

ОДЕРЖИМЫЙ ГОРОД

Сюжет этого приключения заключается в том, что персонажи игроков преследуют беспощадную Элизу Фэрроу и пытаются сорвать её тёмные планы. Они пройдут путь от уединённой фермы и места последнего зверского преступления Фэрроу до зловещего Нерекхолла, где им придётся столкнуться с местными жителями и с последствиями тёмных магических экспериментов, проводившихся десятки и даже сотни лет назад. Герои пройдут за Фэрроу в древние катакомбы под городом, где сойдутся с ней в схватке и станут свидетелями наследия прошлого Нерекхолла!

Приключение начинается с того, что персонажи проходят мимо фермерской усадьбы. Все её жители мертвы, а их вещи растаскивают мародёры. Вскоре персонажи игроков узнают, что фермеров убили не разбойники, а какое-то чудовищное существо, пьющее кровь. По дороге, ведущей в Нерекхолл, они добираются до таверны «Сквозь ущелье», где узнают о леди Элизе Фэрроу и следующей за ней по пятам тёмной молве.

Вооружившись знаниями о том, что в убийствах на ферме виновна именно Фэрроу, а также догадками о её тёмных замыслах, персонажи продолжают путь в Нерекхолл. В этом древнем, мрачном городе персонажи игроков расследуют деятельность Фэрроу и пытаются её найти — похоже, она пропала с городских улиц. В конце концов поиски заводят их в полную опасностей канализацию Нерекхолла и ещё более смертоносные катакомбы под ней. В этих древних катакомбах находятся хранилища забытых знаний, заброшенные магические лаборатории и последствия экспериментов прошлого, а некоторые из них, похоже, весьма голодны.

Катакомбы Нерекхолла служат тайным убежищем для магов, пробующих свои силы в тёмных искусствах, которые много лет назад практически уничтожили город. Одного из них и ищет Элиза Фэрроу. Если персонажам удастся преодолеть опасности катакомб, они столкнутся с Фэрроу и её новым союзником — некромантом, окружённым смертоносными приспешниками.

АКТ 1. КРОВЬ НА ПОЛЯХ

Сперва персонажи игроков оказываются на уединённой ферме, жители которой были хладнокровно убиты. Разбойники занимают мародёрством, но персонажи вскоре узнают, что те не были убийцами. Затем они идут по следу сверхъестественного убийцы с огромными возможностями и даже выясняют, кто это — леди Элиза Фэрроу. Узнав о гнусных планах леди Фэрроу, персонажи следуют за ней в зловещий город Нерекхолл.

Этим утром не прошло и часа пути, как перед вами показалась уединённая ферма. Подойдя поближе, вы понимаете, что что-то здесь не так. По территории бродят козы, ворота загона открыты, а какие-то люди в поношенных доспехах таскают с фермы вещи и складывают их в телегу.

КРАСНАЯ ЗАРЯ

Приключение начинается во время путешествия игроков по дороге на северо-западе Терринота. Пункт назначения зависит от текущих целей персонажей, но должен находиться где-то по пути в Нерекхолл или поблизости от него (относительно той местности, в которой персонажи начали свой путь). Если в группе есть маги или амбициозные мастера рун, хорошим выбором может стать Грейхэвен. Первая сцена может произойти где угодно в окрестностях Тамалира, если это текущее местоположение персонажей игроков.

Прежде чем начать первую сцену, прочтите вслух или перескажите своими словами следующее.

Группа разбойников выносит с фермы всё ценное, но побоище устроили не они. Незадолго до рассвета они обнаружили случившееся и увидели в этом отличную возможность нажиться за счёт того, что совершил кто-то другой. Фермеры не были богаты, но у них остались ценные вещи, а также множество полезных товаров и продуктов. Приблизившись, персонажи игроков видят несколько лежащих неподалёку от фермы тел, которых уже обобрали.

Грабители заняты и не сразу замечают приближение персонажей игроков. Несмотря на то, что добыча досталась им без труда, они готовы угрожать и даже сражаться за неё. Если персонажи подойдут открыто, то грабители будут защищать свою добычу, решив, что персонажи также хотят поживиться. Однако, если

кто-то из персонажей игроков носит одеяния Келлоса, броню баронского рыцаря или другие отличительные знаки репутации или власти, разбойники, скорее всего, попытаются скрыть свои поступки, но быстро прибегнут к насилию, когда это не удастся. Но они не готовы умереть за эти незначительные пожитки и быстро сдадутся или сбегут, если бой повернётся не в их пользу.

ГЛАВАРЬ РАЗБОЙНИКОВ (СОПЕРНИК)

Наиболее харизматичные или безжалостные разбойники чаще других берут на себя руководящую роль. Как и любой другой разбойник, они не хотят погибнуть, но некоторые больше вражеских клинков боятся потерять лицо.



Навыки: Ближний бой (лёгкое оружие) 2, Дальний бой 2, Лидерство 1, Хладнокровие 2.

ОСНОВЫ СЦЕНЫ

Не забывайте о следующих вещах, проводя эту сцену, особенно если она перешла в бой:

- здесь один главарь разбойников;
- здесь присутствует по одной группе приспешников на каждого персонажа игрока. Каждая такая группа состоит из двух разбойников;
- разбойники пришли за добычей. Они не сражаются за идею и не собираются умирать за неё или ради своего главаря;
- разбойникам необязательно сражаться, они просто пришли ограбить ферму или получить любую другую добычу, пусть даже от персонажей игроков;
- разбойников можно запутать. Это **встречная проверка Запутывания** против **Лидерства** главаря разбойников. Если кто-то из разбойников умер, добавьте одну или несколько ■ к этой проверке;
- разбойники постараются сбежать, если их главарь побеждён или их осталось меньше половины.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: топор (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 6; крит. 3; дистанция [вплотную]; Высококритичное 1), лук (Дальний бой; урон 7; крит. 3; дистанция [средняя]; Сноровка 2), щит (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 3; крит. 6; дистанция [вплотную]; Неточное 1, Нокдаун, Оборонительное 1, Отражающее 1), стёганный доспех (+1 к поглощению).

РАЗБОЙНИК (ПРИСПЕШНИК)

По большей части разбойники — это обычные крестьяне, ступившие на путь разбоя от отчаяния.



Навыки (только в группе): Ближний бой (лёгкое оружие), Дальний бой, Хладнокровие.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: булава (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 6; крит. 4; дистанция [вплотную]).

ИЗУЧЕНИЕ МЕСТА

После того как игровые персонажи одержат победу, обратят в бегство или договорятся с разбойниками, они, вероятно, захотят потратить некоторое время, чтобы осмотреть место преступления. Даже если персонажи игроков не дали разбойникам шанс заявить о своей невиновности, беглый осмотр тел покажет, что жертвы погибли от кого-то другого.

Два из трёх трупов очень бледные, с небольшими рваными ранами на горле. У последнего трупа — большого и физически крепкого фермера — сломана шея, но нет других ран. Успешная **сложная** (◆◆◆) **проверка Медицины** покажет, что жертвы умерли вскоре после полуночи, а двое с ранами на горле почти полностью обескровлены.

До прибытия разбойников с фермы не было похищено ничего ценного (не то чтобы у фермеров было много ценностей). Если кто-то из разбойников сбежал, будет гораздо сложнее определить, было ли что-то украдено и когда.

Свежие борозды в грязи, скорее всего следы колёс большого фургона или повозки, ведут от дома вниз по дороге в северном направлении (в том

же направлении, куда персонажи, вероятно, уже идут), к Нерекхоллу. Персонажи могут успешно обнаружить эти следы, пройдя **лёгкую** (♦) **проверку Внимания** или **Выживания**. Персонаж, получивший А А во время проверки, также находит отпечатки ног, идущие от места убийства к дороге; едва заметные следы рядом со следами от тяжёлых ботинок указывают на то, что кто-то носит изысканную обувь и передвигается необычайно лёгким шагом.

ТРАКТИР «СКВОЗЬ УЩЕЛЬЕ»

Независимо от того, собираются ли персонажи игроков пойти по следам или продолжить свой первоначальный курс, до наступления темноты они прибывают в трактир «Сквозь ущелье», находящийся по дороге в Нерекхолл. Даже если персонажи игроков решат полностью игнорировать разбойников и фермерский дом, они натолкнутся на трактир ближе к ночи, что делает его логичным местом для ночлега или, по крайней мере, местом, где можно узнать последние слухи.

Двухэтажный деревянно-кирпичный трактир выглядит старым, но он всё ещё в довольно хорошем состоянии, а из его окон льётся тёплый свет очага. В конюшне стоит столько лошадей или других верховых животных, сколько персонажей игроков в отряде. Неподальку кучер запрягает пару крепких белых коней в богато украшенную и прочную карету из красного дерева с плотными тёмными шторами, задёрнутыми на окнах, — очевидно, собственность богатого и, вероятно, знатного человека. Как ни странно, кучер, похоже, готовится к отъезду, хотя уже надвигаются сумерки. Любой персонаж, который заметил следы у фермерского дома, может легко заметить идентичные следы, уходящие с дороги во двор, явно оставленные каретой.

Когда персонажи входят в трактир, они видят нескольких гостей в общей зале. Урюмый длинноволосый трактирщик — Гартульф — готов помочь, если персонажи подойдут к нему, в противном случае он протирает стаканы (которые, кажется, никогда не становятся чистыми) и игнорирует персонажей игроков.

ГОСТИ И ПЕРСОНАЛ ТРАКТИРА

В трактире находится несколько гостей, с которыми персонажи игроков могут взаимодействовать. У этих ПВ нет профилей противника, поскольку они вряд ли будут участвовать в бою или других структурированных сценах. Если персонаж игрока использует социальный навык, требующий проверки, установите сложность в зависимости от ситуации.

ЦЕЛИ СЦЕНЫ

Прежде чем покинуть трактир, персонажи должны узнать следующее:

- леди Элиза Фэрроу, возможно, убила фермеров;
- она следует в Нерекхолл;
- Нерекхолл связан с самой тёмной магией, которая угрожала всему Терриноту;
- цели у леди Фэрроу явно недобрые!

Основываясь на этой информации, персонажи игроков должны получить мотивацию к преследованию Элизы Фэрроу в Нерекхолле.

Гартульф: трактирщик, стареющий вдовец с растрёпанными седыми волосами и вечно хмурым взглядом. Он мало говорит, если только не жалуется на своих сотрудников.

Рудерик: молодой конюх. Он проработал в трактире всего несколько месяцев. В настоящее время его нигде не видно, что, по словам Гартульфа, «обычное дело».

Эсма: молодая женщина, которая работает в трактире, помогая Гартульфу во всём: от уборки до готовки и подачи еды и напитков. Она всегда весёлая, тем самым, кажется, пытаясь компенсировать суровое поведение своего работодателя. Эсма беспокоится о Рудерике; она говорит, что не в его правилах вот так исчезнуть и уклоняться от своих обязанностей, что бы там ни говорил Гартульф.

Гаррос: большой, мускулистый, пугающий орк, который носит удивительно модный гамбезон. Большую часть времени он проводит в трактире, сидя у окна, то задумчиво глядя в стекло, то яростно что-то записывая. Гаррос — вежливый, тихий поэт из Тамалира, путешествующий в поисках вдохновения.

Луджи и Лерха: гномы-странники, которые постоянно в дороге. Брат с сестрой путешествовали с группой родственников, но их разлучили во время нападения гоблинов. Всегда весёлые, Луджи и Лерха «просто знают», что их друзья и семья в порядке, и не особо торопятся воссоединиться с ними. Близнецы обожают всевозможные розыгрыши.

Кертра Дипвейн: гном из Кузни. Кертра направляется в Грейхэвен, чтобы заключить сделку для своей семьи на поставку оружия и доспехов городской страже. Неистовая Кертра с головой отдаётся

поставленной задаче, но никогда не бывает слишком занята, чтобы пропустить выпивку или песню.

Эван: красивый городской эльф — это видно по его современной одежде и небрежным манерам, — который зарабатывает на жизнь актёрским мастерством. Он направляется в Нерекхолл, где, как он слышал, Орфейский театр всегда нуждается в новых артистах. Кроме того, он заядлый игрок и счастлив сыграть со всеми, кто хочет.

ОСОБЫЙ ГОСТЬ

Карета снаружи принадлежит леди Элизе Фэрроу, дворянке, остановившейся в трактире. Трактирщик и другие гости много говорят об этом, ведь посещение дворянина — захватывающее событие. Как и следовало ожидать, леди Фэрроу держалась особняком во время своего краткого визита, не снисходя до общения с простолюдинами. Трактирщик мало что может сказать персонажам игроков, за исключением того, что леди Фэрроу прибыла со своей свитой незадолго до рассвета и с тех пор её никто не видел.

Поскольку Фэрроу прибыла, пока они спали, большинство других гостей знает о её прибытии только потому, что это основная тема разговоров. Персонажи игроков наверняка услышат о ней во время пребывания в трактире. Мало того, что приезда дворянина — это большая новость, так ещё и некоторые гости и работники быстро распространяют мрачные слухи о печально известных деяниях Фэрроу.

Персонажи игроков могут узнать эти слухи и новости, разговаривая с персоналом и гостями в трактире. Вы можете просто передать слухи любому персонажу, который общается с ПВ, или потребовать **лёгкую (♦) проверку Обаяния**, после которой персонажи получают по одному слуху за каждый ✨. Если персонаж игрока преуспеет, имея также ▲ ▲ или более, он получает только правдивые слухи.

- Руддерика, конюха, не видели весь день. Гартульф явно недоволен этим.
- Когда леди Фэрроу прибыла в трактир, на её платье были следы крови. Но её стража с уверенностью говорила, что с ней всё прекрасно.
- Элиза Фэрроу — последний выживший член семьи Катори. Её сестра умерла при загадочных обстоятельствах. (Правда.)
- Лорд Мерик Фэрроу был убит горем после смерти своего брата Адрика и исчез из общественной жизни после женитьбы на Элизе Катори почти сразу же после помолвки. (Правда.)
- Железнорождённые Нерекхолла всегда наблюдают за адептами запретной магии, которые приезжают в город в поисках забытых знаний.

И происходит это чаще, чем признают сановники. (Правда.)

- Раз в месяц леди Фэрроу купается в крови юной девы, чтобы сохранить свою молодость и красоту. (Ложь, технически.)
- Элиза Фэрроу прибыла в Терринот издалека. (Ложь.)
- Все сановники и дворяне Нерекхолла состоят в тайных обществах. (Ложь. Лишь некоторые из них.)
- Несколько мужей леди Фэрроу умерли при подозрительных обстоятельствах. (Ложь.)

В дополнение к этим слухам персонаж, преуспевший в **лёгкой (♦) проверке Знания (география)** или **Знания (легенды)**, узнаёт дополнительную информацию об истории Нерекхолла. Многие годы Нерекхолл был чем-то вроде убежища для практикующих тёмную и запретную магию. Это стало известно, когда особенно могущественный маг, Гарган Мирклейс, открыл дверь в царство за пределами Меннары, в окраины самого Инфернаэля. Прорвавшиеся сверхъестественные монстры почти полностью уничтожили Нерекхолл и могли бы нанести неопишуемый ущерб Терриноту, если бы не предпринятые шаги. Несмотря на несогласие нескольких членов Совета Тринадцати, Нерекхолл было решено восстановить. Сановники Нерекхолла и Совет на протяжении десятилетий внимательно следили за городом в поисках признаков порчи.

КОВАРНЫЙ ЗАМЫСЕЛ

На самом деле Элиза Фэрроу — вампирша и виновница ужасных преступлений в фермерском доме. Она остановилась в гостинице на день, чтобы избежать солнечного света, прежде чем продолжить своё путешествие в Свободный город Нерекхолл. Там она планирует связаться с некромантом по имени Маварис Скейн, учеником могущественного тёмного мага лорда Воракеша.

Окружение леди Фэрроу осведомлено или подозревает об её истинной природе, но они слишком лояльны, напуганы или привычны, чтобы что-то с этим сделать, — даже если они не были подчинены её могущественной магией и вампирскими способностями.

Большинство персонажей игроков должно жаждать привлечь Фэрроу к ответственности за убийства, но есть зацепки, что та стремится к гораздо более опасным целям.

ПОДСЛУШИВАЮЩИЕ

Гномы Лерха и Луджи, особенно Лерха, в ночь прибытия персонажей игроков ведут себя непривычно тихо, что может подтвердить любой, кто жил с ними в таверне последние несколько дней. Гномы планировали разыграть леди Фэрроу, ведь заносчивая

знать — их любимая цель. Но когда гномы заняли позицию, чтобы подготовить свою шутку (невероятно сложную, включающую бутылку из-под вина, наполненную водой, подкову, накладные усы и мышшь), они услышали, как леди Фэрроу разговаривает в своей комнате. Это было удивительно, поскольку они видели, как она вошла в комнату одна.

Хотя Лерха напугана случившимся, она готова рассказать персонажам игроков, что произошло. В этом случае прочитайте вслух или перефразируйте следующее.

— Я слышала эту причудливую дворянку и другой голос, мужской, — объясняет Лерха, нервно ёрзая. — Он был скрипучим и низким и сопровождался странным звуком, похожим на потрескивающее пламя. Из-под двери и через замочную скважину проникал зловещий мерцающий зелёный свет. Было жутко! Я была слишком напугана, чтобы оставаться там надолго, — это при том, что я знала, что Луджи ждал внизу с мышкой наготове.

Она грустно смотрит на брата, который ободряюще улыбается.

— Но я слышала кое-что из того, что они сказали, не очень много, но кое-что. Похоже, что они договаривались о встрече или собрании. Она сказала что-то о Нерекхолле, а он определённо сказал что-то о «делке». Да, так и было, сделка с участием его «хозяина». И что-то о жертве.

Лерха замолкает, и слышится небольшой писк, прежде чем мышшь выскакивает из её рюкзака и убегает.

Разговор, который услышала Лерха, был между Элизой Фэрроу и некромантом Маварисом Скейном, ожидающим её прибытия в Нерекхолл. Несмотря на оставшееся расстояние, Фэрроу смогла поговорить с некромантом с помощью заколдованной чаши, раскрывающей свои магические свойства только тогда, когда наполнена свежей кровью. Основываясь на рассказе Лерхи, становится ясно, что Фэрроу что-то замышляет и что здесь замешана магия. Хотя на данный момент персонажи игроков не знают подробностей, дополнительные расспросы подтверждают, что Фэрроу в то время была одна в своей комнате.

ОТЪЕЗД

Сразу после наступления ночи Элиза Фэрроу в сопровождении фрейлины с пустыми глазами и двух мрачных охранников спускается по лестнице с верхнего

этажа трактира и направляется к ожидающему экипажу. Это должно произойти почти сразу после прибытия персонажей или даже при их входе в трактир. В любом случае у них, вероятно, ещё не было возможности узнать какие-либо слухи о Фэрроу.

Если персонажи игроков столкнулись с Фэрроу, вы можете зачитать или перефразировать этот текст.

Дворянка с золотыми волосами и кожей цвета слоновой кости поразительно элегантна. Она движется с грацией, которая посрамит большинство эльфов. Общий эффект усиливается длинным шлейфом её белого платья, когда она скользит мимо. Её одевание безупречно, как и кожа, за исключением маленькой красной капли на воротнике. Но самое замечательное — это её глаза, красноватого оттенка и светящиеся жизнью.

Два внушительных охранника сопровождают даму, держась за рукояти своих мечей. Они смотрят на окружающих посетителей трактира в молчаливом предупреждении, а сама дворянка взглянула в вашу сторону с едва заметной ухмылкой на алых губах.

Элиза Фэрроу не останавливается, чтобы поговорить, в том числе с персонажами игроков. Если в группе есть дворяне, она вежливо отказывается разговаривать, остальных она просто игнорирует. Телохранители Фэрроу быстро преграждают дорогу любому, кто представляет угрозу для их леди. Конечно, Фэрроу более чем способна защитить себя и справиться с любыми угрозами, но она старается соблюдать приличия, когда находится на виду у других.

В любом случае основная цель Фэрроу — продолжить свой путь в Нерекхолл. Если персонажи игроков начнут открытую конфронтацию в этот момент, она будет сражаться только по мере необходимости, стараясь сбежать и дать возможность двум своим охранникам разбраться с этим. У неё строгий график, и она предпочла бы добраться до Нерекхолла задолго до рассвета.

УБОРКА КОМНАТ?

Если персонажи решат снять комнаты, по крайней мере один из них оказывается в комнате, которую до этого занимала Фэрроу. При успешной **обычной** (◆◆) проверке **Бдительности** персонаж, занявший комнату, замечает потёртости на половицах, как будто что-то затащили под кровать. Конечно же, под кроватью свежий человеческий труп. Это конюх Руддерик, его горло разорвано, а тело почти обескровлено (эту кровь

МОТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ И ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Это приключение исходит из определённых предположений о персонажах игроков. В первую очередь — что они не хотят сидеть сложа руки, пока кровожадный и сверхъестественный злодей воплощает свои планы. Однако, чтобы обеспечить дополнительный стимул для персонажей игроков преследовать и остановить Элизу Фэрроу, вы можете поискать дополнительные способы связать эту цель с Мотивациями и целями персонажей. Некоторые из них будут довольно очевидны: персонаж игрока, жаждущий справедливости, не позволит убийце безнаказанно уйти, а тот, кто посвятил себя охоте на нежить, может с подозрением относиться к истинной природе Фэрроу. Работая с игроками, вы поймёте, что возможны и другие мотивы — если персонаж игрока боится неудач, позволит ли он развиваться тёмным событиям, ничего не предпринимая? Даже алчный персонаж может так или иначе увидеть в дворянке возможность для действия.

Фэрроу использовала для активации своей заколдованной чаши). Любой персонаж игрока, который внимательно осматривает комнату или заглядывает под кровать, конечно же, автоматически находит тело, а также маленькие капли крови на полу и столе.

Если персонажи игроков не обнаруживают труп, это делает Гартульф, когда идёт убирать комнату (насколько это можно назвать уборкой). О своём открытии он объявит громким криком.

ЭЛИЗА ФЭРРОУ (ПЛАВАРЬ)

Невероятно красивая Элиза Фэрроу известна в кругах знати гораздо дольше, чем можно было бы предположить по её юному облику. Несмотря на различные мрачные слухи, окружающие её жизнь, немногим известно, что Элиза Фэрроу — на самом деле вампириша, чудовищное существо-нежить, которое питается кровью живых людей и других разумных рас. Фэрроу очаровательна, спокойна и собранна, но её тёмная сторона может проявиться в мгновение ока.



Навыки: Бдительность 2, Верховая езда 2, Выдержка 3, Грубая сила 2, Дальний бой 3, Знание (запретное) 4, Магия 3, Обаяние 3, Переговоры 3, Хладнокровие 3.

Таланты: Противник 2 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, дважды), Тёмные знания (использует Знание [запретное] для определения эффектов заклинания).

Способности: Вампирская магия (Элиза Фэрроу снижает сложность всех проверок магических навыков на 1).

Господство (один раз за сцену может использовать действие Господство, выподнив **встречную проверку Обаяния против Выдержки**, нацеленную на одного персонажа на короткой дистанции; при успехе цель обездвижена на 1 раунд за каждый неотменённый ✨ и Элиза может потратить ☹, чтобы ввести в замешательство цель на 1 раунд).

Зов крови (когда Элиза Фэрроу наносит цели урон своими клыками или магической атакой, она исцеляет себе количество ран, равное нанесённому числу ран).

Кровавый туман (если Элиза Фэрроу получает урон, превышающий её порог ран, она не выводится из строя, а принимает форму облака кровавого тумана. Находясь в этой форме, она может летать [смотрите стр. 100 Основной книги правил GENESYS] и не получает физический урон. Если она получает дополнительный урон от магической атаки, она становится выведенной из строя по обычным правилам и принимает физическую форму).

Нежить (нет необходимости в дыхании, еде и питье [кроме крови], может находиться под водой; иммунитет к ядам и токсинам).

Чувствительность к солнечному свету (находясь на солнечном свету, Элиза Фэрроу уменьшает все свои характеристики на 2 и уменьшает вдвое значения порога ран и усталости).

Заклинания: Элиза Фэрроу может совершать любое магическое действие, разрешённое для навыка Магия, и может выбирать дополнительные эффекты заклинаний, как обычно. Её любимые заклинания: Кровавая воронка (выберите одну цель на короткой дистанции для атаки и совершите сложную [◆◆◆] проверку Магии; если боевая проверка успешна, цель получает 4 урона + 1 урон за каждый неотменённый ✨, с критическим значением 2 и свойствами Взрыв 4 и Высококритичное 4), Проклятье ночи (выберите одну цель на короткой дистанции для атаки и совершите

сложную [◆ ◆ ◆] **проверку Магии**; если проверка успешна, цель понижает на 1 характеристики для всех проверок навыков и уменьшает свои пороги ран и усталости на 4 до конца следующего хода Элизы Фэрроу; она может поддерживать эти эффекты, выполняя манёвр концентрации).

Снаряжение: клыки (Грубая сила; урон 6; крит. 2; дистанция [вплотную]); Высококритичное 2, Сковывание 1).

ОХРАННИК ФЭРРОУ (СОПЕРНИК)



Навыки: Бдительность 1, Ближний бой (лёгкое оружие) 2, Верховая езда 1, Выдержка 1, Дальний бой 2, Хладнокровие 2.

Таланты: Выхватывание (один раз за раунд может достать или убрать оружие свободным действием).

Способности: Захват (может совершить свободное действие Захват; до начала следующего хода охранника враги должны потратить два манёвра, чтобы перестать находиться вплотную с ним).

Назад! (когда персонаж, находящийся на короткой дистанции, пытается пройти мимо охранника, охранник свободным действием вне хода может потратить очко сюжета из набора мастера, чтобы заставить этого персонажа расплатиться).

Снаряжение: меч (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 6; крит. 2; дистанция [вплотную]; Оборонительное 1), арбалет (Дальний бой; урон 7; крит. 2; дистанция [средняя]; Подготовка 1, Проникающее 2), щит (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 3; крит. 6; дистанция [вплотную]; Неточное 1, Нокдаун, Оборонительное 1, Отражающее 1), кожаный доспех (+1 к поглощению).

ПО СЛЕДАМ СМЕРТИ

После обнаружения трупа Руддерика персонажам игроков должно быть ясно, что Элиза Фэрроу — убийца, ответственная за смерть как фермеров, так и конюха. Тёмное прошлое Нерекхолла и стремление Фэрроу добраться до города не сулят ничего хорошего.

Если персонажи решат преследовать Элизу Фэрроу, когда её карета уже отъедет или сразу после этого, смотрите сцену **Преследование** на следующей странице. В противном случае направление её отъезда и короткие вопросы, которые задавали её сопровождающие

о дороге в Нерекхолл, а также последующие события подтверждают, что она направляется в город. Игроки могут запланировать поймать её в Нерекхолле и возобновить своё путешествие после ночного отдыха.

ИЗМУЧЕННЫЕ ГОНЧИМИ (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СЦЕНА)

Если поступки персонажей игроков вызовут подозрения у леди Фэрроу или если они сразу же последуют за ней, дворянка призовет стаю баргестов, чтобы разобратся с ними. Если персонажи игроков преследуют карету Фэрроу, баргесты принимают участие в погоне, описанной в сцене **Преследование**. В противном случае баргесты бродят по полям и лесам, окружающим трактир, и нападают на персонажей или кого-либо ещё, кто рискнёт выйти из трактира ночью.

Вот несколько важных моментов для сцены:

- число баргестов равно числу персонажей игроков;
- баргесты не испытывают страха, так что вряд ли они отступят;
- баргесты ужасны! Если у персонажей нет значительного опыта борьбы с нежитью, они должны совершить **сложную** (◆ ◆ ◆) **проверку Выдержки**, когда баргесты атакуют. Персонаж, который потерпел неудачу, дезориентирован до конца сцены.

БАРГЕСТ (СОПЕРНИК)

Баргесты — большие, дикие собаки-нежить. Крестьяне говорят, что почувствовавший запах своей добычи баргест никогда не прекращает свою охоту. Самое ужасающее то, что они совершенно неутомимы. Баргесты напоминают больших волков или собак с тёмной шерстью, но их морды зачастую почти не покрыты плотью, а в пустых глазницах горят красные огни. У большинства баргестов уже есть раны или признаки разложения, а отсутствующие большие куски меха, кожи и плоти обнажают бледные кости. Тем не менее баргесты никогда не истекают кровью. Как только баргест почувствует вкус жертвы, он будет атаковать снова и снова, пока он или его жертва не умрут.



Навыки: Атлетика 2, Бдительность 2, Внимание 3, Грубая сила 2, Стойкость 3.

Таланты: Быстрый (баргест не тратит дополнительных манёвров для передвижения по пересечённой местности).

Способности: Нежить (нет необходимости в дыхании, еде и питье, может находиться под водой, иммунитет к ядам и токсинам).

Остервенение (баргест добавляет $\square \square$ к проверке Грубой силы против распластанной или обездвиженной цели).

Снаряжение: когти и клыки (Грубая сила; урон 6; крит. 3; дистанция [вплотную]; Высококритичное 1, Нокдаун).

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СЦЕНА)

Основываясь на том, что они уже увидели и узнали, персонажи могут решить немедленно попытаться остановить Элизу Фэрроу. И они правы, её нужно остановить, прежде чем она сможет сотворить ещё большее зло! Однако для сюжета приключения будет лучше, если Фэрроу продолжит путь в Нерекхолл. Приключение можно будет играть дальше, если персонажи игроков сорвут её планы или даже победят её, ведь в процессе этого они могут получить некоторые подсказки, намекающие на её план: встретиться с опасным некромантом и заключить гнусную сделку, — но ведущему придётся изменить некоторые события во время последних частей приключения. К счастью для вас, ведущего, остановить Фэрроу — нелёгкая задача для персонажей игроков, и скорее всего, это приведёт к захватывающей сцене погони!

Если у персонажей игроков нет собственных верховых животных, у них может возникнуть соблазн использовать лошадей, стоящих в конюшне таверны. Это не должно создавать особых проблем, особенно в отсутствие конюха, который мог бы возразить. Тем не менее кража лошадей считается серьёзным преступлением во всём Терриноте, и владельцы коней, а также оставшийся персонал таверны наверняка не будут скрывать информацию о преступлении.

В зависимости от того, как быстро персонажи собираются, сцена должна начинаться с с кареты, находящейся на средней или длинной дистанции. Любое промедление грозит тем, что персонажи не смогут наверстать упущенное. Вот несколько важных вещей, которые следует учитывать во время погони:

- кучер сосредоточен на побеге, а это значит, что он использует два манёвра каждый ход, чтобы карета оказалась как можно дальше от персонажей игроков;
- экипаж Фэрроу сбегает, если оказывается на экстремальной дистанции от персонажей игроков;
- кучер и один из охранников Фэрроу сидят на козлах. Остальная часть группы Фэрроу находится внутри экипажа, однако ещё один охранник может влезть на козлы, чтобы сражаться или отбиваться от атакующих;
- баргесты вступают в схватку во втором раунде. Они пытаются стащить персонажей с ездовых животных, убить их животных или иным образом остановить погоню.
- Элиза Фэрроу может отодвинуть шторы, чтобы атаковать персонажей заклинаниями из кареты.

КУЧЕР (СОПЕРНИК)



Навыки: Бдительность 2, Верховая езда 2, Грубая сила 1, Дальний бой 1.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: кинжал (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 3; крит. 3; дистанция [вплотную]; Точное 1), стёганый доспех (+1 к поглощению).

АКТ II. ГОРОД ТЕНЕЙ

Во втором акте приключения персонажи прибывают в Нерекхолл и могут свободно исследовать город. Эта часть приключения нелинейна, поскольку персонажи игроков расследуют действия Элизы Фэрроу в городе по своему усмотрению. Но, вне зависимости от того, знают они об этом или нет, персонажи выступают против Элизы Фэрроу, чьи планы угрожают целому региону и, возможно, всему Терриноту.

СВОБОДНЫЙ ГОРОД НЕРЕКХОЛЛ

Нерекхолл впечатляет, как и любой из Свободных городов, но даже те, кто не знает его тёмной истории, иногда испытывают гнетущее предчувствие беды и неизведанный страх, путешествуя по городу. Эти чувства усиливаются во мраке ночи, в тёмных

переулках вдали от уличных фонарей и от скрипа старых деревянных зданий Нерекхолла.

В Нерекхолле тысячи жителей, хотя он и меньше некоторых других Свободных городов, возможно отчасти из-за своего зловещего прошлого. Большинство горожан предпочитает не обсуждать и даже не признавать мрачную историю города, но присутствие железнорождённых постоянно напоминает о тех нечестивых событиях. Когда маг Гарган Мирклейс открыл врата в Чёрное царство, он обрушил на город демоническую орду чудовищ. Только отчаянными усилиями других Свободных городов и баронств Дакана удалось сдержать кризис и спасти остальную часть Терринота.

Некоторым зданиям Нерекхолла больше ста лет, но большинство строений было восстановлено в течение нескольких десятилетий после того, как город был почти полностью разрушен. В любом случае большинство улиц Нерекхолла примыкают к высоким, нависающим зданиям с редкими узкими переулками.

В дополнение к его впечатляющей и внушительной архитектуре, гости Нерекхолла не могут не заметить железнорождённых, магически оживлённых конструкций, которые защищают город от тёмной магии, что чуть не уничтожила Нерекхолл. Для того чтобы развеять слухи о злой магии, копящейся в закоулках города, его лидерам достаточно лишь указать на вездесущих и неусыпных железнорождённых.

Жители Нерекхолла принадлежат к разным слоям общества — хотя и не так разнообразны как в Тамалире, — и придерживаются самых разных взглядов. Тем не менее тень прошлого Нерекхолла висит над большей частью города и так или иначе касается большинства жителей.

ВАЖНЫЕ МЕСТА

Ниже приведены некоторые из самых примечательных мест в Нерекхолле и те, которые персонажи, скорее всего, посетят во время приключения.

РЫНОК

Рынок Нерекхолла — это лишь тень того, что можно найти в Тамалире и других торговых центрах, но тем не менее он привлекает множество торговцев, предлагающих разнообразные товары. Некоторые говорят, что заколдованные предметы, запрещённые тексты и другие диковинки, извлечённые из катакомб Нерекхолла, доступны покупателям, которые задают правильные вопросы. Конечно, торговцы, занимающиеся такой контрабандой, по понятным причинам стараются не привлекать внимания железнорождённых.

ГОРОДСКАЯ ПЛОЩАДЬ

Городская площадь Нерекхолла — центр жизни города, где горожане слушают воззвания, собираются на праздники и публичные казни. Последнее всегда привлекает внимание, поскольку сановники Нерекхолла устраивают грандиозное шоу из казни любого практикующего тёмную магию, чтобы удержать других потенциальных адептов и поддерживать общественный имидж, который показывает, что Нерекхолл отринул свою тёмную историю.

АКАДЕМИЯ

Академия — центр науки Нерекхолла. В отличие от университета Грейхэвена, академия обучает мирским вопросам. Хотя студенты изучают ряд предметов, затрагивающих тему магии, — от истории до философии, теологии и других естественных наук, — сами они не получают знаний мистических искусств. Академия — это место назначения для молодых аристократов, не имеющих способностей для учёбы в Грейхэвене. Иногда академия приглашает учёных из других городов. Если верить слухам, то академия представляет собой удобное прикрытие для тех, кто придет в Нерекхолл в поисках запретного, но это всего лишь слухи.

ЖЕЛЕЗНАЯ БАШНЯ

Величественное здание Железной башни возвышается над Верхним кварталом города. Укреплённая железными стенами и украшенная защитными рунами, башня предназначена для противостояния атакам как мирским, так и магическим. Ответственность за защиту от порчи в городе лежит прежде всего на волшебниках башни, часть из которых также занимает должность в городском управлении. Именно здесь находятся изобретатели, создавшие и поддерживающие работу железнорождённых.

ГОСТИНИЦА «ЛУННАЯ ТЕНЬ»

Гостиница «Лунная тень» — это дорогое заведение, которое обслуживает приезжих дворян и купцов. Состоятельные жители города также находят повод развлечься в гостинице, где собрана лучшая в городе коллекция вин и спиртных напитков.

ТАВЕРНА «АЙРОНБРИК»

Добротная таверна «Айронбрик» является доступной альтернативой для путешественников, которые не могут или не хотят оплачивать высокие расценки «Лунной тени». Номера здесь простые, но функциональные, а таверна удовлетворяет практически любым потребностям усталого путешественника.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НЕРЕКХОЛЛ

Персонажи могут прибыть в Нерекхолл при разных обстоятельствах, в зависимости от того, чем они будут заниматься ночью: преследовать леди Фэрроу или же отдыхать перед путешествием. Если персонажи игроков следуют пешком, они придут в Нерекхолл позже, на второй день, что даёт Элизе Фэрроу значительную фору. Конная группа легко доберётся до города за день (или за ночь).

Как и положено Свободному городу, Нерекхолл производит впечатление на приближающихся путешественников. Его каменные стены возвышаются почти на 20 футов. Если персонажи игроков прибывают днём, то лишь одна из тяжёлых железных створок ворот открыта — и то частично, готовая захлопнуться при малейшей необходимости. Любопытно, но ворота выглядят так, словно их сделали, чтобы запереть город снаружи.

ЖЕЛЕЗНОРОЖДЁННЫЕ

Цель конструкций, известных как «железнорождённые», — защитить Нерекхолл от тёмной магии и устранить угрозу, исходящую от практикующих её. Именно поэтому они эффективны как для обнаружения магии, так и для защиты от неё. Скорее всего, персонажи игроков будут просто наблюдать за железнорождёнными во время своего пребывания в Нерекхолле, но они также могут попасть в поле зрения этих металлических стражей. Хотя использование магии в Нерекхолле не является незаконным, персонажи, использующие её вблизи железнорождённого, скорее всего, привлекают его внимание. Если персонаж использует разрешённую форму магии способом, который не угрожает безопасности города, он вряд ли получит больше, чем короткий вопрос от железнорождённого или других властей. Магия, которая может вызвать панику у горожан, и любое использование тёмной магии (например, персонажем с талантами Тёмные знания или Кровавое жертвоприношение) привлечёт гораздо более пристальное внимание со стороны железнорождённого и властей города.

Стражи в отполированных доспехах и с копьями стоят у ворот. Днём, если персонажи игроков не дадут охранникам повод для подозрений своим поведением или внешним видом, они могут пройти без особого труда. От заката до восхода солнца ворота запечатаны и заперты, а на парапете стоит охрана, чтобы следить за опасностями и случайными путешественниками. Однако ворота редко открываются для приёма посетителей после наступления темноты и лишь для очень важных персон. Конечно, это означает, что для Элизы Фэрроу и её сопровождающих ворота открыли, ведь она дворянка. Охранники, дежурившие в момент прибытия персонажей, возможно, не видели её прибытия лично, но в казармах судачат об этом. Если персонажи игроков зададут правильные вопросы и успешно пройдут **обычную** (♦♦) **проверку Обаяния**, охранники скажут, что дворянка и её группа прибыли всего за несколько часов до рассвета — довольно необычное время для путешествий таких персон.

ГОРОДСКОЙ СТРАЖНИК (СОПЕРНИК)

Городская стража Нерекхолла придерживается строгой дисциплины, как и в любом Свободном городе. Каждый стражник знает о тёмном прошлом Нерекхолла и что он должен быть всегда готов защититься как от внутренней опасности, так и внешней.



Навыки: Бдительность 1, Ближний бой (лёгкое оружие) 2, Внимание 1, Выдержка 1.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: копье ополченца (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 5; крит. 4; дистанция [вплотную]; Точное 1), щит (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 3; крит. 6; дистанция [вплотную]; Неточное 1, Нокдаун, Оборонительное 1, Отражающее 1), кожаный доспех (+1 к поглощению).

ЖЕЛЕЗНОРОЖДЁННЫЙ (СОПЕРНИК)

Оживлённые магией конструкции под названием железнорождённые — довольно обычное явление в Нерекхолле. Они стоят неподвижно, как статуи, на углах улиц, а иногда даже патрулируют город. Железнорождённый может обнаружить присутствие магических энергий и обычно отличает запрещённую магию. Тем не менее железнорождённый

склонен ошибаться, когда речь идёт о необычной магии и незнакомых заклинателях.



Навыки: Бдительность 3, Ближний бой (лёгкое оружие) 3, Ближний бой (тяжёлое оружие) 3, Выдержка 3, Стойкость 3.

Таланты: нет.

Способности: Выгравированные обереги (повысьте на 2 сложность всех заклинаний, нацеленных на железнорождённого), Сила железа (железнорождённый может держать оружие для Ближнего боя [тяжёлое оружие] в одной руке), Наблюдательный (железнорождённый добавляет к проверкам Бдительности и Внимания для обнаружения использования магических навыков и при определении их эффектов).

Снаряжение: алебарда (Ближний бой [тяжёлое оружие]; урон 7; крит. 3; дистанция [вплотную]; Оборонительное 1, Проникающее 3), большой щит (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 5; крит. 5; дистанция [вплотную]; Неточное 2, Нокдаун, Оборонительное 2, Отражающее 2).

В ГОРОДЕ ТЕНЕЙ

Как только персонажи игроков войдут в город, они могут начать поиски Элизы Фэрроу и выяснение её планов. Прибытие аристократа в город такого размера не так примечательно, как в небольшой придорожный трактир, поэтому персонажам игроков придётся приложить больше усилий, чтобы разузнать о деятельности Фэрроу. Выяснить это ПИ могут, расспрашивая людей на улице, посещая лучшие гостиницы или даже добившись встречи с властями.

Вы должны позволить персонажам игроков взять на себя инициативу во время этой части приключения, трактуя их действия на основе предоставленной ранее информации о городе. Следующие сцены охватывают наиболее вероятные события, которые, в зависимости от поступков персонажей, можно легко подстроить под ситуацию. Любая из этих встреч должна вернуть персонажей игроков на след Фэрроу.

Если ПИ заняты чем-то совершенно другим, то важно убедиться, что они в конечном итоге обнаружат информацию, указанную на врезке **Цели расследования**.

ЦЕЛИ РАССЛЕДОВАНИЯ

Независимо от того, чем персонажи предпочитают заниматься в Нерекхолле, они рано или поздно должны обнаружить приведённые ниже улики, которые вернут их на след Элизы и уведут их под город. Если персонажи не обнаружат эти улики с помощью других средств, простые расспросы среди местных жителей о последних новостях и слухах могут в конечном итоге раскрыть информацию (наряду со множеством праздных сплетен и откровенной лжи):

- Элиза Фэрроу не появлялась в городе с тех пор, как приехала в гостиницу «Лунная тень» (как будто она исчезла);
- Маварис Скейн, средний сын из менее знатной семьи, недавно оставил свою должность в Академии при неприятных обстоятельствах. Судя по всему, он высказал своим бывшим коллегам довольно загадочные угрозы, и его не видели уже несколько дней;
- под городом раскинулись обширные древние катакомбы. Многие люди считают, что они использовались в прошлом — и, возможно, по сей день — адептами запрещённой магии для всяческих мерзких экспериментов.

ОСМОТР ГОРОДА

Когда персонажи прибывают в Нерекхолл, их первоочередной задачей должно быть обнаружение Элизы Фэрроу. С этой целью они, вероятно, будут путешествовать по городу, задавая вопросы и высматривая признаки противоправных действий. Персонажи также могут захотеть предпринять дополнительные действия в городе, например купить припасов. В зависимости от того, что они уже узнали, персонажи игроков могут решить, что время имеет важное значение. В любом случае персонажи должны понимать, что чем дольше они затягивают поиски Фэрроу, тем холоднее становится её след.

Конечно, персонажи не увидят Элизу Фэрроу в окрестностях города днём или даже ночью, если только они не следовали за ней по горячим следам на протяжении всего пути от трактира «Сквозь ущелье». Фэрроу спустилась в канализацию через несколько часов после прибытия в Нерекхолл.

Но хотя они не встретят саму Фэрроу, бродя по городу, их странствия по Нерекхоллу могут привести к одной из нескольких сцен или подсказок в этом разделе.

ОПОЗОРЕННЫЙ УЧЁНЫЙ

Перед окончанием приключения персонажи встретят Мавариса Скейна. Они могут узнать о нём во время своего расследования, особенно если поспрашивают среди людей, связанных с Академией Нерекхолла, или если учёный персонаж возьмёт на себя инициативу.

Публично Скейн — недавно попавший в опалу бывший член одного из факультетов Академии. Из того, что некоторые знают или подозревают, можно говорить о том, что Скейн на самом деле некромант, присягнувший служить ужасному лорду Воракешу. Элиза Фэрроу прибыла в Нерекхолл в поисках союза со Скейном, а через него и с Воракешем.

Конечно, персонажи игроков узнают обо всём этом позже, хотя у них могут возникнуть подозрения. Вот какую информацию могут выяснить персонажи по слухам или после общения с бывшими коллегами Скейна по Академии:

- Маварис Скейн был очень непопулярен как среди преподавателей, так и среди студентов. Во многом это было связано с его смертельной бледностью и запавшими глазами, злобным отношением и холодным поведением. Несмотря на то, что обычно он был замкнут, иногда, в самые неподходящие моменты, он начинал оживлённо болтать, что не способствовало его репутации;
- после того как его выгнали из Академии, городские власти обыскали его кабинет. Если они и нашли что-нибудь примечательное, то не сообщили факультету;
- специализацией Скейна была медицина, а точнее анатомия. В его работе постоянно требовались трупы;
- Скейна попросили покинуть Академию, потому что он стал всё чаще пренебрегать своими обязанностями (и потому что он никому не нравился);
- покидая Академию, Скейн угрожал своим бывшим коллегам, обещая им «страдания и тьму» и заявляя, что однажды все они будут служить Скейну и его «хозяину».

Кабинет Скейна тщательно обыскали, и потому среди книг, свитков, карт и других обычных академических принадлежностей не было ничего примечательного. На схемах и атласах изображены карты Нерекхолла в разные исторические моменты. Персонаж игрока,

который изучает карты и успешно проходит **обычную** (◆◆) **проверку Знаний (география)**, замечает, что одна полусгнившая старая неподписанная карта изображает систему туннелей, части которой совпадают с более поздней картой, показывающей канализацию Нерекхолла, — это явно карта катакомб, о которых ходят слухи. На ней отмечена дальняя комната, которую Скейн использовал для проведения своих запрещённых магических экспериментов. Хотя местоположение лаборатории чётко не обозначено, карта поможет найти дорогу к её окрестностям.

КАРМАННИК

Если персонажи игроков будут задавать вопросы местным преступникам или персонаж игрока, склонный к преступным делам, возьмёт на себя ведущую роль в расследовании, персонажи могут узнать о Данне Булверте и о его недавнем несчастье.

Данне Булверт — мелкий воришка, неплохо известный среди жуликоватых личностей Нерекхолла. Ходят слухи, что с Булвертом случился странный случай и он залёг на дно сильнее обычного. По некоторым слухам, до того, как он внезапно изменил своё поведение, Булверт задумал выгодное дельце — похитить кошелек дворянки, недавно приехавшей в город.

Игроки могут найти Булверта пьющим в одной из таверн Нерекхолла, возможно даже в таверне «Айронбрик». В течение дня персонажи игроков могут обнаружить его спящим в переулке, но он очень боится находиться на улице после захода солнца.

Булверт пережил довольно шокирующий опыт недавней ночью (вечером после прибытия Элизы Фэрроу, который может быть через одну или несколько ночей, в зависимости от того, когда персонажи игроков прибыли в город и как долго они занимались расследованием). Он не хочет говорить об этом, особенно с незнакомцами, и может даже сбежать, если заподозрит, что персонажи объединились с Элизой Фэрроу, — в нынешнем параноидальном состоянии простой прямой вопрос о Фэрроу может заставить сделать его такой вывод.

Булверт также прекрасно знает, что слово мелкого вора ничего не стоит по сравнению со словом знатного человека, и не ожидает, что кто-то поверит его истории. Если персонажи поверят ему и смогут убедить его довериться им, то Булверт поделится своей историей. Из-за его испуганного состояния проверки **Обаяния** и **Обмана** против Булверта получают ■■■, а проверки **Запугивания** получают □.

Когда Булверт готов к разговору, вы можете зачитать или перефразировать этот текст.

Вор нервно потирает подбородок, прежде чем заговорить:

— Я думал, что прибывшая дворянка, леди Фэрроу, — это лёгкие деньги. Я не хотел никому навредить. Я знал, что у неё может быть охрана или что-то в этом роде, поэтому взял с собой нескольких приятелей. Мы ждали, пока она выйдет. Я слышал, она была в «Лунной тени», но не показывалась до наступления темноты. Тогда я думал, что это была удача.

Он делает паузу и смотрит в сторону с болезненным выражением лица.

— Она была одна, когда мы начали, поэтому я не ожидал никаких неприятностей. Но она просто улыбнулась, как будто ждала нас. Прежде чем я понял, что произошло, один из моих товарищей закричал и упал на землю, истекая кровью, а другого она тащила за собой. Он, казалось, даже не сопротивлялся. Я не вышел из укрытия вслед за товарищами. Не знаю почему, почувствовал что-то. Это единственная причина, по которой я всё ещё жив. Это точно.

Закончив свой рассказ, Булверт дрожащей рукой поднимает бутылку и делает большой глоток.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Если это необходимо, то Булверт может ответить на дополнительные вопросы, и его даже можно убедить отвести персонажей на место происшествия, хотя он очень боится это делать. Несмотря на то, что тела убитого друга Булверта давно нет, внимательный осмотр улицы и успешная лёгкая (♦) проверка **Внимания** или **Выживания** позволит обнаружить засохшую кровь между булыжниками, состояние которой совпадает с временными рамками рассказа Булверта. Персонаж может потратить ▲ при проверке, чтобы обнаружить потёртости, как будто что-то волочили по улице, ведущей к ближайшей канализационной решётке (смотрите раздел **В канализацию** на стр. 15).

ДАНИЕ БУЛВЕРТ (СОПЕРНИК)



Навыки: Ближний бой (лёгкое оружие) 2, Жулничество 3, Координация 2, Обман 2, Скрытность 3, Хладнокровие 2.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: кинжал (Ближний бой [лёгкое оружие]); урон 3; крит. 3; дистанция [вплотную]; Точное 1), оглушающая дубинка (Ближний бой [лёгкое оружие]); урон 5; крит. 5; дистанция [вплотную]; Дезориентация 2, Оглушающий урон).

ГОСТИНИЦА «ЛУННАЯ ТЕНЬ»

По прибытии в Нерекхолл леди Фэрроу сняла комнаты для себя и своих слуг в гостинице «Лунная тень». «Лунная тень» — самая уважаемая и дорогая гостиница Нерекхолла, её по умолчанию выбирают дворяне, которые по какой-либо причине не останавливаются в поместье родственников или знакомых. Гостиница чистая и хорошо обставленная, и для освещения внутри используются фонари. Ночью матовые окна гостиницы словно светятся мягким светом.

В широкой конюшне с высокой крышей находятся два белых коня Элизы Фэрроу и её карета, а также несколько коней, принадлежащих другим гостям. Гостиница обслуживает постояльцев высокого класса: внутри купцы и дворяне наслаждаются дорогими винами и напитками и обсуждают вопросы торговли (и непристойные сплетни).

Свита Фэрроу осталась в гостинице, а она сама спустилась в канализацию. В свиту входят её фрейлина, кучер и два стражника, если персонажи игроков не победили или не прогнали кого-либо из этих персонажей в таверне «Сквозь ущелье». У леди Фэрроу своя комната. Несмотря на то, что с момента приезда леди комната пуста, охранник всё время стоит у двери. Он настаивает на том, что леди Фэрроу отдыхает и её ни в коем случае нельзя беспокоить.

Фрейлина Фэрроу и кучер кажутся то ли ошеломлёнными, то ли напуганными. Получение от них полезной и убедительной информации требует настойчивости, потому сложность этой проверки социальных навыков **обычная** (♦♦). Но учтите, что охранники Фэрроу не будут спокойно смотреть на тех, кто задаёт вопросы слугам, и быстро прервут любые разговоры.

В комнате Фэрроу на столе стоит небольшая серебряная чаша, стенки которой залепаны засохшими красно-коричневыми пятнами. Если чаша наполнена кровью, на поверхности жидкости появляется вращающееся изображение измождённого зловещего мужского лица. Это Маварис Скейн (смотрите стр. 16), который приходит в ярость и исчезает, когда понимает, что перед ним не леди Фэрроу.

В комнате также есть дорожный сундук, который можно открыть с помощью **сложной** (♦♦♦) проверки **Жулничества**. Там находятся украшения и монеты

общей стоимостью 300 серебряных монет. Конечно, охрана Фэрроу, персонал гостиницы и власти — все категорически против воровства у дворян.

ЮРИДИЧЕСКИЙ СПОР (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СЦЕНА)

Власти Нерекхолла предпочитают решать вопросы внутри города. В их число входят и угрозы городу, особенно магического характера. Отчасти это происходит из-за гордости, а отчасти из-за стремления к секретности — правители Нерекхолла утверждают, что «порча прошла», и поэтому стремятся решать вопросы, связанные с запретной магией, как можно быстрее и тише.

Всё это сказано для того, чтобы вы понимали: если персонажи игроков заявят, что ищут вампира (или сделают другие заявления о тёмной магии, угрозах городу или тому подобном), это обязательно привлечёт внимание, в частности, в лице сановника Эдмина Коула. Как и остальные сановники Нерекхолла, Коул выполняет в городе административные и судебные функции, и немногие, кроме коллег-сановников, могут противиться его словам в Нерекхолле.

Ещё один способ, которым персонажи игроков могут привлечь внимание и гнев руководства города, — это атаковать или иным образом выступить против дворян, в том числе против Элизы Фэрроу. Сюда входят открытые действия без неопровержимых доказательств её вины. Но даже наличие важных улик практически не оправдывает действия персонажей в глазах сановников — нужно передать властям все доказательства о совершённых преступлениях, а не уstraивать самосуд.

Развитие сцены с Эдмином Коулом зависит от реакции персонажей на его вопросы и от способа привлечения его внимания. Если персонажи просто открыто задавали вопросы о Фэрроу или иным образом показали, что заняты расследованием, Коул не идёт на открытый конфликт, хотя ясно заявляет о своём авторитете. Коул хочет поддерживать порядок в Нерекхолле, и поэтому ему не нравится, когда искатели приключений создают проблемы с неофициальным расследованием, которое касается уважаемого гостя в городе.

Однако если персонажи игроков атаковали Фэрроу или участвовали в другой незаконной или антиобщественной деятельности, которая касается компетенции Коула, он, вероятно, будет гораздо более прямой. В зависимости от серьёзности действий персонажей, он может даже арестовать их, с намерением позже допросить.

Основы сцены. Помните следующее при встрече с сановником Эдмином Коулом:

- Коула сопровождает количество городских стражников, равное количеству персонажей игроков (если он подозревает игроков в причастности к тёмной магии, можете заменить одного или двух стражников на железнорождённых);
- персонажи игроков могут успешно завершить социальную сцену с Коулом, выбрав целью его порог усталости (смотрите стр. 122 Основной книги правил GENESYS). Вы можете дать персонажам игроков к проверке социальных навыков, если их расследование было обдуманно и профессиональным, или , если они нанесли сопутствующий ущерб или привлекли много внимания;
- основная цель Коула — поддерживать порядок в городе;
- его второстепенная цель — разоблачать и искоренять тёмную магию и тех, кто её использует, при этом не подрывая доверия граждан к властям города и не вызывая беспокойства у лордов Дакана;
- хотя он изначально не доверяет персонажам игроков, вполне возможно, что они смогут убедить Коула разрешить продолжить их расследование или даже предоставить ограниченную поддержку;
- Коул привлекает персонажей игроков к ответственности за любой ущерб, который они причиняют инфраструктуре города или его гражданам.

САНОВНИК ЭДМИН КОУЛ (СОПЕРНИК)

Человек с тонкими чертами лица и благородными манерами, Коул искренно верит, что защищает интересы Нерекхолла и ненавидит тёмную магию и тех, кто её применяет. Однако его неприязнь к тем, кто нарушает закон или необдуманно действует по своей инициативе, лишь немногим меньше.



Навыки: Выдержка 2, Запугивание 2, Обаяние 1, Обман 1, Переговоры 2, Хладнокровие 2.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: дорогая одежда, лента власти.

АКТ III. СПУСК

Какие бы средства они ни использовали или какие Кулики бы ни нашли, персонажи игроков в конце концов обнаруживают, что Элиза Фэрроу спустилась в канализацию города — довольно необычное место для изысканной дворянки. Чтобы сорвать планы Фэрроу, персонажи должны последовать за ней в темноту канализационных сетей Нерекхолла и катакомб под ними.

В КАНАЛИЗАЦИЮ

В катакомбы Элиза Фэрроу попала через канализацию, и персонажи игроков должны также пройти через канализацию, чтобы добраться до места назначения. Персонажи необязательно должны спускаться в канализацию через тот же проход, что и Фэрроу, но если они это сделают, то найдут погружённый наполовину в воду труп первого сообщника вора Булверта (его горло разорвано, но кровь не выпита). В канализации довольно темно, хотя иногда встречаются решётки, через которые проникает слабый солнечный свет.

Как только персонажи игроков окажутся в канализации, у них есть несколько возможных вариантов преследования Элизы Фэрроу. Конечно, персонажи не ограничены этими вариантами и могут предложить другие методы поиска или отслеживания Элизы.

- Если персонажи игроков взяли карту канализации из кабинета Мавариса Скейна, они могут использовать её для навигации. Персонаж, читающий карту, выполняет **обычную (◆◆) проверку Знания (география)**.
- Персонажи игроков могут искать физические признаки прохождения Фэрроу. Это требует **обычной (◆◆) проверки Выживания** или **Уличной интуиции**. Сверхъестественная ловкость и другие способности Фэрроу оставляют меньше следов, чем оставил бы нормальный человек, но всё же иногда остаются следы в грязи или даже клочки её платья, зацепившиеся за грубые камни.
- Персонаж игрока с рангом в любом магическом навыке может почувствовать тёмную магию, которая следует за Фэрроу, или ритуал Скейна, который происходит на нижних уровнях. Персонаж должен совершить успешную **обычную (◆◆) проверку Внимания**, чтобы вести отряд в правильном направлении.

Персонаж игрока, успешно выполнивший любую из этих проверок, может вывести группу прямо

к катакомбам, хотя по пути могут происходить различные сцены. Если персонажи игроков не преуспевают в соответствующих проверках навыков, они не только теряют драгоценное время, но и не могут снова попробовать тот же метод, если только что-то не изменится в ситуации. Вы можете потратить ☼ или ☼, выпавшие при проверках, чтобы персонажи заблудились, попали в опасную ситуацию, произошло боевое столкновение или они потеряли значительное количество времени.

УГРОЗА БЕЗОПАСНОСТИ (ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СЦЕНА)

Несмотря на то, что канализация Нерекхолла в довольно хорошем состоянии, это всё ещё опасное место. Персонажи игроков, особенно если они отклонились от маршрута Элизы, могут столкнуться с крутыми спусками, внезапными обрывами, скрытыми потоками нечистот и даже с неустойчивыми конструкциями.

В случае любой такой опасности персонаж или персонажи, подверженные риску (вероятно, находящиеся впереди группы), могут попытаться выполнить **обычную (◆◆) проверку Бдительности**, для того чтобы вовремя заметить опасность, принять соответствующие меры или избежать её. Следует модифицировать сложность проверок или добавить ■ из-за темноты, особенно глубоких сточных вод и других условий.

Персонажи, чьи проверки не будут успешными, могут упасть в вертикальный спуск, свалиться в крутой туннель или попасть под обломки. Повреждения от любого из этих неприятных инцидентов можно интерпретировать, как если бы персонаж упал с короткой дистанции (смотрите стр. 112 в Основной книге правил GENESYS). Такое падение наносит 10 урона и 10 усталости, которые персонаж может уменьшить с помощью **обычной (◆◆) проверки Атлетики** или **Координации**. Каждый ☆ уменьшает урон на 1, а каждый ▲ уменьшает усталость на 1.

ВГЛУБЬ КАТАКОМБ

Следуют ли они по карте или идут по следу Элизы Фэрроу, персонажи игроков в итоге спускаются по узкой спиральной каменной лестнице в катакомбы города. Постройка выглядит значительно старше канализации, а потоки грязи сменяются узкими туннелями и осыпающимися плитами. Здесь абсолютно нет естественного света, хотя, если повезёт, ПИ могут натолкнуться на старые факелы, закреплённые на стенах.

Как только персонажи игроков спустятся в катакомбы, они должны снова найти след Элизы или продолжить путь к цели как-то иначе. Персонажи могут использовать любой из ранее описанных вариантов навигации по канализации, кроме того, персонажи без магических способностей могут выполнить **сложную** (◆ ◆ ◆) **проверку Внимания**, чтобы обнаружить осязаемую ауру тёмной магии, исходящую из лаборатории Скейна. Они ощутят чувство страха, неестественно холодный ветер или любое другое подходящее жуткое ощущение.

ЛОГОВО ЗЛА

Наконец, персонажи подходят к тяжёлым дубовым дверям лаборатории некроманта Мавариса Скейна. Кажется, что тени живые, а внутри можно услышать неестественные голоса. Когда персонажи игроков открывают двери, прочтите вслух или перефразируйте следующий текст.

Когда вы толкаете тяжёлые дубовые двери, густые тени волнами разливаются у ваших ног. Сильно мерцающее пламя свечей освещает высокий сводчатый зал. Потрескавшиеся колонны поддерживают скрытый во тьме потолок. Ожившие трупы в проржавевших древних доспехах торжественно стоят, а искривлённая фигура в тёмных одеждах нависла над борющимся узником, прикованным к помосту. В руках фигура сжимает ритуальный кинжал и напевает что-то нечеловечески низким голосом, который, кажется, наполняет всю комнату. Леди Фэрроу стоит рядом, явно участвуя в церемонии, а вокруг неё витают тени и призрачный свет.

Цель ритуала (которую персонажи смогут или не смогут раскрыть, в зависимости от того, как быстро обнажатся мечи) — надеть леди Фэрроу силой, предоставив ей возможность беспрепятственно передвигаться при солнечном свете. Это значительно расширило бы её влияние, не говоря уже об устранении её единственной физической слабости. Этот ритуал — подарок лорда Воракеша, чтобы скрепить союз с родом Фэрроу.

Выживший компаньон вора Булверта, Гарвольд, стал жертвой. Он лежит на каменном помосте, его запястья и лодыжки прикованы. В кульминации ритуала Скейн убьёт жертву (смотрите врезку на стр. 16).

МАВАРИС СКЕЙН, НЕКРОМАНТ (ГЛАВАРЬ)

Маварис Скейн имеет пугающее сходство с трупами, с которыми он работает. В уединении своей лаборатории глубоко в катакомбах Скейн носит изорванные чёрные одежды и украшает себя талисманами из частей трупов и нечестивыми символами. Приобщение Скейна к запретному искусству некромантии является компенсацией его собственного страха смерти. С этой целью он поклялся служить лорду Воракешу всю свою жизнь в обмен на наставничество в самом тёмном из искусств.



Навыки: Бдительность 1, Ближний бой (лёгкое оружие) 1, Выдержка 2, Знание (запретное) 3, Магия 3, Хладнокровие 2.

Таланты: Противник 1 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, один раз), Некромантия (когда этот персонаж использует магическое действие Призыв, он получает эффект Призыв союзника без увеличения сложности; все существа, призванные персонажем, должны быть нежитью), Тёмные знания (использует Знание [запретное] для определения эффектов заклинания), Холод Нордроса (магические атаки получают Ледяной эффект, без увеличения сложности).

Способности: нет.

Заклинания: Маварис Скейн может совершать любое магическое действие, разрешённое для навыка Магия, и может выбирать дополнительные эффекты заклинаний, как обычно. Его любимые заклинания: Похоронный звон (выберите цель на короткой или средней дистанции и совершите **обычную** [◆ ◆] **проверку Магии**; при успехе магическая атака наносит 8 урона + 1 урон за каждый неотменённый ✨, с критическим значением 2 и свойствами Высококритичное 3 и Сковывание 3), Иссушение (выберите две цели в пределах короткой дистанции и совершите **обычную** [◆ ◆] **проверку Магии**; при успехе Скейн может выбрать одну дополнительную цель за каждый ▲ и все цели понижают на 1 характеристики для всех проверок навыков до конца следующего хода Скейна; если находящийся под этим эффектом персонаж по какой-либо причине получает усталость, он получает 1 дополнительную усталость; Скейн может выполнить манёвр концентрации, чтобы продлить все эффекты этого проклятья),

ПРОВЕДЕНИЕ СЦЕНЫ

Столкновение с Элизой Фэрроу и Маварисом Скейном — кульминация приключения, и она должна быть достаточно захватывающей. Вот некоторые вещи, о которых следует помнить во время боя:

- персонажи игроков сталкиваются с Элизой Фэрроу, Маварисом Скейном и тремя группами приспешников по трое восставших в каждой. Если в отряде меньше трёх персонажей или больше пяти, то стоит убрать или добавить группу приспешников;
- помост, Скейн и Фэрроу находятся на средней дистанции от двери. Восставшие стоят между персонажами игроков и главарями, некоторые могут находиться на короткой дистанции;
- ритуал продолжается, пока Скейн остаётся вплотную с помостом и тратит действие каждый раунд на проведение церемонии. Пока ритуал продолжается, кружащиеся тени предоставляют дальнюю защиту 2 всем персонажам, находящимся в пределах короткой дистанции от помоста. Если ритуал прерывается, Скейн и Фэрроу получают по 4 усталости. Если персонажи игроков не прерывают ритуал к четвёртому раунду, Скейн тратит действие, чтобы убить жертву во время своего хода, завершая ритуал. У Элизы Фэрроу исчезает способность Чувствительность к солнечному свету, а порог ран увеличивается на 4;
- Элиза Фэрроу не желает отдавать свою нежизнь за сделку со Скейном и его хозяином. Если битва обернётся против них или ритуал безоговорочно провалится (например, если Скейна убьют), она убежит. Даже если Фэрроу потерпит поражение, она попытается использовать свою форму Кровавого тумана, чтобы сбежать.

Стена костей (совершите сложную [◆◆◆] проверку Магии; при успехе Скейн до конца своего следующего хода уменьшает урон от всех полученных попаданий на 1 плюс ещё на 1 за каждые неотменённые ✨ ✨, кроме первых; кроме того, если при атаке, нацеленной на Скейна, выпадает 🛡 🛡 🛡 или 🛡, то атакующий получает попадание, наносящее урон, равный общему урону

от атаки; Скейн может выполнить манёвр концентрации, чтобы продлить все эффекты этого барьера).

Снаряжение: костяной посох (добавляет 4 урона магическим атакам, и первый Дистанционный эффект не увеличивает сложность; исцеляет 1 рану после нанесения цели урона заклинанием), жертвенный кинжал (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 4; крит. 3; дистанция [вплотную]; Высококритичное 1, Точное 1), плотная мантия (+1 к защите), запретный гримуар (тот, кто владеет талантом Тёмные знания, может добавлять проклятьям эффекты Дополнительная цель и Ослабление без увеличения сложности).

ВОССТАВШИЙ (ПРИСПЕШНИК)



Навыки (только в группе): Бдительность, Ближний бой (лёгкое оружие), Внимание, Дальний бой, Стойкость.

Таланты: нет.

Способности: Бессмертный (ведущий может потратить 🛡 🛡 🛡 из любой проверки, совершённой персонажем игрока, чтобы вернуть одного побеждённого ранее восставшего в существующую группу приспешников с удалением у этой группы соответствующего количества урона; ведущий может потратить 🛡, чтобы вернуть двух восставших в группу приспешников), Нежить (нет необходимости в дыхании, еде и питье, может находиться под водой, иммунитет к ядам и токсинам).

Снаряжение: ржавый клинок (Ближний бой [лёгкое оружие]; урон 5; крит. 3; дистанция [вплотную]), потёртый лук (Дальний бой; урон 6; крит. 3; дистанция [средняя]), старинная кольчуга (+1 к поглощению).

ЭЛИЗА ФЭРРОУ (ГЛАВАРЬ)



Навыки: Бдительность 2, Верховая езда 2, Выдержка 3, Грубая сила 2, Дальний бой 3, Знание (запретное) 4, Магия 3, Обаяние 3, Переговоры 3, Хладнокровие 3.

Таланты: Противник 2 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, дважды), Тёмные знания (использует Знание [запретное] для определения эффектов заклинания).

Способности: Вампирская магия (Элиза Фэрроу снижает сложность всех проверок магических навыков на 1).

Господство (один раз за сцену может использовать действие Господство, выполнив **встречную проверку Обаяния против Выдержки**, нацеленную на одного персонажа на короткой дистанции; при успехе цель обездвижена на 1 раунд за каждый неотменённый ✨ и Элиза может потратить ☼, чтобы ввести в замешательство цель на 1 раунд).

Зов крови (когда Элиза Фэрроу наносит цели урон своими клыками или магической атакой, она исцеляет себе количество ран, равное нанесённому числу ран).

Кровавый туман (если Элиза Фэрроу получает урон, превышающий её порог ран, она не выводится из строя, а принимает форму облака кровавого тумана. Находясь в этой форме, она может летать [смотрите стр. 100 Основной книги правил GENESYS] и не получает физический урон. Если она получает дополнительный урон от магической атаки, она становится выведенной из строя по обычным правилам и принимает физическую форму).

Нежить (нет необходимости в дыхании, еде и питье [кроме крови], может находиться под водой; иммунитет к ядам и токсинам).

Чувствительность к солнечному свету (находясь на солнечном свету, Элиза Фэрроу уменьшает все свои

характеристики на 2 и уменьшает вдвое значения порога ран и усталости).

Заклинания: Элиза Фэрроу может совершать любое магическое действие, разрешённое для навыка Магия, и может выбирать дополнительные эффекты заклинаний, как обычно. Её любимые заклинания: Кровавая воронка (выберите одну цель на короткой дистанции для атаки и совершите **сложную** [◆◆◆] **проверку Магии**; если боевая проверка успешна, цель получает 4 урона + 1 урон за каждый неотменённый ✨, с критическим значением 2 и свойствами Взрыв 4 и Высококритичное 4), Проклятье ночи (выберите одну цель на короткой дистанции для атаки и совершите **сложную** [◆◆◆] **проверку Магии**; если проверка успешна, цель понижает на 1 характеристики для всех проверок навыков и уменьшает свои пороги ран и усталости на 4 до конца следующего хода Элизы Фэрроу; она может поддерживать эти эффекты, выполняя манёвр концентрации).

Снаряжение: клыки (Грубая сила; урон 6; крит. 2; дистанция [вплотную]; Высококритичное 2, Скывание 1).

НАГРАДЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если персонажи игроков прервут ритуал Скейна, они смогут гордиться тем, что остановили по крайней мере некоторые гнусные амбиции Элизы Фэрроу, а также положили конец отвратительному некроманту, угрожающему городу. Персонажи, заинтересованные в более ощутимых наградах, могут найти монеты и ценные вещи стоимостью 400 серебряных монет, обыскав ритуальную комнату и окрестности. Кроме того, в логове Скейна хранится ряд запрещённых текстов и нечестивых артефактов, которые могут иметь определённую ценность у правильного покупателя.

Если персонажи игроков завершили сцену с Эдмином Коулом в хороших отношениях и провели оставшуюся часть приключения в соответствии с его желаниями, он благодарит их за осмотрительность и выдаёт каждому персонажу по 200 серебряных монет. Если дела пойдут не так хорошо, Коул может попытаться привлечь персонажей игроков к ответственности за самоуправство.

ЕСЛИ РИТУАЛ УСПЕШЕН

Дела идут хуже некуда. Помимо предполагаемых преимуществ для Элизы Фэрроу, приток тёмной магии угрожает вновь открыть спящие порталы, которые почти привели к разрушению Нерекхолла. Катакомбы сотрясаются, по комнате дуют обжигающие ветра, отовсюду разносятся демонические вопли и крики. Даже Фэрроу надолго не задерживается здесь ради наслаждения своей победой, оставляя персонажей игроков разбираться с последствиями. Персонажам остаётся только надеяться, что они выберутся из катакомб и предупредят сановников. Ведь трещины становятся всё больше и исторгают из себя зелёное пламя, а в тени виднеются демонические сущности. В свою очередь, Скейн наслаждается хаосом, рассчитывая на то, что его собственная тёмная магия защитит его.