этого он достанет коммуникатор из кармана и якобы прочитает какое-то сообщение, затем скажет, что ему нужно срочно удалиться по важному поручению отца и покинет галерею через главный выход. Если Игроки задали этот вопрос используя прикрытие, Эдвард вызовет охрану и попросит выводить Игроков из галереи и сам покинет здание чуть позже аколитов.

Игроки могут проследовать за Эдвардом (**перейдите к части «Мастерская Гауза Гилла»**), либо попробовать отыскать Оливию, спросив о ней у любого из сотрудников галереи, включая Эдварда. Так же если Игроки не разговаривали с Эдвардом, они могут спросить у сотрудников с кем они могут пообщаться об устройстве на работу в галерею, либо о ее работниках, тогда их также направят к Оливии. Девушка будет стоять в одном из залов галереи у огромного портрета, на котором изображена беловолосая женщина,

возвышающаяся над полем битвы в золотых доспехах с белыми крыльями и большим мечом в одной руке. Когда Игроки захотят поговорить с девушкой, она поздоровается и задаст вопрос аколитам о том, знают ли они, кто изображен на картине (**Ординарная проверка Интеллекта +10**)

Успех: Аcolит, прошедший проверку, узнает на картине Святая Арабелла, известная также как

«Освободительница», являющиеся основательницей и покровительницей ёОрдена Священной Розы Адепта Сороритас.

Оливию обрадует эрудированность Игрков и она с радостью ответит на их вопросы.

Провал: Оливия расскажет Игрокам, но одарит их презрительным взглядом.

Если Игроки поинтересуются у девушки о Дезмонде Глокте, то она также скажет, что не слышала такого имени, но получив описание она сообщит, что мужчина приходил к ним устраиваться разнорабочим по рекомендации от багетного мастера Гауза Гилла. Дезмонд прошел собеседование и проверку службы безопасности, но на работу так и не вышел. Это произошло чуть больше недели назад. Если Игроки действуют под прикрытием, они должны мотивировать свои вопросы к девушке — **Ординарная проверка Общительности +10**

МАСТЕРСКАЯ ГАУЗА ГИЛЛА

Ремесленный квартал был полон жизни. На широкой улице вы видите мастеров, создающих вручную уникальные изделия из металла, кожи и дерева, используя традиционные инструменты и современную технику. Немного прогулявшись вы дошли до мастерской, выглядящей, как обычное здание из камня и дерева. Над входом красуется табличка, обрамленная в позолоченную раму, на которой красивым каллиграфическим шрифтом написано: «Багетная мастерская Гауза Гилла».

Зайдя внутрь мастерской Игроки увидят на первом этаже станки для резки и обработки дерева, рядом с ними будут стоять современные 3D-принтеры, которые позволяют создавать сложные детали и элементы быстрее. Аcolитов встретит мужчина, чуть старше тридцати обычных лет, представившийся Гаузом Гиллом. Если Игроки станут задавать вопросы о Дезмонде Глокте используя прикрытия и не раскрывая, что они служат Инквизиции, то мастер скажет, что не знает, о ком идет речь. Но аcolиты могут упомянуть, что хозяин таверны «Крепкий улов» видел их вместе, а Оливия из галереи Амарето, утверждает, что Гауз ручался за Глокту, пытаясь устроить его туда на работу. Поняв, что Герои поймали мастера на лжи, он станет отговариваться, что человек, о котором говорят Герои, известен ему под именем Филипп Кейн и он не видел его с тех самых пор, как тот устроился на работу в галерею.

Обыденная +20 проверка

Проницательности, даст понять Игрокам, что Гауз Гилл лжет. Если аcolиты пригрозят мастеру оружием, он расскажет им все что знает на самом деле. Также Игроки могут сразу сообщить, что они, как и Дезмонд Глакта, являются слугами Инквизиции, и мастер расскажет им все, что знает.

Что знает Гауз Гилл:

— **Откуда они знакомы с Глоктой** возьмите из описания персонажа вначале.

— Что за слухи расследовал Дезмонд?

— в народе шепчут, что за последние годы в больницах Луки Аребы участились случаи рождения детей с мутациями. Те, кто распространяет подобные слухи, пропадет безвести, как и семьи тех новорожденных. В основном это обычные горожане. Месяц Гауз поздно ночью отправился отвозить заказ в галерею Амарето и увидел, как под руководством главного искусствоведа графа Амарето — леди Кэтлин, рабочие грузили машину какими-то странными колбами и ему показалось, что он видел в них эмбрионов.

Дождавшись окончания погрузки и убедившись, что его никто не заметил, он отдал заказ Оливие. Затем вышел на связь с Дезмондом, сообщив ему об увиденном.

— **Когда он в последний раз видел**

Дезмонда Глокту?

Последний раз он видел Дезмонда после драки в «Крепком улове», там они сцепились с компанией Эдварда Амарето, замаскированного под простолюдина, но Гауз узнал юношу и рассказал об этом Глокте, который недолго думая подсел к пьянствующей группе и стал задавать вопросы о слухах про мутантов и намекать на то, что в этом замешана семья Амарето. Юноша, хоть и маскировался, не выдержал подобных обвинений в адрес своего рода и завязалась драка. Глокта и Гауз были в меньшинстве и их знатно избили, но аколит умудрился выкрасть у одного из нападавших инфопланшет.

Ознакомившись с содержимым Глокта прямиком отправился в галерею и с тех пор Гауз о нем ничего не слышал.

Если Игроки попали в мастерскую после разговора с Эдвардом Амарето, добавьте это в описание в начале.

Тогда подойдя к двери аколиты услышат разговор на повышенных тонах, доносящийся из мастерской.

Прислушавшись, Игроки услышат голос молодого графа Эдварда и еще один неизвестный мужской голос (либо известный, если они сперва поговорили с Гаузом, потом с Эдвардом и вернулись к мастерскую после галереи). Эдвард угрожает неизвестному расправой если тот не расскажет, что за человек с ним тогда был в «Крепком улове», судя по тому, как напуган Гауз — молодой дворянин вооружен. Зайдя внутрь аколиты переключат внимание, вооруженного лазерным пистолетом Эдварда, на себя. Если аколиты раскроют себя, то юноша сразу опустит оружие, либо его можно заставить его сложить пройдя **Ординарную проверку Запугивания +10**. Эдвард скажет, что испугался обвинения в убийстве человека, которого он не совершал.

Юноша в своей маскировке узнал багетного мастера во время драки и по этому пошел разузнать, что происходит и кем был тот якобы «разнорабочий». Молодой дворянин действовал на эмоциях и в панике, когда решил заявиться к Гаузу, но он и правда не причастен к пропаже Дезмонда Глокты. Конфликт Глокты и Эдварда произошел, когда Глокта оскорбительно отозвался о роде Амарето, вторя мерзким слухам о мутантах, которых якобы скрывает его семья от народа. Юноша сплунет и заверит, что это грязная ложь, которую распускает семья Когнакс, хотя это именно их роду принадлежит закрытый музей мутантов и ксеносов. Гауза Гилла вы можете допросить также, как если бы Эдварда с вами не было, внеся необходимые поправки. Когда Гауз расскажет, что видел странные колбы, загружаемые в машины у заднего въезда галереи, Эдвард заверит, что в тот день никаких погрузок экспонатов не должно было быть и ужаснется при мысли, что грязные слухи о его семье могут оказаться правдой.

Что еще может рассказать Эдвард Амарето:

— **Кто такие семья Когнакс.**

Используйте информацию из описания персонажей вначале. Эдвард не знает о каких либо связях леди Кэтлин и Мейсона Когнакса, но до него доходили слухи, о существовании подпольных аукционов, правда он понятия не имеет, что там могут продавать. Так же он упомянет, что больницы с родильными домами находятся под управлением семьи Когнакс и если люди болтают о младенцах с мутациями, то лучше задавать вопросы именно им.

— **Кто такая леди Кэтлин.**

Эдвард знает ее, как личного телохранителя младшей сестры — Клариссы Амарето. Леди Кэтлин обладает глубокими знаниями в археологии и истории древних цивилизаций, так в дополнение к своим охранным обязательствам она заняла место главного искусствоведа его отца.

У него добрые отношения с ней, по его мнению она истинный человек Империиума и он бы никогда не заподозрил ее в каких-то темных делах за спиной его отца. Эдвард скажет, что аколиты могут найти леди Кэтлин в его фамильном особняке Амарето.

Допросив Эдварда Амарето и Гауза Гилла у аколитов может возникнуть желание посетить больницу или пообщаться с леди Кэтлин. Перейдите к соответствующим частям:

- **БОЛЬНИЦА СЯТОЙ АРАБЕЛЛЫ**
- **СЕСТРА КЭТЛИН АРБАРДО**

СЕСТРА КЭТЛИН АРБАРДО

Громадный особняк семьи Амарето восхищал своей красотой и роскошью. Он расположился на песчаном пляже, с которого открывается потрясающий вид на бескрайнее море. Особняк выполнен в классическом стиле с элементами средиземноморской архитектуры. Фасад здания украшен колоннами, балюстрадами и резными деталями, создающими неповторимый шарм и элегантность.

У главных ворот аколитов встретит вооруженная стража (4 человека), если Герои будут в компании Эдварда Амарето, то охрана пропустит их без вопросов. Если Игроки придут одни им нужно будет раскрыть цель своего визита. Если аколиты не хотят раскрывать свои настоящие личности им стоит обманом заставить себя пропустить **Серьезная проверка Общительности +0**. Если Игроки идут под прикрытием, их досмотрят и потребуют сдать оружие. Внутреннее убранство особняка не уступает в роскоши и изысканности. Просторные залы, обставлены дорогими мебельными гарнитурами и предметами искусства, если Игроки пришли без Эдварда, то внутри их встретит дворецкий, который проводит Героев к леди Кэтлин.

Поднявшись по широкой винтовой лестнице на второй этаж, вы вошли в просторный кабинет с панорамным окном, открывающим потрясающий вид на бескрайнее море. В центре комнаты расположен огромный мягкий диван, украшенный яркими подушками. Вдоль стены стоит массивный деревянный шкаф, в котором хранятся предметы искусства и декоративные элементы. На полу – ковер с геометрическим узором, создающий уютную атмосферу в комнате. Темноволосая, красивая женщина изучала инфопланшет, сидя в ажурном деревянном кресле у окна. Когда вы вошли, она отвлеклась от инфопланта и с интересом уставилась на вас:
— Кому обязана и чем могу помочь?

Аколитам будет достаточно быстрого взгляда **Обыденная проверка Наблюдательности +20**, чтобы увидеть, что девушка сложена, как истинный боец, несмотря на деловой стиль ее платья. Если Игроки захотят сохранить инкогнито, им придется пройти **Очень тяжелую проверку Обмана -30**, либо раскрыть свои настоящие личности. Задавая вопросы Игроки могут узнать следующую информацию.

- **Знает ли Кэтлин что-то о человеке по имени Дезмонд Глокта?**

Леди Кэтлин ответит, что никогда не слышала подобного имени и не была знакома с этим человеком. **-20 проверка Проницательности**, даст понять Игрокам, что Кэтлин либо лжет, либо что-то недоговаривает, пусть и не подает вида.

- **Слышала ли Кэтлин что-либо про слухи о мутациях, якобы участившихся в городе? (проверка Дознания +10)**

Кэтлин ответит на этот вопрос только если Аколиты не используют прикрытия и открыто заявляют, что они слуги Инквизиции и Императора. При успехе девушка ответит, что до нее доходили подобные толки и она подозревает, что эти слухи распускает семья Когнакс.

-20 проверка Проницательности, даст понять Игрокам, что Кэтлин опять что-то недоговаривает.

Если Игроки задали этот вопрос используя прикрытие, Кэтлин вызовет охрану и попросит Игроков покинуть особняк, если Герои достанут оружие то леди Кэтлин достанет из под подушки на кресле болтер и до того, как напасть, повторит просьбу. Если завяжется сражение, то 6 стражников с лазганями придут к ней на подмогу, когда начнется второй раунд. Если Эдвард пришел вместе с аколитами, он будет пытаться примерить и успокоить сражающихся.

— **Как она может прокомментировать, то что появилась информация о тайных ночных погрузках из Галереи Амарето, где также была замечена и она?**

Кэтлин ответит на этот вопрос только если Аколиты не используют прикрытие и открыто заявляют, что они слуги Инквизиции и Императора. Если вместе с Игроками пришел Эдвард, Кэтлин попросит его выйти, но юноша откажется. Кэтлин раскроет игрокам, что на самом деле она Адепта Сориритас из крыла Фамолус, **Ординарная проверка Интеллекта +10**, даст Игрокам понять, что это корпус Сестер Битвы, специализирующийся на слежке за знатными родами.

До нее дошла информация, что в городе действует подпольный аукцион, на котором продают богопротивные экспонаты, артефакты и реликвии ксеносов, а также работы опальных художников еретиков. За несколько месяцев у нее получилось выяснить, что в этом как-то замешан Мейсон Когнакс, старший сын барона. То, что по словам аколитов, видели их информаторы — было подделкой, чтобы заманить потенциальных организаторов аукциона и вывести на чистую воду Мейсона Когнакса. Кэтлин решила подыграть слухам и заказала у одного из ее знакомых биоскульпторов тела новорожденных с мутациями. Только профессионал отличит подделку, но для демонстрации ей этого было достаточно. Сестра Битвы попросит аколитов действовать более скрытно, чтобы не спугнуть ее цель. Также леди Кэтлин попросит Игроков посетить Двор Чудес — магазин антиквариата и

диких вещей на севере города. По ее информации там тоже можно что-то разузнать о темном рынке, но она не может там появиться из-за своего статуса, а отправлять свою помощницу Оливию — будет не безопасно т.к. это самый неблагополучный район города. Раскрыв свою настоящую личность, она признается, что слышала о недавно произошедшей перестрелке во Дворе Чудес, поговаривают что там было что-то замешано с Инквизицией. Напряженная -40 проверка Проницательности, даст понять Игрокам, что Кэтлин лжет или что-то недоговаривает. Если Игроки задали этот вопрос используя прикрытие, начнется конфликт по сценарию предыдущего вопроса.

Развитие

БОЛЬНИЦА СВЯТОЙ АРАБЕЛЛЫ

Больницы имени Святой Арабеллы была мрачным и темным местом, где господствовала атмосфера безнадежности. Внутри нее было очень тесно и неудобно, а запахи лекарств и больных смешивались в одну неприятную массу. Больница была скверным отражением жестокости и царящем в городе неравенстве. Вы останавливаетесь перед щитом с информацией об отделениях:

1. Отделение для раненых в битвах
2. Отделение для лечения инфекционных заболеваний
3. Отделение для лечения родильниц и новорожденных
4. Отделение для лечения травм и переломов

Игроки могут направиться в одно из отделений, но нужным будет родильное. Поговорив с кем то из персонала, аколиты могут узнать о том, что за последний год больше 80% сотрудников уволили, либо они умерли от болезней, а некоторые даже пропали без вести.

Редкие медики и монахи ходили между комнат и этажей на вашем пути к отделению для рожениц. Пациентов было много и все они не помещались по палатам, по этому многие лежали на жестких кроватях, расставленных вдоль стен многочисленных коридоров. Наконец, вы поднялись на третий этаж и оказались в приемной с обшарпанными стенами и мутными стеклами. Первым, что бросилось вам в глаза, стала статуя молодой девушки, держащий чашу с водой в правой руке. Вокруг руки каменной женщины обвилась змея, склонившая голову над чашей.

Тяжелая -20 проверка Интеллекта даст игрокам знать, что статуя является древним символом врачей-врачевателей и медиков. Когда псайкер первый раз приблизится близко к статуе, он может легко проверить его своими силами
Рутинная +20 проверка Психонауки.

Если проверка пройдена, то он чувствует смрад Варпа, окутывающий статую. Если псайкер получает две и более степени успеха, он немедленно получает смутное видение, в котором различает людей в больших стеклянных колбах, наполненных физраствором. У этих людей присутствуют страшные мутации: рты на груди, несколько глаз, недееспособные маленькие ручки, растущие под нормальными руками. Аколиты могут найти кого-нибудь из медиков или монахов, чтобы узнать о том, откуда появилась эта статуя. Тогда им расскажут, что в прошлом году эту статую установили по велению Мейсона Когнакса, подобные статуи поставили еще в нескольких больницах на Побережье Шакуна. Если Герои спросят, где им найти Мейсона, им посоветуют пойти в их родовое имение, перейдите к части «Позор барона Когнакса».

ДВОР ЧУДЕС

Район, в котором располагалась антикварная лавка «Двор чудес», в народе носил название Нескучный Сад, где правили бедность, безработица и преступность. Узкие грязные улицы

были забиты торговцами, бродячими музыкантами, нищими и ворами. Дома были построены из дерева и камня, но большинство из них были разрушены или заброшены. На улицах было много отходов и нечистот, стоял запах гниющих овощей и рыбы. Вы замечаете, что за вами следят не только глаза бегающих по всюду крыс, но и хищные взгляды обитателей местных улиц. Преодолев приличное расстояние вы оказались у деревянного дома, чьи грязные окна были затянуты не менее грязными занавесками. На небольшой табличке красовалась надпись «Дом Чудес».

Игроки могут узнать следующую информацию пройдя проверку
Наблюдательности +10, каждая степень успеха даст одну из следующих зацепок:

— Вы обращаете внимание, что на табличке написано, что лавка работает круглосуточно, хотя снаружи она не подает никаких признаков обитания, подобно другим ломбардам, встречавшимся вам на пути.

— Вы замечаете, что как только вы подошли к антикварной лавке, на улице разительно поубавилось людей.

— Вам бросаются в глаза странные следы, оставленные группой людей в тяжелых ботинках, ведущие за здание лавки. Пройдя по следу аколиты выйдут к черному входу.

Игроки могут войти внутрь через главный вход или черный — обе двери не заперты. Двери открываются наружу, у каждой внизу установлены растяжки с Сетевыми гранатами. Чтобы обнаружить ловушку Игроку идущему первым нужно бросить **проверку +20 Внимательности**, если он сам сказал, что осматривает, либо **Сложную проверку -10**, если Игрок об этом не упомянул. Чтобы обезвредить растяжки пройдите **проверку Ловкости рук +30**, при провале заряд сдетонирует. Деревянный пол «Дома чудес» покрывает пыль, а стены украшают старинные предметы — мечи, доспехи и картины.

Вдоль помещения идут длинные ряды витрин, в которых выставлены драгоценности - кольца, серьги, браслеты и цепочки и многое другое. На стенах висят гротескные портреты пугающих людей, а на полках стоят книги и реликвии. В воздухе чувствуется напряжение и опасность. В дальнем конце лавки возвышается узкий второй ярус, ведущий к высоким книжным шкафам. Деревянная платформа держится на трех хилых столбах. В левом углу от парадного входа располагается хорошо защищенная оценочная комната, где хранится сейф. В комнату ведет тяжелая железная дверь, а на одной из стен окно с металлическими прутьями и приемным отсеком. Внутри аколиты нарываюся на засаду из наемников в кол-ве +2 от кол-ва Игроков. Для группы с высокими боевыми возможностями кол-во врагов можно увеличить. Проверьте застигнут ли кто-то либо из аколитов врасплох (**Ошеломление**) и начните сражение. Разместите двоих противников на втором ярусе, **зона попадания колонн 31-75** и у каждой из трех по **8 ОБ (очков брони)**. Когда три колонны будут разрушены и второй ярус должен будет рухнуть вниз, нанося противникам урон от падения **1D10 + 2**. Одного врага разместите в комнате оценщика слева от главного входа. Дверь в комнату можно вскрыть нужно пройти проверку **Тяжелую проверку Ловкости рук -20** с двумя или более степенями

успеха, либо снести **25 ОБ** и проникнуть внутрь силой. Остальных наемников расставьте на свое усмотрение. Противники будут сражаться насмерть. После того, как все противники будут обезврежены у одного из врагов аколиты найдут коммуникатор, на котором будет сохранено последнее голосовое сообщение. Мужской голос, слегка искривленный вибрациями динамика на нем говорит:

«В нашем городе завелись крысы. Разберитесь с ними, как с прошлым паразитом. Ждите их в «Доме Чудес», что в Нескучном Саду. Оплата в четыре раза больше обычного. Как закончите, жду вас в особняке.»

Голос принадлежит Мейсону Когнаксу, но Игроки не могут этого знать наверняка. Если после этого они решат заявиться в поместье Когнаксов, перейдите к части **«Позор борона Когнакс. Расходный материал»**. Обшарив документы в комнате оценщика, среди разрозненных, непонятных бланков с заказами, постоянно фигурируют слова «Выставка» и «Экспонат», у второго еще всегда разный численный показатель. Скорее всего Игроки подумают, что речь идет о Галерее Амарето, но на самом деле говорится о закрытом Музее Ксенасов, Мутантов и Еретиков. Если вдруг аколиты решат пойти сразу в музей **перейдите к части «Музей мутантов»**.



— 8 Очков брони



— 4 Очка брони



— 16 Очков брони



— 25 Очков брони

Жульминация

ПОЗОР БОРОНА КОГНАКС

Особняк семьи Когнакс был одним из самых впечатляющих зданий в городе. В противовес городской больнице, здание являлось символом богатства и власти, а также местом, где собирались влиятельные люди портового города. Гигантское здание из красного кирпича, с высокими башнями и крышей, покрытой золотой черепицей. Ворота особняка охраняли статуи двух огромных каменных львов и с десятков личных гвардейцев барона. На щите, над аркой парадного входа, был изображен золотой лосось на фоне синего поля. Лосось символизировал богатство и процветание, а синее поле — море и небо.

Барон распорядился никого не пускать и поднял на ноги всех солдат, которые постоянно патрулируют округу. Если Игроки не раскроют своих настоящих личностей гвардейцам — их не пустят ни под каким предлогом. Но представившись слугами Императора, солдаты согласятся их пустить т.к. знают ролеплейное отношение их господина к Инквизиции.

Внутри особняка вас провел солдат с имплантированным металлическим правым глазом, зловеще сияющим красным светом. Роскошные комнаты дома украшают дорогие ковры и гобелены. В большом зале стоит огромный стол из дуба, на стенах висят картины с изображением морских пейзажей, а на полках стоят модели кораблей. Из комнаты, к которой вас ведет солдат, вы слышите громкие крики ругани и звуки хлестких ударов:

— Позор! Проклятие! Чума! Язва! — между каждым оскорблением вы отчетливо слышите свист хлыста. — Ублюдок! Нечисть! Предатель! Анафема!

Солдат открывает дверь и вы видите высокого седовласого мужчину с хлыстом в руке, на полу лежит без чувств в луже собственной крови молодой человек не старше тридцати.

Дорогая одежда юноши превратилась в лохмотья а тело покрывают рваные следы от ударов.

— К вам Инквизиция, господин. — быстро предупредил солдат.

Борон Когнакс взял хрустальную бутылку с темным напитком и сделал пять больших глотков:

— Как раз вовремя.

Барон Когнакс хоть и будет взбешен, но расскажет аколита, что он нашел документы, подтверждающие слухи о мутациях среди навороженных, которые старался уничтожит его сын. А также одноглазый телохранитель барона Годвин Друд сообщил ему, что сын замешен в организации подпольных аукционов, на которых продают разную богопротивную ересь. Успешная проверка Первой Помощи немного приведет в чувства молодого человека, чтобы его можно было хоть как-то допросить. Мейсон Когнакс будет присмерти и в полуобморочном состоянии. Если Игроки спросят, что за статуя в родильном отделении — молодой человек пробубнит что-то о том, что «его заставила их поставить там Кэтлин», и что-то про «подарок богов». Юноша будет бормотать, что он ни в чем не виноват и это «она заставляла его все это делать», также он постоянно будет упоминать про «музей мутантов» и говорить про «храмовника в черном подвале». Аколиты могут приказать вызвать медиков, чтобы потом более подробно допросить молодого человека.

РАСХОДНЫЙ МАТЕРИАЛ

Если Игроки нашли коммуникатор, они могут его проиграть и спросить, сознается ли Мейсон в соучастии в убийстве слуги Инквизиции и в покушении еще на пятерых*? Молодой человек прохрипит, что сознается. Тогда на глазах барона Когнакс проступят слезы, он выхватит из-за пояса красивый лазерный пистолет и выстрелит старшему сыну в голову, проговорив только «Позор».

После посещения особняка барона Когнакс аколиты скорее всего захотят найти леди Кэтлин, перейдите к части «**Музей мутантов**». Барон Когнакс предположит, что «Музей мутантов», о котором бредил его сын — это заброшенный музей, когда-то давно принадлежавшей их семье. Барон покажет аколитам, как его найти.

МУЗЕЙ МУТАНТОВ

Вход на территорию музея украшали каменные горгульи, выглядящие устрашающе в туманной атмосфере. Заросшее зеленью подворье и обветшалые стены создают жуткую ощущение, словно музей забыт самим временем, но сильно протоптанная тропинка, говорит вам об обратном. Из-за деревьев вдали раздался оглушительный рев двигателей и вскоре в воздух поднялся грузовой корабль. Транспортное судно быстро набрало высоту и скрылось за облаками, вдруг, до вас донесся шум перестрелки и гомон беспокойных голосов



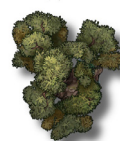
— 12 Очков брони



— 8 Очков брони
С каждой из
четырех сторон



— 2 Очка брони



— 8 Очков брони

Территория музея полна разросшихся кустов, пышных деревьев и каменных статуй. У главных ворот и еще в трех местах по пути к входу в музей установлены Крикуны. Устройства хорошо спрятаны, и чтобы отыскать их все требуется невероятная осведомленность **Тяжелая -20 проверка Бдительности** с тремя и более степенями успеха. Если аколиты необдуманно рванутся ко входу в музей, скорее всего сработают Крикуны и тогда из северного входа появится отряд личной стражи графа Когнакса в кол-ве +2 от кол-ва Игроков. Победив противников аколиты смогут выйти к взлетной площадке, где обнаружат раненного в ногу Эдварда Амарето. Юноша расскажет, что его отец и леди Кэтлин собрали всю семью спустя некоторое время после ухода аколитов, и без объяснения причины они отправились сюда. После долгой погрузки

странными металлическими коробками и одного очень большого сейфа, который тянули сразу несколько погрузчиков на корабль. Затем им оставалось погрузить мелкий транспортник, но Кэтлин и граф не хотели оставлять гвардейцев без присмотра. Тогда Эдвард вызвался помочь отцу и проследить, чтобы все было выполнено в лучшем виде. Когда корабль отца ушел достаточно далеко он попытался покинуть территорию, но ему помешали гвардейцы и тогда начался бой, затем пришли аколиты и спасли его. Эдвард расскажет, что корабль отца отправился к Подножью Каменного Когтя на Каураве II. Возле небольшого транспортника стоит около двадцати металлических коробов. Вскрыв ящики аколиты найдут там сосуды с человеческими детьми разного возраста, но не старше пяти лет.

У некоторых детей лишние конечности, у других на месте пальцев острые когти, а изо ртов выпирают кривые клыки. Индикаторы у основания колб покажут аколитам, что дети живы, но находятся в глубоком сне.

Если Игроки решат обследовать музей, то обнаружат внутри совсем не заброшенное место. Музей переоборудован под современную лабораторию, повсюду лежат силовые кабели, раньше питавшие какое-то оборудование, которое судя по всему вывозили в спешке. На стенах висят подробные карты Побережья Шакун, **Ординарная +10 проверка**

Логика даст понять аколитам, что на карте отмечены зоны мутаций тк туда входят районы, близкие к городским больницам. Подобных зон на всем побережье десятки. В дальнем конце большого зала Герои видят тяжеленные двери в подвал, когда аколиты решатся спуститься туда они обнаружат что-то на подобие тюремной камеры и десятки опустошенных транквилизаторов на полу. На этом первая часть приключения заканчивается.

После того, как вы передали всю собранную вами информацию Инквизитору Корвинусу, вам было велено дожидаться последующих приказов на планете. Ордосы, как и Адепта Сориритас, очень заинтересовались предательницей Сестрой Кэтлин Арбардо. Оскверненные хаосом статуи, обнаруженные благодаря вам и картам в музее, были немедленно уничтожены, как и оставленных графом Амарето дети с мутациями. Навигаторы отследили транспортный корабль графа до Каурава II, но самое необычное, что судно приземлилось во владениях зеленокожих орков, затем пропало с радаров. У вас не так много времени на отдых, но з алайте раны и хорошенько промочите горло выпивкой, пока Великие Ордосы решат, какова будет ваша следующая миссия.

Послесловие от автора

Приветствую, добрый человек! Надеюсь, что тебе и твоим игрокам понравится моя работа, а если появится желание отблагодарить и поддержать автора, то буду рад видеть тебя на моем аккаунте **Boosty**, там ты сможешь закинуть чеканную монетку и ускорить выход следующего приключения.

**Отдельная и огромная
благодарность за поддержку:**

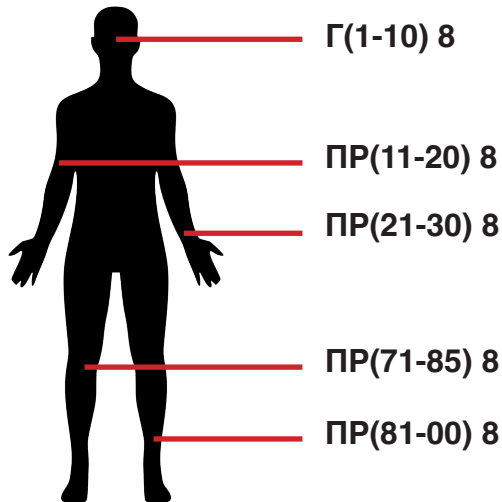
**Djeran B, Никита Белов,
Татьяна Бондорева, Кирилл
Степанов, ЛХМН,
mandarinchikazor419, Андрей
Ходыков, Qvidam, Ren Fox,
Анастасия Ларина,
Александр Кищенко, Ivan Ablekov,
Никита Сулевич.**

Vorontsov JK

**HTTPS://VK.COM/SOFASURF3R
HTTPS://BOOSTY.TO/VORONTSOVJR**

Бестиарий

НАЕМНИКИ



НР **35** НС **37** С **35**
В **41** ЛОВ **32** ИНТ **28**
ВОС **35** СВ **32** ОБЩ **25**

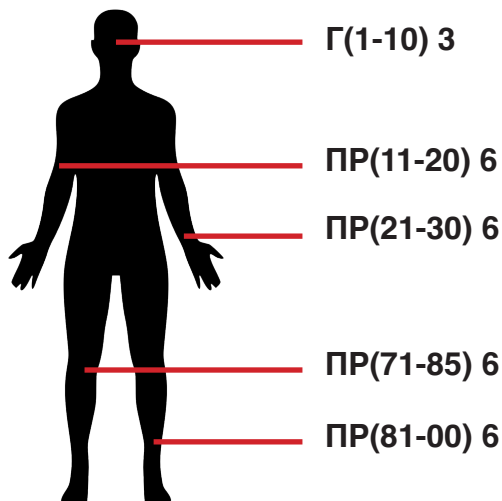
ПОЛУ.**3** ПОЛН.**6** НАТИСК**9** БЕГ**18**

ЛАЗГАН (Ручное)

Дальность **100м.** Скорость **0/3/-**
Урон **1D10+3 (Э)** Проб. **0** Обой. **60**
Пз. **1** Полн. Вес **4кг.** Дост. **ОБ**

Снаряжение: 2 дополнительных блока питания для лазгана, флак-броня

СТРАЖНИКИ



НР **35** НС **35** С **30**
В **35** ЛОВ **30** ИНТ **32**
ВОС **37** СВ **32** ОБЩ **38**

ПОЛУ.**3** ПОЛН.**6** НАТИСК**9** БЕГ**18**

АВТОПИСТОЛЕТ (Ручное)

Дальность **30м.** Скорость **0/-/6**
Урон **1D10+2 (У)** Проб. **0** Обой. **18**
Пз. **1** Полн. Вес **1,5кг.** Дост. **СБ**

Снаряжение: Замаскированная ячеистая броня, одежда с символикой дома, которому служит