



ДОМ АМБОСШТАЙН

Благословлённые милосердной Шалией и ведомые мудрой Вереной,
МЫ ВЫСТОИМ —
непреклонные, словно ГОРЫ, непоколебимые, словно СОЛНЦЕ



НАД КНИГОЙ РАБОТАЛИ

Автор-создатель: Грэм Дэвис

Соавтор и соразработчик: Энди Лоу

Соавтор: Бен Скерри

Художники-иллюстраторы: Энди Лоу, Фернандо Иссамо, Джонатан О' Донохью Марк Гиббонс, Маттео Спирито, Митчелл Нолти, Ральф Хорсли, Сэм Мэнли, Скотт Парди, Виктор Леза

Оформление обложки: Ральф Хорсли

Художник-оформитель: Пол Борн

Верстальщик: Михал Е. Кросс

Картографы: Энди Лоу, Джером Хьюгенин

Редактор: Сайн Куинн

Руководитель проекта: Энди Лоу

Издатель: Доминик Макдауэлл

Группа разработки WFRP4: Энди Лоу, Доминик Макдауэлл

Особая благодарность студии Games Workshop

Издательство: Cubicle 7 Entertainment Ltd, Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road, Groundwell Industrial Estate, Swindon, SN255AZ, UK

Перевод на русский язык: Анастасия «Доп» Федотова

Редактура: Гастева «Хима» Анастасия, Константин «Доктор Кот» Смыков

Корректура: Ирина «Сильвингвен» Башкатова

Вёрстка и адаптация дизайна: Мария «Марэн» Шемшуренко

Ведение проекта и техническая редактура: Александр Ермаков

Координация клубов и маркетинг: Алексей «Тринити» Черняк



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT



Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © — объект авторского права, принадлежащий Games Workshop Limited, 2021. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, логотип Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, лого с изображением двухвостой кометы, а также все связанные с ними логотипы, иллюстрации, изображения, названия, существа, народы, транспортные средства, места, оружие, персонажи, а также сущности, имеющие с ними значительное сходство, также являются зарегистрированными товарными знаками (®), торговыми марками (™) и (или) объектами авторского права (©), принадлежащими Games Workshop Limited, так или иначе зарегистрированными по всему миру, и используются по лицензии.

Cubicle 7 Entertainment и логотип Cubicle 7 Entertainment — торговые марки Cubicle 7 Entertainment Limited. Все права защищены.

Перевод © ООО «Студия 101», 2021.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ	4	ВЕЧЕР В ОПЕРЕ	36	События.....	73
ВВЕДЕНИЕ	5	Расположение.....	36	Завершение приключения.....	78
Как использовать эту книгу	5	Прибытие в оперу.....	36	Кто же победил?.....	78
Кампания «Неспокойные ночи		Прохождение кампании	36	Получение пунктов опыта	78
и трудные дни»	5	Одиночное приключение	37	Что же дальше?.....	78
Кампания «Враг внутренний»	5	Здание оперы.....	37	Персонажи ведущего	79
Пять самостоятельных приключений	6	Первый этаж	37		
Ещё больше приключений.....	6	Второй этаж	37		
Бесконечный ресурс.....	6	Приключение	40	ПРИЛОЖЕНИЕ 1. КАРЛИКИ	86
Прохождение кампании.....	6	Введение для игроков.....	40	Карлики.....	86
Информация о персонажах ведущего.....	6	Краткое содержание сюжетов	40	Мнения.....	86
Деньги	6	События.....	41	Персонажи-карлики.....	87
Карта кампании	6	Итоги.....	46	1. Народ	87
		Награды.....	46	2. Классы и карьеры.....	87
		Последствия.....	47	Параметры.....	88
		Персонажи ведущего.....	47	Навыки и таланты.....	88
				Имена карликов	88
				Черты внешности.....	89
				Боги карликов	89
				Жрецы карликов.....	90
НЕСПОКОЙНАЯ НОЧЬ		СВАДЬБА НАСТАССИИ	54	ПРИЛОЖЕНИЕ 2.	
В ТАВЕРНЕ «ТРИ ПЕРА»	7	Расположение.....	54	ТРАКТИРНЫЕ ИГРЫ	91
Расположение таверны.....	7	Прибытие в замок	54	«Алая Императрица»	91
Прибытие в таверну	7	Прохождение кампании	54	Аль-захр	91
Прохождение кампании	7	Одиночное приключение	55	Альватафл	92
Одиночное приключение	7	Замок и его окрестности.....	55	Борьба на руках	92
Таверна.....	7	Сторожка.....	55	Бычьи кольца	92
Здание таверны.....	8	Конюшня, каретник и кузница	55	Вьшибалы	92
Конюшня и кузница.....	8	Псарни и соколиный двор	57	Дартс	93
Уборная.....	8	Сад.....	57	Домино	93
Пристань.....	8	Здание замка.....	57	«Зверь и портные»	93
Приключение	8	Солнечная башня.....	57	Камни.....	93
Введение для игроков.....	8	Большая аллея	57	Мельницы.....	94
Другие постояльцы	9	Пристань	57	Мидденбол	94
Краткое содержание сюжетов	9	Приключение	57	Трактирная викторина.....	94
События.....	10	Введение для игроков.....	57	Церевис.....	95
Итоги.....	16	Остальные гости	57	Шары	95
Награды.....	16	Краткое содержание сюжетов	57		
Последствия.....	16	События.....	58		
Персонажи ведущего	16	Завершение приключения.....	63		
		Получение пунктов опыта	63		
		Что же дальше?.....	63		
		Персонажи ведущего	64		
СУДНЫЙ ДЕНЬ	23	ВЛАДЫКА УБЕРШРЕЙКА	68		
Расположение суда	23	Расположение.....	68		
Прибытие в Кемпербад.....	23	Как добраться до Убершрейка.....	68		
Прохождение кампании	23	Прохождение кампании	68		
Одиночное приключение	25	Одиночное приключение	69		
Здание суда	25	Особняк.....	69		
Площадь перед зданием суда	25	Территория вокруг особняка	69		
Двор	25	Первый этаж	70		
Первый этаж	25	Второй этаж	70		
Второй этаж	25	Третий этаж.....	70		
Приключение	25	Приключение.....	70		
Введение для игроков.....	25	Введение для игроков.....	70		
Краткое содержание сюжетов	26	Гости.....	72		
События.....	27	Краткое содержание сюжетов	72		
Итоги.....	32				
Награды.....	32				
Последствия.....	32				
Персонажи ведущего	32				



◆ ПРЕДИСЛОВИЕ ◆



«**Неспокойная ночь в таверне „Три пера“**» — это отдельная история приключений, написанная для первого издания WFRP. В ноябре 1987 года она была опубликована в № 94 журнала *White Dwarf*, издаваемого компанией Games Workshop. По большей части работа над её созданием была экспериментом: мне хотелось посмотреть, можно ли внедрить многосюжетные приключения в мир настольных ролевых игр. Прежде этого никто не делал, однако в других сферах подобные прецеденты не только были, но и имели значительный успех. Ещё со времён Древнего Рима переплетающиеся сюжеты являлись важным элементом создания фарса, и поэтому мне захотелось перенести их будоражащее действие и в ролевые игры. Кроме того, у меня было желание поставить искателей приключений в такие условия, когда у них не будет возможности заснуть с мыслью, что они одни, в покое и безопасности. При создании истории я вдохновлялся криминальными комедиями шестидесятых и семидесятых годов, где главный герой сталкивается с множеством неожиданных проблем, которые становятся испытанием не только для его преступных талантов.

Сейчас поклонники WFRP придерживаются мнения, что «**Неспокойная ночь в таверне „Три пера“**» является одной из лучших историй. После своего первого выхода в 1987 г. она была включена в два сборника к первому изданию WFRP: сборник *The Restless Dead*, опубликованный Games Workshop в 1989 г., и сборник *Apocrypha Now*, опубликованный Hogshead Publishing в 1995 г. В 2005 г., спустя 18 лет с момента первой публикации, история была адаптирована

для второго издания WFRP и включена в сборник *Plundered Vaults*, изданный Black Industries.

Позже я написал ещё две истории в том же стиле. Первая — «**Свадьба Настассии**» — появилась ещё до выхода второго издания WFRP, однако я не смог побороть искушение развить историю вражды между Марией-Ульрикой фон Либвиц, ландграфиней Амбостайнской, и семейством фон Дамменблац из Виссенбурга. Поэтому, работая над *The Edge of Night* («**Гранью ночи**». — Прим. пер.) для третьего издания WFRP, я написал отдельную главу, где действие разворачивается в роскошном поместье Убершрейка и где ещё больше представителей благородных семей сталкиваются с самыми разнообразными неприятностями.

Перед тем как войти в сборник «**Неспокойные ночи и трудные дни**», три вышеперечисленные истории были изменены и дополнены; кроме того, я добавил две новые главы: в одной действие происходит в городском суде, в другой — в блистательной опере одного из величайших городов Империи. История взаимоотношений ландграфини Марии-Ульрики с представителями дома Дамменблац является основным сюжетом мини-кампании, но, как и задумывалось изначально, искателям приключений придётся столкнуться с множеством трудностей, ведь, где бы герои ни оказались, за непрерывной суматохой жизни их ждёт нечто большее, что-то, о чём они даже не подозревают.

Грэм Дэвис, 2019 г.



◆ ВВЕДЕНИЕ ◆



Добро пожаловать на страницы «Неспокойных ночей и трудных дней» — ещё одного приключения для WFRP.

Кампания состоит из пяти частей, в каждой из которых игроки столкнутся с самыми разнообразными трудностями, по мере того как их персонажей всё больше и больше будет втягивать в распри между двумя благородными семьями Империи: домом Амбостайн и домом Дамменблац. В каждой из глав действие разворачивается в оживлённом и известном заведении: таверне на берегу реки, городском суде, опере, замке, принадлежащем дворянскому роду, и роскошном особняке. При этом любое из них ты можешь использовать в собственных историях — для этого нужно всего лишь изменить расположение заведений на карте и имена персонажей ведущего.

В конце книги ты найдёшь два небольших дополнения для WFRP. Первое познакомит тебя с новым народом — карликами, которые также могут быть персонажами игроков. Второе представляет собой список забавных игр, которые помогут сделать встречи и знакомства в кабаках и тавернах интереснее.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Существует пять разных способов:

1. КАМПАНИЯ «НЕСПОКОЙНЫЕ НОЧИ И ТРУДНЫЕ ДНИ»

Пять приключений, о которых пойдёт речь на страницах этой книги, связаны единым сквозным сюжетом, посвящённым вражде двух благородных семей. Проживая каждую историю по очереди вместе со своими персонажами, игроки получат возможность прочувствовать, чем дышит верхушка общества, поучаствовать в забавах аристократов и ввязаться в их склоки. Если игроки пройдут всю кампанию до конца, их персонажи смогут обзавестись влиятельным покровителем, который поможет в их дальнейших приключениях, а также получат шанс войти в высшее общество.

2. КАМПАНИЯ «ВРАГ ВНУТРЕННИЙ»

Некоторые из этих приключений могут гармонично вписаться в кампанию «Враг внутренний» — особенно в те эпизоды «Врага в тени» или «Смерти на Рейке», где действие происходит на реке и в её ближайших окрестностях. Если ты хочешь, чтобы игроки прошли все приключения по порядку, как кампанию внутри другой кампании, лучше дождаться «Смерти на Рейке», а когда её события будут в самом разгаре, приступить к «Беспокойной ночи в таверне „Три пера“», по итогам которой у команды появится своя баржа.



Как вариант, можешь начать со «Свадьбы Настассии» — события этого приключения вполне могут произойти, пока команда героев сплавляется из Альтдорфа в Богенхафен.

3. ПЯТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Места, где разворачивается каждая из историй, — таверна у реки, городской суд, опера, одиноко стоящий замок и небольшое поместье — довольно типичны и встречаются в Империи на каждом шагу.

Если слегка изменить названия, их можно поместить в любой уголок Старого Света, поэтому ведущий может не следовать за основным сюжетом кампании, а включить эти заведения в любое другое приключение в тот момент, когда в этом будет необходимость.

4. ЕЩЁ БОЛЬШЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В каждой главе одновременно происходит множество событий. Переплетающиеся сюжеты могут быть очень увлекательными, однако придутся по вкусу не всем.

Ты можешь снова и снова использовать заведения, которые фигурируют в этой кампании, меняя их местоположение и названия. Ты также можешь разнообразить свою собственную историю приключений одним или парочкой сюжетов из этой книги — разумеется, когда персонажи игроков окажутся в подходящем для этого месте.

5. БЕСКОНЕЧНЫЙ РЕСУРС

Даже после того, как все приключения этой книги будут пройдены, схемы зданий и их описания пригодятся в дальнейших приключениях. Изменив названия заведений, имена персонажей ведущего и ряд других деталей, можно создать совершенно новое пространство для игры!

ВЕДЕНИЕ КАМПАНИИ

Важнее всего помнить, что в каждой из пяти историй огромное количество событий происходит в одно и то же время. Каждую секунду разворачиваются несколько самостоятельных, но влияющих друг на друга сюжетов, поэтому тебе придётся описывать много внешне не связанных событий и следить, чтобы нужные вещи случались в нужное время.

Раздел **события** в каждой главе должен помочь тебе отслеживать всё происходящее, поскольку любая ошибка ведущего может стать фатальной. Однако, если игроки окажутся сбиты с толку, это ожидаемо и вполне нормально. События разных сюжетных линий будут переплетаться между собой, и даже в самых очевидных ситуациях решения игроков могут оказаться непредсказуемыми.

Ты должен быть готов к тому, что события из разных сюжетов будут пересекаться. Помимо этого, ты должен принять тот факт, что ход сюжета будет меняться в зависимости от решений игроков. Раздел **события** в каждой главе описывает сюжеты так, как они должны развиваться, если не нарушается привычный ход вещей. Если что-то пойдёт не так (а это неизбежно), то тебе решать, что случится дальше. Поначалу это пугает, но стоит только начать, и проблемы исчезнут сами собой.

Честное слово!

ИНФОРМАЦИЯ О ПЕРСОНАЖАХ ВЕДУЩЕГО

Основные персонажи ведущего перечислены в конце каждого приключения и условно разделяются на две категории: главные и второстепенные.

Главные персонажи важны для основного сюжета и могут появляться в нескольких историях, поэтому их описание подробное и включает навыки, таланты, черты и имущество.

Второстепенные персонажи не столь значимы для основного сюжета либо и вовсе появляются в истории случайно, поэтому для них указана лишь та информация, которая необходима для игрового взаимодействия: например, только навыки, таланты, черты или имущество. При этом подразумевается, что второстепенные персонажи ведущего владеют всеми навыками, необходимыми для их рода занятий, даже если эти навыки не перечислены. При проверках просто используйте подходящую характеристику. Если персонаж ведущего обладает чертой, влияющей на какую-либо характеристику (например, черта **закалённый**, которая добавляет +10 к **выносливости** и **силе воли**), модификатор уже включён в указанное значение характеристики, а талант или черта выделяется *курсивом*, чтобы показать это.

ДЕНЬГИ

У большинства персонажей в Империи имеется хоть немного денег. Если ты хочешь случайным образом определить, сколько денег есть у персонажей ведущего (при условии, что это не обозначено), пройди **проверку заработка** с учётом статуса персонажа, как описано на странице 51 «Книги правил». Однако если в перечне имущества персонажа ведущего есть конкретная сумма денег, то следует придерживаться указанного значения.



НЕСПОКОЙНАЯ НОЧЬ ♦ В ТАВЕРНЕ «ТРИ ПЕРА» ♦



Герои прибывают в таверну, расположенную неподалёку от реки. Они хотят всего лишь переночевать и уехать на следующее же утро, однако довольно скоро все их планы рушатся — ночь становится весьма беспокойной...

РАСПОЛОЖЕНИЕ ТАВЕРНЫ

Таверна «Три пера» может располагаться где угодно, если речь идёт о кампании «Неспокойные ночи и трудные дни». Считается, что она находится на реке Рейк, как обозначено на карте со страницы 6, но её можно разместить вблизи любой крупной реки Империи, где команде придётся остановиться на ночь, например на реках Авер, Тойфель или Талабек. При этом таверна должна находиться в достаточно уединённом месте, чтобы после того, как ночью двери закроются, ничто извне не могло повлиять на происходящее. Героям будет сложно и без этого.

ПРИБЫТИЕ В ТАВЕРНУ

Добраться до таверны «Три пера» можно разными способами, как по воде, так и по суше. Героев может занести туда по любой причине: например, они могут направляться в один из городов Империи, чтобы подзаработать денег, или, если они уже вовлечены в приключение, очередная загадка может вынудить их сплавиться по реке. Если баржа, на которой передвигаются персонажи игроков, выйдет из строя неподалёку от таверны, им придётся переждать ночь в «Трёх перьях» и попросить местного кузнеца устранить поломку.

ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

Если игроки хотят пройти всю кампанию «Неспокойные ночи и трудные дни», их персонажи должны прибыть в «Три пера» ни о чём не подозревая. Их цель — переждать ночь в спокойном месте и выдвинуться в путь на следующее утро.

ОДИНОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Если игроки проходят приключение вне кампании, у ведущего намного больше свободы действий. Герои могут проследить за подозрительным персонажем или получить внезапное сообщение с просьбой о срочной встрече. Скорее всего, история будет в самом

разгаре, поэтому подходящих причин для визита в «Три пера» может быть несколько.

ТАВЕРНА

«Три пера» — это среднего размера таверна у реки. Она совершенно непримечательна и ничем не отличается от тысяч таких же таверн, расположенных на берегах других рек и каналов Империи. Подобные заведения обычно находятся в одном дне пути друг от друга. Любый странник, не желающий продолжать дорогу в ночи, может пришвартовать судно у пристани и дождаться утра под крышей.

Таверна «Три пера» стоит прямо на берегу реки, до ближайшего города или деревни ехать не меньше одного дня. Согласно карте кампании на странице 6, заведение находится на реке Рейк, в двадцати милях к северу от Гриссенвальда, однако при необходимости его можно расположить где угодно.

Каменная стена высотой 10 футов тянется от здания таверны до самой воды. За стеной нет ничего, кроме леса да накатанной фугоном колеи, которая ведёт в сторону ближайшей дороги. Верхом до соседней деревни можно доехать примерно за полдня; пешком дорога займёт целый день. Ближайший город находится ещё дальше.

Стена окружает саму таверну, конюшню с прилегающей кузницей и пристройку, где расположена уборная. На берегу реки есть небольшая пристань.



ЗДАНИЕ ТАВЕРНЫ

Таверна «Три пера» представляет собой двухэтажное здание из кирпича и дерева. Стены толщиной 2,5 фута выкрашены известью.

На первом этаже расположен бар, общая спальня, кухня, комнаты работников таверны, а также кладовая с подвалом.

На втором находятся двадцать гостевых комнат разной вместимости. Комнаты 1–10 рассчитаны на двух гостей, а комнаты 11–20 на одного. Этажи соединяет узкая деревянная лестница с пролётом посередине. На лестничном пролёте стоит большой шкаф, где хранится чистое постельное бельё и прочие необходимые гостям вещи.

Одноместная комната стоит 10 серебряных шиллингов за ночь, цена двухместной — 15 шиллингов, место в общей спальне обойдётся в 1 шиллинг. Во всех случаях в стоимость включён завтрак и ужин. В любую комнату можно поселить одного дополнительного постояльца, но ему придётся спать на полу и доплатить половину стоимости помещения.

КОНЮШНЯ И КУЗНИЦА

Конюшня представляет собой деревянную пристройку с односкатной гонтовой¹ крышей. Внутри по обе стороны располагаются шесть стойл, разделённых узким проходом. В конце прохода сложены тюки сена.

Чтобы не допустить пожара, стена прилегающей к конюшне кузницы двойная, из белёного кирпича, а крыша покрыта потрескавшейся черепицей. В кузнице находится мастерская с оборудованием, необходимым для замены подков, починки металлических частей сбруи и корабельной оснастки барж.

УБОРНАЯ

Это здание из глины и соломы с гонтовой крышей рассчитано на восьмерых: с каждой стороны от двери расположены по четыре места. Вывеска на входе гласит: «Сначала пАстучите — перегородок нет!», и, как и следует из этого предупреждения, здесь уединиться

¹ Гонт, или драпка, — кровельный материал в виде деревянных дощечек, деревянная черепица (прим. пер.).

не получится. Ночью возле двери висит скромных размеров фонарь, чтобы гости могли найти дорогу, а внутри горит большая свеча, чтобы они могли воспользоваться удобствами с комфортом.

ПРИСТАНЬ

Пристань у таверны достаточно длинная, чтобы вдоль неё свободно пришвартовались две небольшие грузовые лодки или четыре судна большего размера, если они швартуются носом (ширина реки позволяет такой манёвр). Любое судно, корма которого не пришвартована к столбу, вбитому в речное дно, будет сносить течением.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Приключение начинается, как только герои решают остановиться в таверне на ночь.

ВВЕДЕНИЕ ДЛЯ ИГРОКОВ

Прочитай или перескажи своими словами следующий текст:

Дорога была долгой. Солнце только-только начало клониться к закату, когда вы завидели таверну. Подъехав ближе, вы замечаете, что место необычайно оживлённое. Снаружи стоит экипаж, рядом с которым возятся лакеи, перетаскивая сундуки под присмотром вооружённых и одетых в ливрейные мундиры охранников.

Внутри таверны слуги сбиваются с ног, а хозяин увлечённо беседует с каким-то писарем, у которого, как вы замечаете, при себе пухлый кошелек. Лишь спустя целых десять минут трактирщик, наконец, обращает на вас внимание.

«Добро пожаловать, — говорит он, — прошу простить, что заставил вас ждать. Сегодня у нас остановилась важная гостья — сама Мария-Ульрика фон Либвиц, ландграфиня Амбоситайнская! Столько дел, прямо не знаю, за что и хвататься. Ну да ладно. Вам нужна комната? Да что же я такое несу, конечно же да! Ах, снова прошу простить меня, я подойду через минуту».



Вы ждёте ещё несколько минут, пока он отправляет целую вереницу слуг в комнаты ландграфини. «Мои извинения, — произносит хозяин, вернувшись к вам. — Вечер сегодня просто безумный».

ДРУГИЕ ПОСТОЯЛЬЦЫ

Как показано на карте, несколько комнат занимают персонажи ведущего. Тебе нужно убедиться, что персонажи игроков либо заселятся в свободные комнаты, либо будут ночевать в общей спальне.

В таверне «Три пера» десять одноместных и десять двухместных комнат. Согласно плану здания, комнаты 1–5 занимает ландграфиня и её свита. При этом комната 4 по её приказу стоит пустой. Коридор, ведущий к комнатам, перекрыт, а в точке X, обозначенной на карте, находятся два охранника.

Если герои решат остановиться в комнате на двоих, им достанется комната 7 или 8. Если они решат снять одну или несколько комнат для одного гостя, их разместят в противоположном крыле (в комнатах 11–20). Поскольку персонажи игроков прибывают в таверну относительно ранним вечером, в ней ещё много свободных комнат, и герои могут попросить заселить их в одну из тех, которая помечена как занятая другими персонажами, пока те не приехали. Это не проблема: если так произойдёт, следует переместить персонажа ведущего в другую свободную комнату и отметить это, чтобы потом не запутаться.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ СЮЖЕТОВ

Сюжет 1. Важное дело

Часть комнат в таверне занимает Мария-Ульрика фон Либвиц, ландграфиня Амбосштайнская, племянница Эмануэлы, курфюрстины Нульнской. В составе её свиты подлужины охранников, законник, судебный поединщик и слуги. Она направляется в Кемпербад на судебное разбирательство, поскольку ей было выдвинуто обвинение в безнравственном поведении и причастности к убийству, произошедшему на одном из роскошных приёмов её тётки. Ландграфиня намеревается воспользоваться древним правом на судебный поединок,

и агенту обвинителя ландграфини — барона Эберхарда фон Дамменблага из Виссенбурга — поручено вывести из игры Бруно Франке, поединщика ландграфини.

Сюжет 2. Компромиссы

Ландграфиня не единственная благородная особа, остановившаяся в таверне на ночь. Кроме неё здесь инкогнито находится барон Фридрих фон Пфайфраухер, наследник Бруно фон Пфайфраухера, графа Гриссенвальдского. Его сопровождает фройляйн Ханна Ласткан, происходящая из богатой семьи местных корабелов. У этих двоих уже некоторое время интрижка, которую они держат в тайне, поэтому комнату они сняли под именами герр и фрау Йохан Шмидт. К сожалению, их узнал один из слуг ландграфини Марии-Ульрики, который некогда служил в доме семьи Пфайфраухеров, а теперь намеревается пойти на шантаж.

Сюжет 3. Лик прошлого

Густав Рехтшандлер, адвокат ландграфини, является выпускником Нульнского университета, где он непродолжительное время состоял в тайном обществе под названием *Ordo Ultima*. Члены общества были ярыми хаосопоклонниками и почитателями Слаанеша. Рехтшандлер покинул общество, когда ему предъявили требования, которые он не захотел выполнять. При этом он не занимал сколь-либо значимого положения в *Ordo Ultima* и так и не понял, что деятельность тайного общества была связана с Губительными Силами.

Рехтшандлер добился больших успехов на профессиональном поприще и теперь занимает должность при семье фон Либвиц. Однако членам *Ordo Ultima* что-то потребовалось от него, и один из них находит Густава в таверне.

Сюжет 4. Грядущий скандал

Фройляйн Ханна Ласткан (см. выше сюжет 2) обручена с герром Томасом Прамхандлером, наследником ещё одной богатой семьи местных корабелов. Слуга сообщил ему о неверности невесты, так что он ворвётся в гостиницу — пьяный и в сопровождении трёх напуганных головорезов. Герр Томас намерен застукать парочку в самый

