

WARHAMMER FANTASY ROLE·PLAY

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ

• О РЕЙКЛАНДЕ •

ТИТРЫ

Группа разработки: Энди Лоу и Доминик Макдауэлл
Автор: Бен Скерри
Соавтор: Энди Лоу
Художники-иллюстраторы: Джон Ходжсон, Сэм Мэнли, Скотт Парди и Ральф Хорсли
Художник-оформитель и верстальщик: Пол Борн
Редактор: Сайн Куинн
Глава проекта: Энди Лоу
Издатель: Доминик Макдауэлл
Группа разработки WFRP4: Энди Лоу, Доминик Макдауэлл
Особая благодарность: Games Workshop
Издательство: Published by Cubicle 7 Entertainment Ltd, Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road, Groundwell Industrial Estate, Swindon, SN25 5AZ, UK

Русское издание
Руководитель проекта: Александр Ермаков
Переводчик: Константин «Доктор Кот» Смыков
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева
Корректор: Ирина Башкатова
Дизайнер и верстальщик: Мария «Марэн» Шемшуренко
Координатор клубов и общественности: Алексей Черняк

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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2020. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited. All rights reserved.

Перевод © ООО «Студия 101», 2020.

ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ • О РЕЙКЛАНДЕ •



*Описанные здесь зацепки для приключений предназначены для ведущего, который прочитал «**Славный Рейкланд**», десятую главу книги правил WFRP4, и теперь хочет создать своё собственное приключение или получить более красочное и полное представление о Рейкланде как таковом. Место действия для каждой зацепки выделено **жирным шрифтом**, но при желании ты, конечно, можешь без особого труда перенести его туда, куда тебе заблагорассудится.*

ГОРЫ, ПРЕДГОРЬЯ И ФОРБЕРГЛАНД

Опасная находка

Хельзет фон Лилахалле, маркграфиня затерянной в **Серых горах Фалькенской марки**, пребывает в отчаянном положении. Одна из посланных ею старательских экспедиций наткнулась на давным-давно забытый рудник, в глубинах которого нашлось богатое месторождение золота. К несчастью, у входа на нижние уровни старатели также обнаружили рунные надписи, много лет назад оставленные рудокопами карака Азгараз, а это значит, что шахты и золото в них принадлежат гномам. Поэтому Хельзет, прежде чем начать разработку, нанимает команду сторонних специалистов, согласных уничтожить рунные надписи и таким образом ликвидировать основания для неизбежных обвинений в присвоении чужой собственности. Проблема в том, что если эти руны уничтожить, то нынешние владельцы шахты — наследники её создателей — немедленно об этом узнают. Кроме того, когда дело дойдёт до взрывчатки, в шахте случится обвал, в результате которого откроется проход в громадную сеть подгорных пещер, и грохот разбудит то, из-за чего гномы когда-то и забросили этот рудник…

Живой запас

Если верить слухам, то на **Прорубленном Перевале**, основном пути сквозь **Серые горы**, в последнее время начали без вести пропадать путешественники. Один-единственный охранник, дрожащий и перепачканный грязью, утверждает, что знает, что стоит за этими исчезновениями: он якобы своими собственными глазами видел, как на богатый купеческий караван напало неведомое нечто, явно намеренное взять как можно больше пленников — несомненно, в качестве живого запаса свежей человечины. Охранник не видел, что атаковало караван (он едва успел спасти собственную жизнь), но в чём он абсолютно уверен, так это в том, что все товары, которые вёз караван, до сих пор где-то там, в горах. Иными словами, спасательная экспедиция обещает быть довольно прибыльной. Быть может, «чудом спасшийся» охранник лжёт, заманивая незадачливых спасателей в хитрую ловушку к людоедам? Или на купеческие караваны и правда кто-то охотится? Но кто? Каменные тролли? Великаны? Или кто похуже?

Священная кровь

Города в окрестностях **Лихенштадта** пестрят плакатами, сулящими 10 золотых крон за голову Кизы Граммль из Альтдорфа. За вознаграждением плакаты предлагают обращаться в монастырь Сломанного Черена. Расследование позволит узнать, что Киза — молодая предприимчивая собирательница древностей, которая, если верить слухам, недавно устроила раскопки где-то в **Хейгеркрюбсе**. Когда Киза в последний раз появлялась в городе, она была крайне воодушевлена и похвалялась, что обнаружила «нечто, способное потрясти всю Империю!» Но что же это? И почему монахи-сигмариты готовы заплатить целое состояние за её голову? Что бы то ни было, героям лучше поспешить, потому что по следу Кизы Граммль уже идут двое охотников за головами, монах-ульриканин и… вампир.

Руда из слитков

У леди Фемеке из Оттцеля крупные неприятности. Попытавшись привлечь новую кровь в свою медленно угасающую деревеньку, она не только во всеуслышание объявила об открытии серебряной жилы в расположенной неподалёку **гряде Скааг**, но и успела продать несколько патентов на её разработку. Проблема же заключается в том, что никакой серебряной жилы нет, а воодушевлённые старатели уже отправились в путь. Впрочем, Фемеке не из тех людей, что позволяют каким-то жалким фактам влиять на столь прибыльное мероприятие, как серебряная лихорадка. Воспользовавшись своим новообретённым богатством, она наняла Элдрука Железное Око, эксцентричного гнома-рудознатца, и поручила ему отыскать какое-никакое серебряное месторождение, прежде чем прибудут старатели. Теперь Фемеке требуются услуги надёжной команды авантюристов, способных защитить Элдрука от диких зверей, зверолюдов, зеленокожих и… родственников самого Элдрука — его жены и троих её братьев, жаждущих как можно скорее вернуть блудного рудознатца домой, чтобы тот, наконец, отработал свои долги.

СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ