Автор: Антон Николаев • Оформление: Анастасия Николаева

Последняя вспышка надежды



Сценарий приключения для Warhammer Fantasy Role Play 4

Синопсис

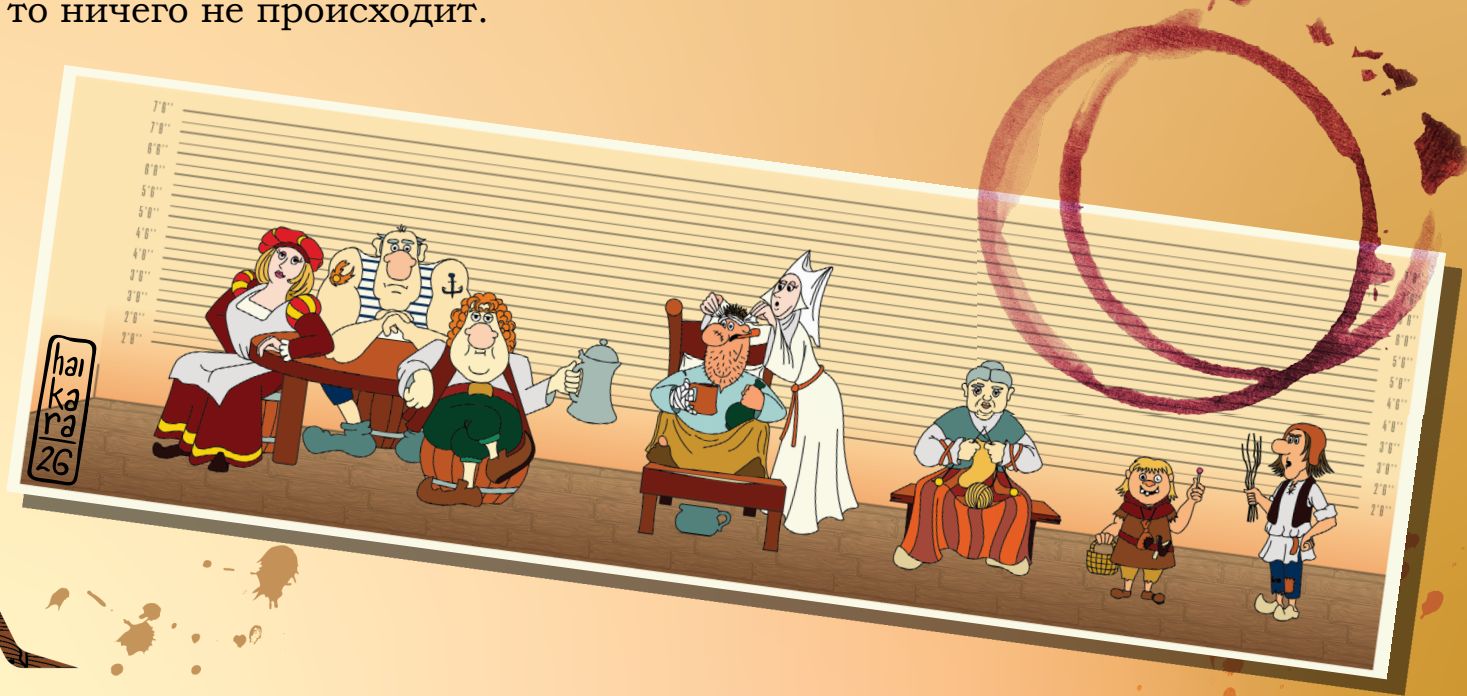
В середине зимы отдельные жители портового района Убершрейка впадают в безумие. Число пострадавших растет. Партию нанимают для расследования. Изучив улики, они понимают, что причина в спичках, распространяемых беспризорниками. Чтобы избавить район от угрозы, героям придется вступить в противоборство с жадными негодяями, социальными препонами и демоном.



ЗАМЕТКИ ВЕДУЩЕМУ

Для проведения приключения достаточно книги правил WFRP 4 редакции. Если листы персонажей ведущего кажутся неполными, их можно модифицировать по правилам бестиария (с. 310).

У каждой запертой двери, окна или сундука есть данные в скобках, например, ***(С 0, УУ 2, РВ 4, П 10)***, где:
С – сложность проверки взлома;
УУ – уровни успеха;
РВ – рейтинг выносливости;
П – очки прочности.
Нужно сделать ***проверку рукопашный бой (кулачное)*** или ***(оружие)***, если оно подходит. Удар наносит ***[рейтинг силы + уровни успеха]*** урона; при провале – ***[рейтинг силы – уровень успеха]***. Преграда поглощает ***[рейтинг выносливости]*** очков урона. Если урон равен 0 или ниже, то ничего не происходит.



Сцена 1

Йохан, Стефан и Эльза ждут в небольшом трактире «Удачный улов». Они выглядят серьезно и испуганно – они боятся внезапных приступов безумия среди жителей портового района и думают, что дело в колдовстве. Они могут рассказать про три странных происшествия (*сцена 2*). Йохан не хочет обращаться к официальным властям: городской инквизитор спалит всех, кто покажется ему подозрительным, а стража предпочитает обходить портовый район стороной.

В награду они предлагают по 5 шиллингов каждому, какой-нибудь «потерянный» в доках полезный предмет и *крупную услугу* в будущем (с. 198). Встречная проверка торговли может поднять оплату на 1 шиллинг за УУ, до максимум 10. Половину суммы могут выдать авансом.

Они готовы помогать. Йохан и Стефан – хорошие союзники в драке. Эльза обеспечит питание и постой в своем трактире и будет связным.



Йохан Стальная Рука, докер (серебряный 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	50	50	43	30	27	25	31	38	18

Высок, силен, немолод. Пользуется авторитетом в портовом районе. Характер нордический.

Черты: Лодочный багор +9, броня 1

Стефан, грузчик (медный 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	30	42	41	38	27	30	31	35	26	19

Друг Йохана. Крепок, рыж, похож на гнома. Хорош в уличных драках. Характер флегматичный.

Черты: Лодочный багор +9, здоровяк, броня 1

Эльза, трактирщица (серебряный 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	27	30	30	30	41	30	42	35	40	12

Хозяйка трактира «Удачный улов». Симпатична, обходительна. Характер общительный.

Черты: Кинжал +5

СЦЕНА 2

Игроки могут посещать места происшествий в любом порядке.

Пламенные чувства

Лавка старьевщика Бертольда сгорела два дня назад, хозяин погиб в огне. Тело уже убрали, но можно осмотреть пожарище и поговорить с соседями. Пройдя ***проверку сплетничества (+20)***, за каждый успех можно получить дополнительную деталь:

- Во время пожара Бертольд сидел в кресле и разговаривал с покойной женой Софией. Он звал ее к алтарю и продолжал улыбаться, даже когда одежда на нем загорелась;
- Сбежавшиеся соседи чувствовали запах церковного ладана;
- В основном, вещи старьевщику приносили мелкие беспризорники. Среди них видели Грету (см. Девочка со спичками).

При ***проверке наблюдательности (+0)*** на пожарище, герои могут заметить:

- Сквозь запах гари пробивается слабый запах ладана;
- Пожар начался не от очага, а от места, где сидел Бертольд;
- Если партия уже знает про спички, они найдут несколько сгоревших.

Спички «Вспышка надежды»

Горят розовым огнем и источают приятный аромат (запах соответствует вкусам того, кто зажигает спичку, поэтому он будет разным для разных персонажей). Тот, кто находится под воздействием «вспышки», видит, как сбываются его мечты (ориентируйтесь на мотивацию и амбиции).

Проверкой знания (химия, инженерия, взрывчатка +20) по целой спичке можно понять, что они качественно сделаны из хороших материалов, и кроме серы туда добавлен маслянистый ихор.

Радиус: 1 ярд

Цель: область воздействия

Длительность: 1 час за каждое состояние *опьянения*

Каждый персонаж в радиусе воздействия «вспышки» получает черты «*Невозмутимость*» и «*Невосприимчивость к боли*» (с. 340) и одно состояние, аналогичное *опьянению от алкоголя* (с. 122). Каждое следующее применение накладывает еще одно. При превышении рейтинга выносливости цель получает *слабое оскверняющее воздействие* (с. 183) и теряет контроль над своими действиями. Эти эффекты пройдут после отдыха (1 час за каждое состояние), или если потратить пункт решимости. После их снятия надо пройти ***проверку хладнокровия (+40)***; сложность увеличивается на 10 за каждое дополнительное применение спички. При провале персонаж получает психическую особенность «Зависимость (вспышки)».

Чтобы сопротивляться воздействию «вспышки», персонаж должен пройти ***проверку хладнокровия (+20)***. Сложность повышается за каждое повторное применение спичек в этот день.

Зимнее купание

По словам свидетелей, вчера Курт бросился в ледяную реку, крича: «Чудесный летний денек!». Холода он не чувствовал, от спасателей уплывал, пока его не подцепили багром за исподнее. Они доставили Курта в благотворительный лазарет, где жрица Беата осмотрела его и оставила поправляться.

От них партия может узнать:

- У Курта провал в памяти. По его словам, после выпивки и табака он вдруг увидел себя в летний день на берегу реки и захотел искупаться, как в молодости.
- У Курта остались пустая фляжка и табак. ***Проверки наблюдательности (запах, вкус)(+0)*** или ***знаний (яды, травы, алхимия)(+0)*** не выявят ничего подозрительного.
- Курт не помнит, как он прикурил трубку. Ни спичек, ни огнива в его вещах нет.
- У Курта забинтована правая рука. Беата скажет, что на ней небольшой ожог, будто он взялся за что-то горячее или обжегся, когда прикуривал.
- От Курта исходит цветочный запах, но очень слабый. Беата его не заметила. Она говорит, что запах не связан с лазаретом – душистое мыло слишком дорого.



Курт, побирушка (медный 0)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	25	30	35	30	27	30	30	25	35	11

Горький пьяница. Немыт, небрит, вонюч. Характер легкомысленный.

Таланты: Жалобный вид

Вещи: Пустая фляжка, кисет с табаком, трубка

Беата Клее, жрица Шалии (серебряный 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	24	27	39	37	34	35	42	30	45	11

Жрица богини милосердия. Юна, серьезна, ответственна. Характер сдержанный.

Беата может помогать группе с лечением. Если герои приведут в лазарет пострадавших от «вспышек», она будет им признательна.

Таланты: Благословение (Шалия), божественное вмешательство (Шалия), видения свыше, грамотность, этикет (духовенство), умелец (аптекарь), хирург

Навыки: Знание (теология) 50, лечение 52, молитвословие 55, ремесло (аптекарь) 39

Вещи: Жреческое одеяние, набор инструментов (аптекарь, хирург)

Чудеса: Болезненное очищение

Девочка со спичками

Маленькая Грета замерзла прошлой ночью. Ее тело перенесли в дом тетки Марты для подготовки к погребению. Марта не помогает бесплатно – 6 пенни за вопрос. Чтобы сбить цену, можно воззвать к ее совести ***(проверка обаяния (-20))*** или поторговаться ***(проверка торговли (+0))***. После разговора с Мартой и осмотра тела партия может узнать:

- От тела Греты приятно пахнет праздничным ужином, но в доме не было застолья.
- На правой руке Греты ожог (больше, чем у Курта).
- На лице Греты эйфория.
- Грета недавно нашла работу – торговала чем-то вразнос.
- Среди вещей Греты был пустой спичечный коробок, но Марта его выкинула. Нужна ***продолжительная проверка наблюдательности (+0, 5УУ, один час)***, чтобы найти эту улику в окрестных кучах мусора. Он сделан из хорошего картона, но на нем нет опознавательных знаков. Бока коробка исчирканы.



Марта, прачка (медный 3)

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

Тетка погибшей девочки. Скупая, недоверчивая, необщительная. Характер сварливый.

Навыки: Хладнокровие 40

Случайные события

Пока партия ищет улики или свидетелей, портовый район живет своей жизнью. Если игроки слишком легко справляются, устройте им неприятности, например:

- Ложная наводка – событие, не связанное со спичками (белая горячка, сумасшествие или колдовство);
- Самосуд жителей над невиновным, которого нужно спасти (юродивым, знахарем или гадалкой);
- Пару оборванцев: один с ржавой саблей и крышкой от кастрюли, другой с ветхой сетью и трезубцем; они видят себя гладиаторами на арене и нападают на встречных.

Если игроки слишком долго возятся с этим делом, покажите им, что зависимость распространяется. Партия может встретить новых жертв:

- Бывшего плотника Удо с группой огарков, которые бродят по улицам и настойчиво зазывают встречных посмотреть на горящую спичку; если игроки будут убеждать их в опасности «вспышек», они станут агрессивными;
- Огарка с пучком обгорелых спичек, сидящего в сугробе, загребающего снег руками и кричащего: «Я богат! Сколько серебра!»;
- В лазарете Беата ампутирует обмороженные ноги женщине, которая совсем не чувствует боли и смеется.

Огарок

Зависимым от «вспышек» может быть кто угодно – дополните шаблон любыми ЧЕРТАМИ, НАВЫКАМИ и снаряжением, которое сочтете нужным.

Они не знают боли и страха. Эйфория не делает их бессмертными – они умирают от яда, кровопотери или травм, но, затерявшись в иллюзиях, ведут себя как зомби.

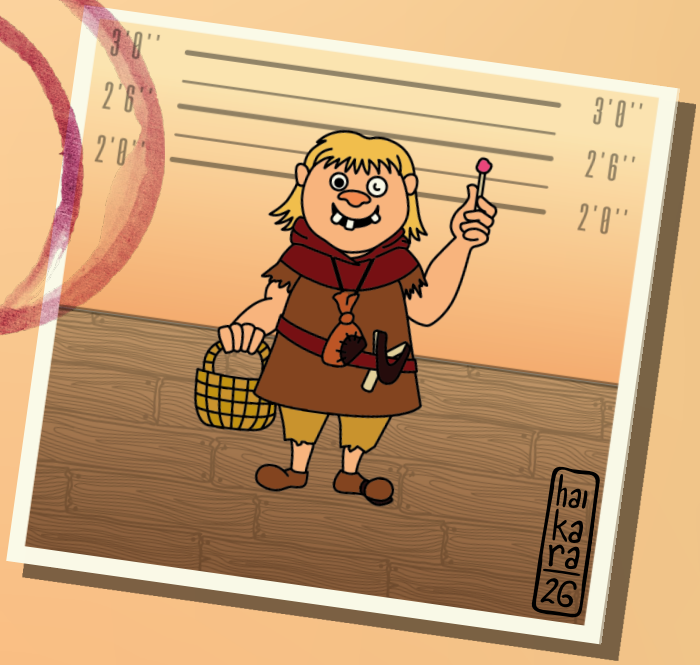
Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Черты: Зависимость (вспышки), нечувствительность к боли, невозмутимость, оружие +7

Поиски распространителей

Чтобы выйти на распространителя «вспышек», надо пройти ***продолжительную проверку сплетничества*** или ***наблюдательности (+0, 5УУ, полчаса)***. Лео не доверяет представителям закона, богатеям, чужакам и опасным типам, но пойдет на контакт с бедным одиночкой, предложив ему спички. Одна стоит пенни, коробка с дюжиной – 6 пенни. Выдавать поставщика он не хочет. Информацию можно добыть за деньги, пройдя ***проверку подкупа (+0, 10 шиллингов)***, или выбить силой. Испугавшись, Лео попытается сбежать и придется догонять его со стартовой дистанцией в 3 (с. 166). Если партии удастся поймать беглеца, то она сможет пройти ***проверку запугивания (+20)***. При провале Лео начнет громко реветь и привлечет внимание.

В случае успеха мальчик расскажет про логово «Ржавых багров» – старый склад на берегу реки.



Лео,
побирушка (медный 0)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	30	30	20	30	30	40	30	30	30	30	8

Распространитель «вспышек». Мелкий, белобрысый, с бельмом на глазу. Характер скрытный.

Черты: Маленький

Таланты: Поспешное бегство

ЛОГОВО «РЖАВЫХ БАГРОВ»

В склад есть два входа – главный с улицы и черный с причала. Двери обычные ***(С 0, УУ 2, РВ 4, П 10)***, по ночам заперты. На первом этаже нет окон, только широкие щели в стенах, чтобы в производственный цех проникал свет. Днем главный вход сторожит Отто. Черный ход открывается только чтобы привезти сырье или раздать товар распространителям и собрать с них деньги. У причала привязана лодка.

Главный вход ведет в производственный цех. Днем четверо огарков под присмотром Фрица делают там спички. Готовую продукцию относят на склад. Из него ведет черный ход, но он обычно закрыт, а сам склад не охраняется. На первом этаже есть кухня, где хранится запас продуктов и эля.

На второй этаж ведет лестница с перилами. С нее виден почти весь цех. На втором этаже жилые помещения – общая спальня для бандитов с двумя окнами и спальня-кабинет главаря с одним окном ***(С +20, УУ 1, РВ 2, П 5)***. В кабинете Ганс хранит сундучок ***(С 0, УУ 2, РВ 4, П 10)*** с ценностями – 15 шиллингов, 7 пенсов, дешевые украшения еще на 20 шиллингов. На столе лежит бухгалтерская книга банды, где есть графа «подарок для Руди» (продажный сержант стражи). Графа «расходы на сырье» пуста. Отдельно лежит клочок бумаги с надписью «Залатая полба, Магнусштрассе».

ЛОГОВО «РЖАВЫХ БАГРОВ»

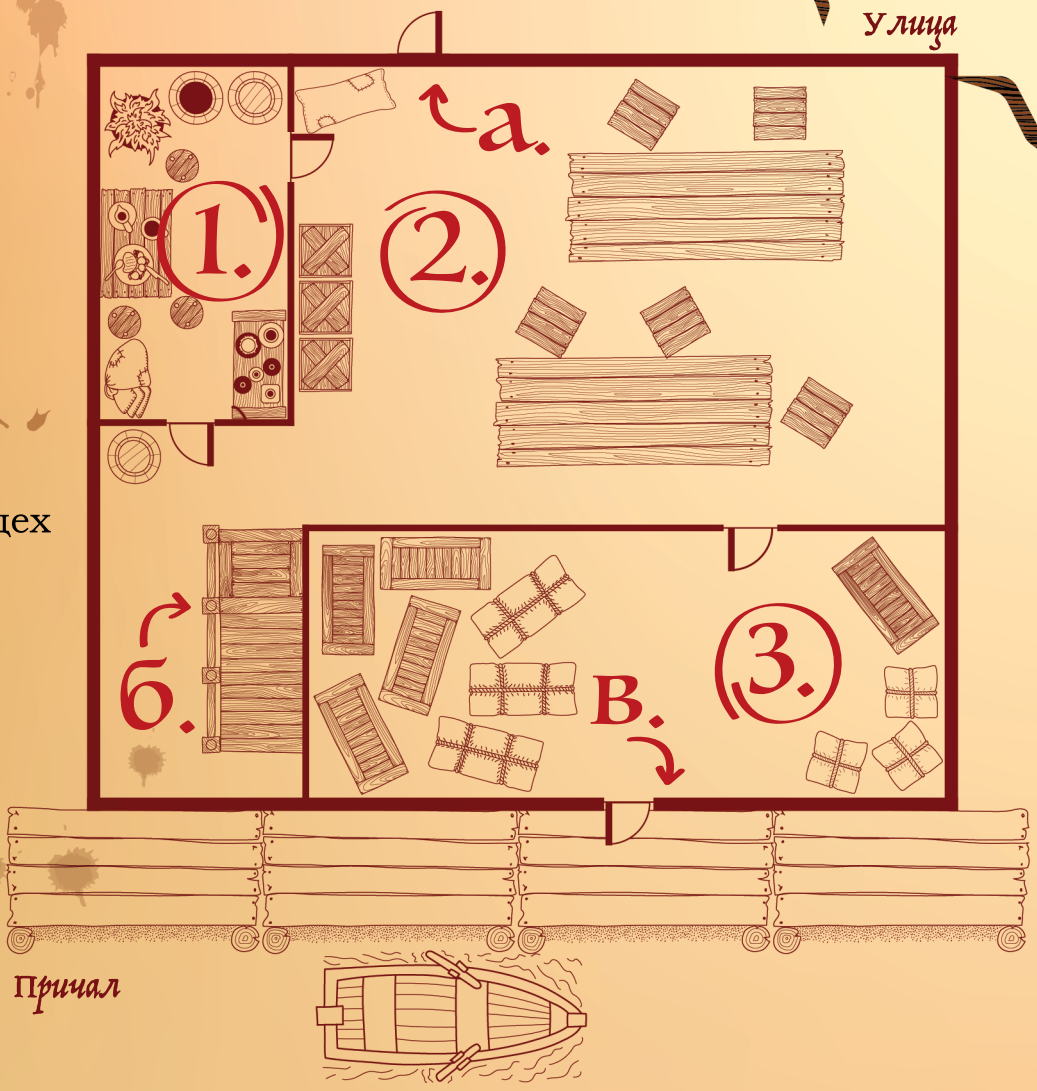
1 ЭТАЖ

1. Кухня
2. Производственный цех
3. Склад

а. главный вход

б. лестница на второй этаж

в. черный ход

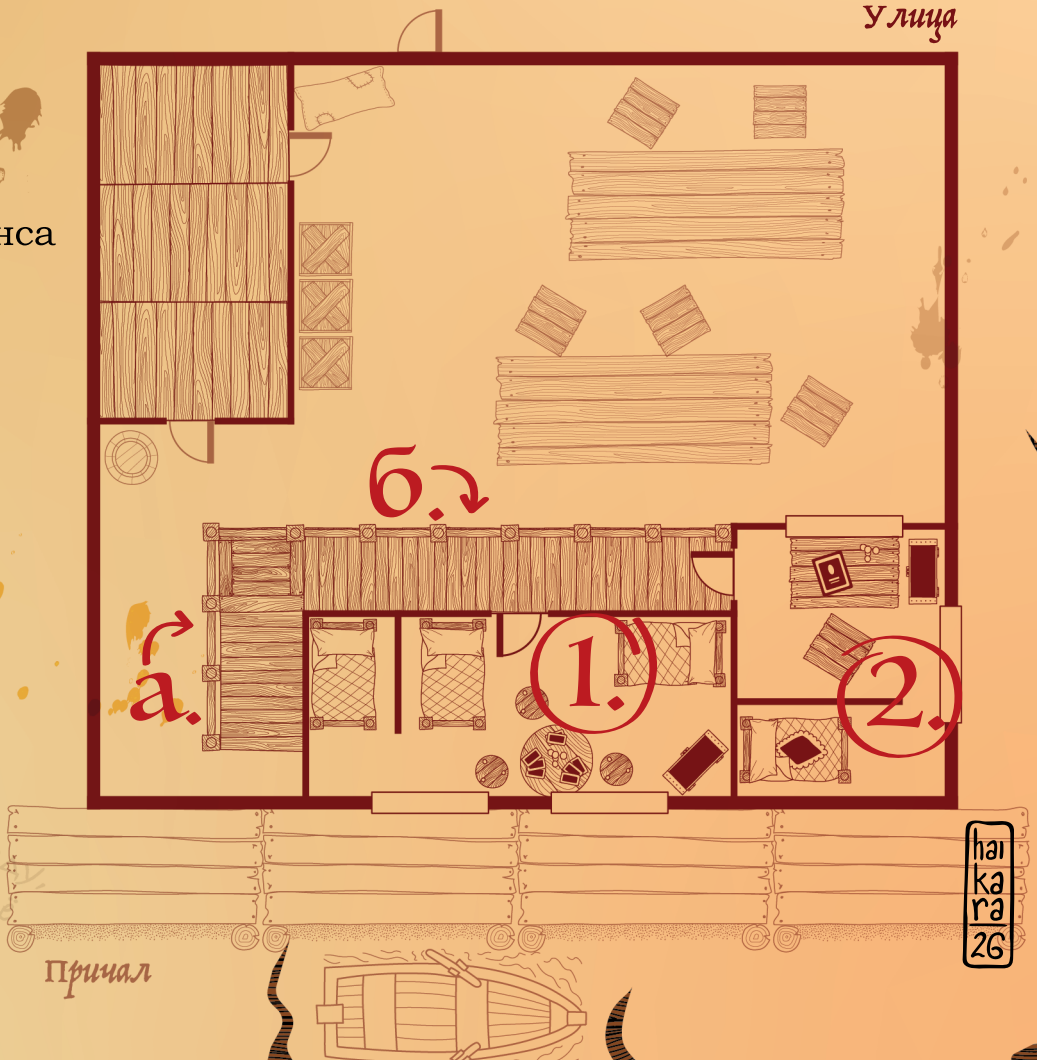


2 ЭТАЖ

1. Жилой угол
2. Спальня-кабинет Ганса

а. лестница на первый этаж

б. открытая галерея, ведущая к жилым помещениям



Низабыть падарачек для клятого Руди

Сказать чокнутому Деду, пусть шлёт исчо сырья

проверить Клару - кажись эта дивица варует маи деньги

Банда «Ржавые багры»



Ганс Фоглер, главарь шайки (серебряный 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	53	41	41	42	35	39	30	35	41	44	16

Беспринципен. Жаден. Осторожен. Претенциозен. Неглуп. Характер скверный.

Таланты: Преступник, поспешное бегство

Черты: Меч +8, одноручный арбалет +7 (10)

Навыки: Запугивание 51, рукопашный бой (основное) 62, обаяние 54, лидерство 51



Мелкий Фриц, проныра (медный 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	30	44	40	35	30	39	30	12

Новичок. Нескладный, тощий подросток. Характер дерзкий.

Таланты: Бродячий кот, поспешное бегство, сумеречное зрение

Черты: Кинжал +5

Навыки: Атлетика 50, лазание 40, скрытность (города) 48

Большой Отто, громила (медный 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	49	27	57	62	30	25	30	30	30	30	20

Правая рука Фоглера. Огромен, страшен, доверчив. В мечтах видит себя артистом. Характер мягкий. *Отто часто под кайфом, поэтому напевает и пританцовывает даже в драке. Если игроки поймут, о чем он мечтает, они могут подыграть ему, пройдя* ***проверку обаяния (от +20 до -10 по ситуации),*** *и заставить Отто переключиться на общение с «восторженными поклонниками».*

Черты: Зависимость (вспышки), невосприимчивость к боли, невозмутимость, двуручный боевой молот +11, броня (1)

Навыки: Запугивание 70, рукопашный бой (кулачное) 61, рукопашный бой (двуручное) 68

Клара «Игла», пройдоха (медный 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	31	33	30	41	45	39	32	30	49	12

Вербовщица, девица лет 20. Похожа на сердитую крысу. Прилично одета. Характер скользкий.

Таланты: Треп

Черты: Кинжал +5

Навыки: Обаяние 62, подкуп 54, сплетничество 54, торговля 58



Если партия сочтет, что идти драться с бандой без поддержки слишком опасно, то может попросить помощи у Йохана, пройдя ***проверку обаяния (+0)***. Стража не проявит интереса к складу: закон не запрещает продавать спички, а темное колдовство – дело сигмаритов.
Осмотр производства при ***проверке знания (химия, алхимия, инженерное дело)(+40)*** даст понять, что за этим стоит образованный и небедный человек. Полной информацией владеет только главарь.
Ее можно выбить ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКОЙ ЗАПУГИВАНИЯ, воззвания к совести, ПОДКУП и доброе общение не помогут. Если Фоглер расколется, он расскажет, что:

- идея распространять спички принадлежит алхимику Конраду Вайсу;
- его мастерская называется «Золотая колба»;
- Вайс обеспечивает «Багров» сырьем за свой счет;
- Вайс думает, что спички приносят беднякам утешение в их тяжелой жизни, про зависимость и смерти Фоглер ему не говорил.

Йохану достаточно закрыть производство: он сочтет задание выполненным и разбираться с Вайсом не захочет. Если партия умывает руки, то их найдет Беата и попросит продолжить. Она пообещает любую помощь, которую сможет предоставить, если партия разберется с алхимиком, не привлекая инквизиторов. Если игроки не согласятся – переходите к **плохому эпилогу**.



СЦЕНА 4

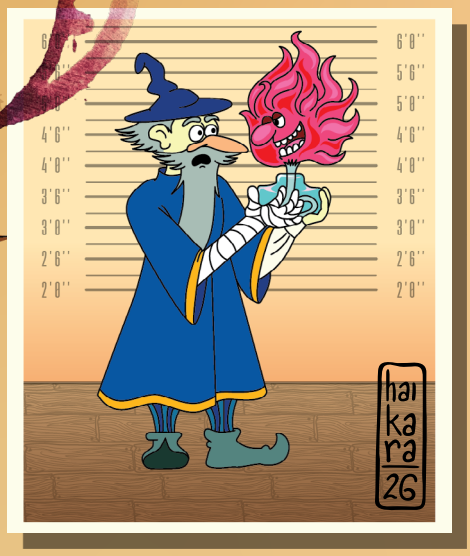
У партии нет доказательств причастности Вайса к делу со спичками, кроме свидетельства Фоглера. На такой основе нельзя дать делу ход – слово бандита весит меньше, чем слово уважаемого ремесленника.



Элиас Шиллер, подмастерье (медный 2)

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

Ученик Вайса. Молод, старателен, терпелив. Характер робкий.
Вайс проводил опыты над ним, так что Элиас немного знает про «вспышки», но старается не лезть в это дело.
Таланты и черты: Грамотность, умелец (алхимик)
Вещи: Ключи от всех помещений



Конрад Вайс, мастер-алхимик (серебряный 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	24	41	44	34	68	63	53	39	15

Идеалист. Немолод, богат, широко известен в узких кругах. Характер увлекающийся.
Вайс проводит много времени в лаборатории. Его сознание спутано, и он плохо отличает иллюзии от реальности.
Таланты: Богач, грамотность
Черты: Кинжал +4
Навыки: Знание (химия) 82, обаяние 43, ремесло (алхимия 85, яды 66)



Гертруда, домохозяйка (медный 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	35	35	30	35	38	30	30	30	12

Служанка. Немолода, нелюбопытна. Характер замкнутый.
Гертруда не знает об опытах – она просто работает по дому.
Вещи: Ключи от кухни, спален и черного хода

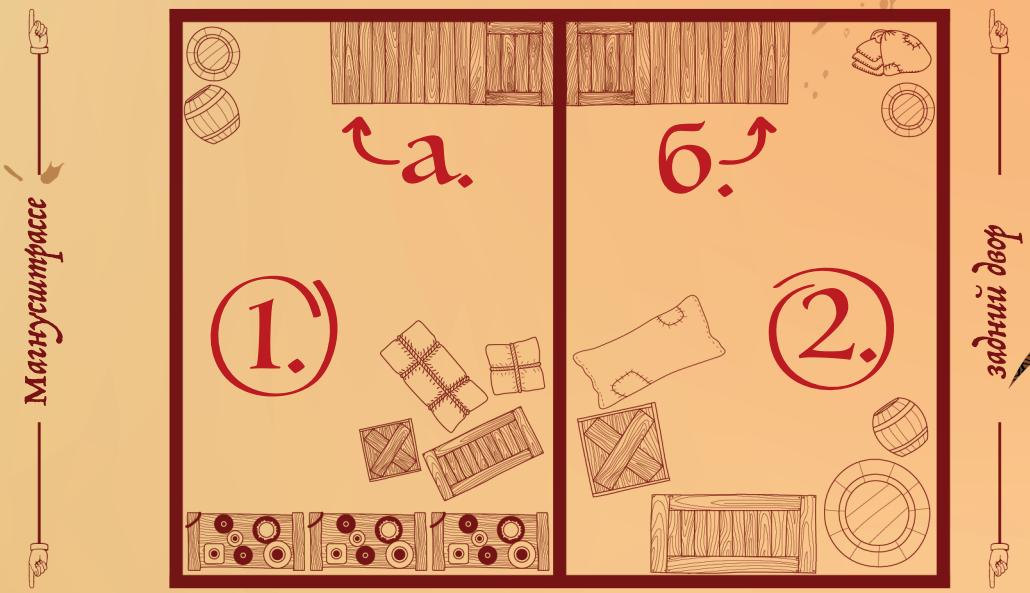
ЛАБОРАТОРИЯ «ЗОЛОТАЯ КОЛБА»

ПОДВАЛ

1. Хранилище ингредиентов
2. Хранилище продуктов

а. лестница на первый этаж (в магазин)

б. лестница на первый этаж (в кухню)



1 ЭТАЖ

1. Магазин
2. Кухня
3. Столовая

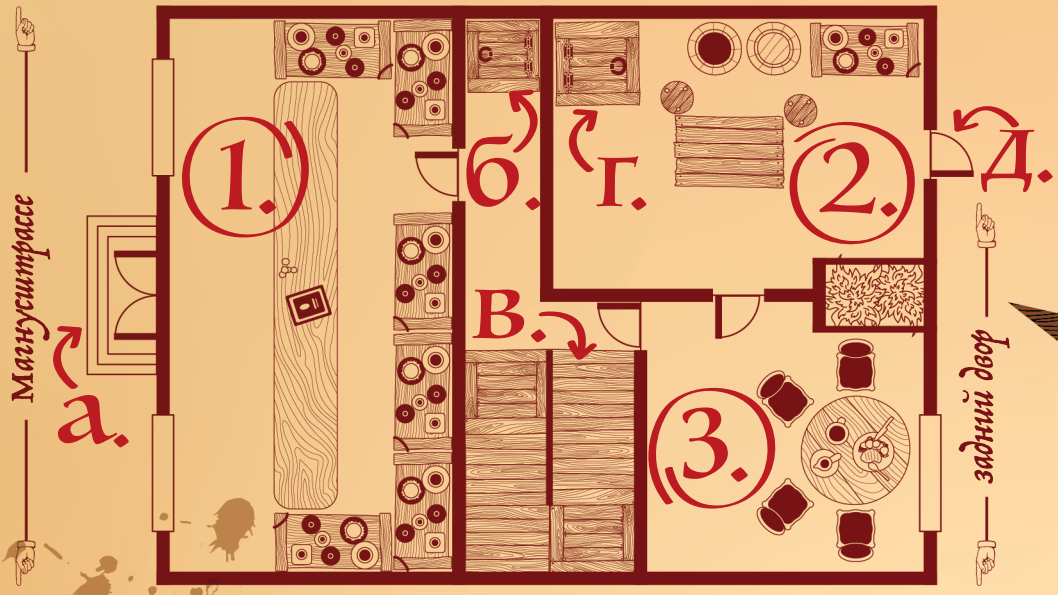
а. главный вход

б. вход в подвал с ингредиентами

в. лестница на второй этаж

г. вход в подвал с едой

д. черный ход



2 ЭТАЖ

1. Мастерская
2. Библиотека
3. Спальня Конрада
4. Спальня Элиаса

а. волшебный камин

б. лестница на первый этаж



ЛАБОРАТОРИЯ «ЗОЛОТАЯ КОЛБА»

Вайс живет и работает в двухэтажном каменном доме на улице Магнусштрассе. Днем улица довольно оживленная, ночью ее патрулирует стража.
В доме две прочные входные двери ***(С -10, УУ 3, РВ 5, П 15)***. Главный вход ведет в магазин, черный – в кухню. Окна первого этажа забраны решетками.
Межкомнатные двери обычные ***(С 0, УУ 2, РВ 4, П 10)***. Между магазином и внутренними помещениями служебный ход (на ночь запирается). За ним есть отдельный люк в подвал с ингредиентами ***(С -10, УУ 3, РВ 5, П 15)***. Там можно найти запас палочек для спичек и алхимические составы общим весом 40 (1 крона за единицу веса).
На втором этаже жилые помещения, библиотека и лаборатория. Окна без решеток, но с задвижками ***(С +20, УУ 1, РВ 2, П 5)***. В комнате Вайса можно найти личные ценности хозяина – шкатулку с монетами и ювелирными украшениями на 30 крон. В спальне Элиаса в столе лежит связка ключей от всех помещений дома и 7 шиллингов. В библиотеке около 100 книг по алхимии, истории, религии и медицине (вес каждой 1, общая стоимость 500 крон). Из библиотеки или коридора можно попасть в лабораторию: двери усилены ***(С -20, УУ 5, РВ 6, П 20)***, замки защищены от заклинаний.

Вайс так увлечен экспериментом, что даже спит в лаборатории. Окна в ней плотно закрыты ставнями, и воздух полон химических испарений. На рабочем столе стоят миски с разными составами обмазки, а в углу лежат заготовки для факелов. Алхимик не пытается сражаться. Он искренне верит, что хотел дать беднякам дешевое и простое средство от страданий. Он предлагает партии деньги, чтобы ему не мешали продолжать эксперимент.
Если партия принимает деньги или хочет занять место «Багров» в распространении спичек, переходите к **плохому эпилогу**.
Игроки могут напасть на Вайса или попытаться переубедить его, объяснив, что эксперимент пошел не по плану – ***проверка обаяния*** или ***артистизм (речи)(-20)***. При провале он скажет, что ему жаль, но наука требует жертв. Если партия атакует алхимика или заставляет его сомневаться в изобретении, из камина появляется Кси'Флик.

СЦЕНА 5

Пламя в камине разгорается. Из него формируется демоническая фигура. Вайс кричит в ужасе: он осознает, что внутренний голос, который он считал вдохновением, принадлежал демону.

Кси'Флик предлагает партии сделку: он исполняет их желания, а они оставляют его в покое. Согласившийся получает достойную награду и проходит проверку *мощного оскверняющего воздействия* (с. 183).

При отказе Кси'Флик выпрыгивает из камина. Он не отходит далеко от него и не использует дыхание огнем против персонажей, боясь поджечь лабораторию, но при любой возможности атакует их. Если партия переубедила Вайса, он поможет тушить камин, иначе наоборот мешает.

Если иллюзии одолеют партию, она придет в себя через день на борту баржи, плывущей из города.



Кси`Флик, летописец грехов

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	40	55	30	40	40	30	30	50	60	45	17

Демон Слаанеш. Следит за людьми, насылает иллюзии, питается эмоциями.

Черты: Броня 1, аура страха 2, демон (8+), магический дар (Слаанеш), нестабильность, дезориентация, источник скверны (сильный), смертоносное дыхание +9 (огненное)

Заклинания: Горестное принятие, эфирная броня, стрела, вспышки

Волшебный камин

Источник силы и привязки Кси'Флика к материальному миру. Накрывает лабораторию эффектом «вспышки» в зависимости от стадии горения:

- яркая: каждый раунд;
- средняя: каждые 2 раунда;
- тусклая: каждые 3 раунда.

Пока камин горит, Кси'Флик не обладает чертой «*Нестабильность*» и может потратить действие, чтобы прыгнуть в него и восстановить 1д10 здоровья за каждую стадию горения. Еще он может потратить действие и использовать дыхание огнем, чтобы усилить горение (по стадии за каждые 2 УУ).

Партия может предпринять любое логичное действие, чтобы затушить пламя или проветрить лабораторию, чтобы снизить эффекты «вспышки».

ЭПИЛОГ

Плохой

Чем меньше партия сделала для решения этой проблемы, тем быстрее «Вспышки» привлекут внимание городского инквизитора. Охотники на ведьм уничтожают всех, кого заметят со спичкой. Лабораторию Вайса сжигают дотла вместе с ним.

Приемлемый

Совсем без потерь не обойтись, но чем скорее распутано дело, тем их меньше. Изгнав демона, герои вырвали зло с корнем. В порту можно встретить кого-то из жертв, кто вернулся к нормальной жизни, преодолев зависимость.
Если Вайс уцелеет, его отправят в приют для умалишенных, и он будет сидеть в палате, постоянно чиркая щепкой в надежде снова увидеть утешительное пламя.

ОПЫТ

- Понять, что дело в спичках – 40 опыта.
- Остановить производство «Вспышек» у Багров – 50 опыта.
- Изгнать демона – 70 опыта.
- Если удалось пройти приключение, не убивая огарков – 50 опыта (-10 за каждого убитого, вплоть до 0).
- Бонус за быстрое решение проблемы – от 0 до 50.
- Индивидуальные награды за оригинальные идеи и хороший отыгрыш.