

«Вагон идей»

односессионное приключение от Джошуа Павлишко

Примерная длительность: 3-5 часов для пяти игроков.

Краткое содержание: Обречённых вызывают на допрос к офицеру Гильдии в связи с похищением поезда, причём все улики указывают на их причастность этому делу.

Офицер уверен, что Обречённых подставили и даёт им сутки, чтобы выяснить, кто на самом деле стоит за этим преступлением до того, как их посадят за решётку.

Эта загадка проведёт Обречённых сквозь хитросплетения человеческих отношений, пока они будут пытаться найти настоящего преступника. И, в конце концов, столкнёт их со следующей моральной дилеммой: что вы сделаете с человеком, готовым разнести мир на куски ради спасения единственной жизни?

Краткие описания некоторых персонажей Мастера вы сможете найти в конце приключения, как и Фрагменты Пророчеств. Для проведения приключения, помимо книги [игрока](#) требуется карта вагона из [журнала](#) и книга [мастера](#).

ПРОЛОГ — ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

История начинается, когда Обречённые находятся в комнате для допросов со следователем Томпсоном МакМилом. Громко прочтите или перескажите своими словами:

Первое, что вы слышите, заходя в комнату — это негромкое тиканье карманных часов в руках у следователя Гильдии. Он выглядит достаточно молодо, его бородака русого цвета аккуратно подстрижена, а очки в тонкой оправе ему удивительно идут. С щелчком он закрывает часы, садится и заявляет: “У нас не так много времени, поэтому я буду краток. Вы все задержаны по подозрению в похищении поезда. Кто-то предпринял впечатляющие усилия, чтобы повесить это преступление на вас, и если этот кто-то пытается вас подставить, значит с вами всё не так уж и чисто. Как говорится, нет дыма без огня”.

На мгновение он останавливается. „Но это не значит, что я хочу, чтобы этому кому-то всё сошло с рук. Ещё есть возможность поймать его по горячим следам. У вас есть ровно сутки, чтобы очистить своё доброе имя. Я же потрачу сегодняшний день на то, чтобы отвлечь моё начальство от того факта, что пятьсот тонн металла отсутствуют там, где им давно предполагается быть. Вам же, ребята, придётся потрудиться, чтобы выяснять, кто их действительно спёр. Или вы все попадёте в тюрьму. Нет нужды портить мой прекрасный послужной список“. Он подмигивает вам. „Мы опросили всех, включая троих инженеров, которые помогли в строительстве этих поездов, но ничего не нашли. Дело зашло в тупик и у меня нет времени разгребать его самому. Следователь Лоз ждёт вас снаружи, чтобы оказывать вам содействие и иногда поторапливать. Она может вести себя так, будто считает вас виновными, но не берите в голову — такова работа полицейского“.

СЦЕНА 1 — СБОР УЛИК

Когда офицер МакМил уходит, игроки остаются сидеть в его кабинете. Это комната крайне скудно обставлена и в ней нечего разглядывать. За дверью напарник МакМила - младший следователь Сара Лоз, которая готова выдать Обречённым больше информации, если те запросят её. Она не в курсе всего, поэтому Мастер должен отыгрывать её следующим образом: готова сотрудничеству, но враждебно настроена и будет рада воткнуть в игроков пару шпилек. Мастер должен использовать эту возможность, чтобы дать игрокам войти в свои роли, обменяться колкостями и пообщаться со следователем Лоз. Она может предоставить следующую информацию:

- Если Обречённые утверждают, что их подставили, но не пытаются это доказать, то она будет считать, что они действительно это совершили. Лоз не собирается дать МакМилу попасть в переплёт из-за Обречённых.
- Следователь Лоз будет сопровождать их и оказывать им всяческое содействие, но настаивать на их невиновности, когда всё указывает на вину — не её задача.
- Если Обречённые будут публично обсуждать инцидент, то скорее всего привлекут внимание инквизиторов Гильдии, что значительно уменьшит шансы обелить свои имена. Они должны быть осторожны, как много рассказывают и кому.
- Когда стражники Гильдии патрулировали железнодорожное депо, они видели Обречённых рядом с *поездом маршрута № 223 Её Королевского Величества*, который, согласно расписанию, проходил техническое обслуживание несколько последних дней. Это самая первая причина, почему Обречённые попали под подозрение.
- Взятые на месте преступления отпечатки пальцев совпадают с отпечатками Обречённых.
- №223 состоял из четырёх вагонов и локомотива. Что именно он перевозил, держится в секрете, но возможно, что №223 мог перевозить контрабандные материалы.
- Снаружи не было никаких следов взлома, следовательно, кто-то открыл Обречённым изнутри.
- Настоящие преступники имели доступ к магии, так как МакМил определил, что силуэты Обречённых были иллюзиями, созданными для того, чтобы пустить Гильдию по ложному следу (нет, она не знает, как именно он это определил).
- МакМил не уверен, кто именно побывал на поезде, но он уверен, что там была контрабанда Арканистов. Лоз знает, что инженеры, обслуживающие поезд, прошли допрос, но полученная от них информация совсем не помогла. Инженерами, вовлечёнными в расследование были Чарльз Фарадей, Ричард Дэви и Фредерик Уинзор.

Как только игроки получают ответы на всё, что хотели спросить, Лоз осведомится, куда они собираются направиться, чтобы раскрыть преступление.

СЦЕНА 2 — СТРАХ

Действие Сцены 2 будет проходить во многих локациях с участием многих людей. Её общая структура представляет собой Продолжительное Испытание (Книга Игрока, стр. 196) которое позволит Обречённым вести расследование менее прямолинейно. Необходимо отметить, что крайне важно, чтобы игроки осознавали возможность провала задания, который приведёт их персонажей к тюремному заключению — судьбе хуже смерти!

Продолжительное Испытание обеспечивает ощущение кинематографичности, пока Обречённые проводят время в роли следователей. Испытание предлагает два “пути” проверок навыков: **Путь метода** и **Путь мотива**. Количество успехов, достигнутое в каждом из путей, будет “запускать” определённые события по мере прохождения Продолжительного Испытания, а и так же повлияет на условия Сцены 3. Количество провалов будет считаться для игроков потерянным временем, дающим главному злодею возможность подготовиться лучше. Навыки, указанные в каждом из путей — наиболее очевидные варианты, Мастер может поощрять использование Обречёнными других подходящих навыков.

Продолжительное Испытание

TN (целевое число): переменная зависит от навыка и локации. Смотрите отдельные пути для конкретной информации.

Продолжительность: каждое “запущенное” событие занимает 3 часа времени.

Требования к завершению: 15 успехов позволяют автоматически перейти к Сцене 3. *Ведите запись количества событий, которые “запустили” игроки.*

ПУТЬ МЕТОДА — КАК ПОЕЗД БЫЛ ПОХИЩЕН?

Локация: депо

Это включает в себя тщательное обследование самого парка. Лоз может придать присутствию Обречённых некоторую официальность, но они должны держаться в тени. Депо достаточно оживлённое место, но в пределах обычной нормы. На данный момент на сортировочной станции находятся пять поездов. Нетрудно заметить железнодорожные платформы, старое и потрёпанно выглядящее моторное депо с гофрированной жестяной крышей и трёхкомнатную контору железнодорожников с механизмом для учёта выходящих на смену рабочих посредством жестяных карточек.

Возможные применения навыков: Notice/Track/Engineering могут быть использованы, чтобы определить, где находился поезд. Важной информацией, которую

надо упомянуть, является то, что кто бы не увёл поезд с путей, то по какой именно колее он это сделал — неизвестно. Злоумышленник должен был неплохо потрудиться, чтобы достичь такого чёткого исполнения плана.

TNs: 7-9 чтобы обнаружить следы поезда и определить, где он должен был находиться.

Люди: ж\д работники

Если игроки приглядятся к людям в депо, то увидят обычную команду из рабочих, охранников, начальника и небольшого количества машинистов.

Возможные применения навыков: большая часть персонала будет более охотно отвечать на вежливое обращение при прохождении проверок Социальных навыков, рассказывая, что для них здесь простая непыльная работёнка. Важной информацией будет то, что в тот промежуток времени, когда был похищен поезд, депо покинули три поезда. Персонал может рассказать Обречённым, что должен вестись учёт прибытия и отбытия каждого поезда, но так как объём бумажной работы слишком велик, никто за этим особо не следит.

TNs: 7-9 для уважительного обращения, 11-13 для более агрессивного.

СОБЫТИЯ

Первые 5 успехов (Метод):

Громко прочтите или перескажите своими словами:

Звуки ожесточённого спора привлекают ваше внимание к двоим рабочим: „Как мне ещё сказать, чтобы до тебя, пьянчуги, дошло? Мне плевать, что ты направил мой поезд на неправильный путь. Но пытаться свалить всю вину за это на меня одного — это уже чересчур! Извинись, сделай выводы из своей ошибки, и тогда я не доложу на тебя“, — сказал один из них, судя по форме — машинист. „Я ничаво не делал! Ты сам усё перепутал. Я тут ни при чём“, — крикнул другой рабочий в спину машинисту, уже повернувшись, чтобы уйти.

Если Обречённые попробуют разобраться в ситуации, то каждый скажет им, что состав Маршрута 442 с грузом угля и строительных материалов, который по расписанию должен был отправиться на Север, из-за ошибки не был направлен на соответствующую рельсовую колею, что утром и обнаружил машинист (так что каким бы ни был поезд, прошедший сегодня утром по маршруту 442, это было противозаконно). Рабочий будет настаивать на своём как кремень, утверждая, что это не он отводил состав, и если Обречённые попробуют осмотреться, то найдут нечто, выглядящее как множество отметок от инструментов и странные царапины на локомотиве. Проверка TN 10 Artefacting раскроет, что это следы множества автоматов, которые проделали что-то с поездом.

Вторые 5 успехов (Метод):

Громко прочтите или перескажите своими словами:

Вас останавливает пожилой человек, местный сторож. Он водружает на свой нос очки в роговой оправе и спрашивает: „Ну и ЧТО здесь происходит?“

Сторож проявит некоторую подозрительность и потребуются три успешные проверки TN 11 Социальных навыков, чтобы убедить его, что игроки находятся здесь на законных основаниях. Если Сара Лоз с ними, они получают (+) к проверкам. Если удастся его убедить, то всё, что он сможет сказать о похищении, будет лишь “бумаги машиниста были в порядке, хотя и выглядели неожиданно чистыми”. Так же сторож слышал от кого-то, что кондуктор “собирался навестить своего старого друга на Севере”.

Финальные 5 успехов (Метод):

Игроки подслушивают разговор рабочих, жалующихся на психа-машиниста, который повредил их железнодорожное оборудование, на всех парах летя к Мёрдстромскому кладбищу. Если на них надавить, их лидер скажет, что это было на маршруте 233 или 223, или что-то типа того, и пошутит, что этот парень поди торопился съесть обед, который приготовила ему жёнушка-покойница.

ПУТЬ МОТИВА — ПОЧЕМУ ПОЕЗД БЫЛ ПОХИЩЕН?

Инженер: Чарльз Фарадей

Обречённые могут пойти за Фарадеем в его кузнечную лавку — простому двухэтажному строению из кирпича, с конвейерной системой сообщения между этажами. Обречённые встретят Шарлотту — молодого стажёра, в данный момент присматривающего за магазином. Чарльз дома — слёг с простудой на пару дней, но Шарлотта навещает его ежедневно, чтобы убедиться, что он в порядке. Если Обречённые пройдут к дому Чарльза, то найдут его пустым.

Проверки навыков (TNs 6-10): Обречённые могут использовать Социальные навыки, чтобы многое узнать о ситуации: Шарлотта — сирота, которую усыновили Чарльз и его невеста Ребекка. Она проявила впечатляющие способности к механике, способности, которые Ребекка изо всех сил старалась поощрять. После того, как несчастный случай в шахте забрал Ребекку (Шарлотта не знает об этом многого, так как Чарльз — неразговорчивый человек), Шарлотта стала больше внимания уделять лавке. “Не хочу сплетничать, но мне кажется, что её смерть и то, что мистер Дэви выкинул его из общего дела ради БОльших денег — всё это доконало папу”. Шарлотта навещала отца сегодня утром (примерно в то время, когда поезд был похищен). Ей немного неудобно позволять людям просто так слоняться по лавке, но она слишком воспитана, чтобы заявить это прямо.

Инженер: Фредерик Уинзор

Обречённые могут найти Фредерика в небольшом магазинчике по продаже часов с кукушкой, расположенном в тихом уголке неподалёку от пекарни и нескольких домов. Одноэтажное здание, дверь которого украшена тонкой резьбой по дереву. Внутри магазинчика уютно расположились деревянные игрушки, часы с кукушкой, и другие украшенные резьбой безделицы. Фредерик работает над игрушечной уткой когда замечает Обречённых.

Проверки навыков (TNs 7-9): Обречённые могут использовать Bewitch или Convince, чтобы Фредерик поделился с ними некоторой информацией. Он не горит желанием говорить о своём прошлом в качестве инженера, но расскажет в общих чертах. Он и двое других из списка когда-то на Земле были друзьями, которых наняли благодаря их послужному списку, и чьи дороги разошлись со временем. Фредерика не интересовал холодный расчёт в строительстве механизмов, он любил творческий подход к нему. Ричард и в меньшей степени Чарльз же были теми, кто любит цифры. Они пытались открыть совместное предприятие, но только Ричард действительно хотел им заниматься. «После встречи с Ребеккой Чарльз хотел спокойной жизни, а Ричард всегда гнался за Гильденами. После того, как Ребекка умерла, их хорошие отношения умерли вместе с ней. Помнится, Ричард всегда был очень приветлив с ней, но она была сильно привязана к Чарльзу».

Инженер: Ричард Дэви

Обречённые могут найти Ричарда в его машинном цеху, просторном складе, который наполнен гулом от голосов большого количества работников в нём. Ричард определённо чувствует себя на своём месте, крича и указывая, подписывая бумаги и осуществляя прочую деятельность занятого управляющего.

Проверки навыков (TNs 8-11): Обречённые могут использовать Intimidate или Barter чтобы узнать больше о ситуации — Ричард крайне занятый человек, не скрывающий своего раздражения от вопросов Обречённых. Если те упомянут Чарльза или Фредерика, то он немедленно прервёт своё занятие, посмотрит персонажу в лицо и спросит: «Что, Фредерику срочно потребовались деньги, чтобы не прогореть? Иногда я чувствую себя виноватым из-за его нежелания идти в ногу со временем». Ричард попытается перевести разговор на факты и на успехи в предприятии. Он и Чарльз агрессивно продвигались вперёд, совершая впечатляющие технологические прорывы, но Чарльз потерял интерес к делу, когда влюбился в Ребекку.

СОБЫТИЯ

Первые 5 успехов (Мотив): это событие происходит непосредственно с тем инженером, которого опрашивают Обречённые. Ричард выкажет замешательство, а Шарлотта и Фредерик будут значительно нервничать. Прочтите громко или перескажите своими словами:

К вам подходит сурово выглядящий рабочий-железнодорожник, за ним следуют четверо помощников. Он обращается к [персонажу, с которым разговаривают

игроки]: «Эта, мне тут надо руку по-быстрому наладить, а ты, гряд, инженер-мастак». Он заводит беседу со своими помощниками, игнорируя остальных до тех пор, пока кто-нибудь не согласится посмотреть его протез: «Как вы можете верить тому машинисту? Да он, считай, с рельсов слетел, так резко свернул. Я думал, гроб придётся заказывать — еле стрелку успел перевести, чуть не надорвался!»

Мужчина, которого, как выяснят Обречённые, зовут “Заступ”, вместе со своей бригадой расчистил путь “странно выглядящему углежору”. Что ещё странно, поезд свернул на старую рельсовую колею, но такого не бывало, чтобы Гильдия поставила поезд в расписание, не информировал работников на линии о нём. Заступ скажет, что поезд направлялся в северную часть города.

Вторые 5 успехов (Мотив):

Происходит следующее событие:

Было совершено неожиданное нападение на склад Ричарда Дэви (Обречённые услышат об этом, либо увидят собственными глазами). Несколько человек пострадало от нападения, однако никто не погиб. Если Обречённые были там или пошли разведать подробности, то с проверкой TN 13 Notice они заметят небольшое четырёхное создание, убегающее с чем-то вроде труб или иных механических деталей у него во рту. Если Обречённые попытаются догнать его, то потребуются проверка TN 14 Stealth от каждого персонажа, или они будут замечены. Если всем им это удастся, переходите к Сцене 3.

Финальные 5 успехов (Мотив):

Происходит следующее событие:

В следующий раз, когда Обречённые будут перемещаться из локации в локацию, к ним подойдёт Шарлотта, выглядящая крайне обеспокоенной: «Я прошу прощения, просто я хочу быть уверена, что мой отец не попал в неприятности. Он говорил, что собирается навестить мамину могилу на кладбище... а ещё он говорил, что на самом деле она не мертва... просто в анабиозе».

СЦЕНА 3: РАЗВЯЗКА

Мёрдстромское кладбище, которое почти целиком засажено будто готовыми провалиться под землю под своим весом деревьями и заставлено большим количеством искусно запечатанных гробниц, использовалось ещё до того как Брешь открылась (во второй раз).

Если Обречённые попадают на кладбище после первого события, они прибывают как раз чтобы успеть заметить говорящие за себя следы дыма, оставшегося от поезда. Если они поторопятся, то успеют увидеть, как Чарльз Фарадей при помощи крана загружает что-то, похожее на аппарат искусственного дыхания, покрытый следами льда. Если

Обречённые прибывают после второго или третьего события, аппарат будет уже погружен, и Чарльз будет занят последней проверкой, перед тем как сесть на поезд и отбыть. Если Обречённые придут после какого-то большого количества событий, то поезд будет уже отчаливать.

Если Обречённые попытаются остановить Чарльза, он натравит на них своих “сторожевых собак” (Hunter, стр. 147 Книги Мастера, количество соответствует количеству игроков), чтобы те выиграли ему время. Основной задачей Чарльза во время боя будет попытка сбежать, поэтому он будет избегать ввязываться в бой с Обречёнными, пока не достигнет этой цели. Если Обречённые не победят Хантеров за 5 раундов, поезд приступит к отбытию.

Если поезд уходит, то Обречённые могут попытаться догнать и запрыгнуть на него, они получают 2 урона, если не пройдут проверку TN 9 Acrobatics. Когда они начнут двигаться в сторону кабины поезда, то обнаружат, что 2-й и 3-й вагоны спаяны в один, и попасть в него можно только со стороны локомотива или 4-го вагона.

Внутри поезда: Чарльз сам построил поезд, чтобы вернуть Ребекку к жизни, так же предусмотрев некоторую защиту, чтобы быть уверенным, что он завершит это дело. Если бой будет происходить внутри состава (в противоположность тому, что Обречённые пытались остановить Чарльза до отбытия поезда), Чарльз будет большую часть времени находиться рядом с Ребеккой, используя защитные конструкции поезда (используйте профиль Craftsman, стр. 127 Книги Мастера, считая Чарльза персонажем Rank 8). Эта позиция будет обеспечивать ему почти полное укрытие от любых атак на расстоянии.

В начале инициативы Чарльза, он будет тратить 0-Действие, чтобы произвести board effect. Если не указано иное, board effect’ы задевают все возможные цели в области. На другой стороне вагона, ближе к локомотиву, Обречённые увидят что-то, похожее на аппарат искусственного дыхания, покрытый следами льда. Если он будет задет шаблоном взрыва, то Чарльз немедленно сфокусирует своё внимание на том, кто нанёс этот ущерб, переходя от защиты тому нападению, на какое он способен, в бешенстве пытаясь убить того человека. “Ты оставишь Ребекку В ПОКОЕ!”.

Насмешки Чарльза во время боя:

«Вы здесь определённо для того, чтобы узнать, по какой же бесчестной причине я свалил на вас это преступление. Но, честно говоря, это было просто дело случая... Кажется, я недооценил насколько, оказывается, Гильдия предана своей работе».

«Вы дёргаетесь как детишки при виде пауков. Я бросал вызов многим, кто намного сильнее вас».

Вдобавок, Чарльз будет получать подкрепления в виде Хантеров. Они будут появляться с обеих сторон вагона и атаковать игроков, но так же будут затронуты любыми действиями Чарльза. Если Обречённые выигрывают слишком легко, то добавьте больше Хантеров, заходящих в вагон.

Board Effects:

Тяжелый кран - все в ауре 2” должны пройти проверку TN9 Spd или получить 2 урона и быть отброшенными на 2”.

Электрические катушки - цели на линии между двумя точками должны пройти проверку TN 9 Df или получить 2 урона и состояние Slow.

ЭПИЛОГ:

После поражения Чарльз рыдает из-за того, что не смог спасти свою возлюбленную, и проклинает Обречённых за то, что те были комнатными собачками (Гильдии). Что случится дальше, целиком зависит от Обречённых. У них есть поезд, чего бы другим пришлось добиваться годами, немного сумасшедший гений-изобретатель, и широкие перспективы. А так же офицер Гильдии, который знает, что представляет собой на самом деле каждый из вас.

Исполнение пророчеств, пасьянс “Перекрёсток”:

Южная карта — 10 Воронов, “Если ты позволишь рукам утянуть тебя” может относиться к аресту персонажа Гильдией.

Северная карта — 1 Воронов, “и ты будешь вычерпывать воду до тех пор, пока она не отдаст своих мертвецов” может относиться к попыткам разобраться во вражде между инженерами, чтобы найти Чарльза.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА:

Чарльз Фарадей: движущая сила этой истории. Цитатой, лучше всего описывающей его, будет: “Говорят, что искать ответ на то, как предотвратить смерть — кощунство. Возможно ответ в том, чтобы искать правильные вопросы”. Цикл жизни и смерти всегда был для Чарльза простым фактом, не имевшим эмоциональной окраски потому, что результат был всегда предсказуем. Изучение этой предсказуемости привело Чарльза к созданию автоматов — металл и шестерёнки были куда более эффективными машинами, чем плоть и кость. Начало этой исследовательской деятельности было положено, когда Чарльз встретил Ребекку. Они оба работали с Союзом Горняков и Паромехаников, и казалось, что ничто не может разлучить их. Чарльз называл её: “сердце, которое я потерял, сам о том не подозревая”. Спустя несколько дней после того, как он сделал ей предложение, то получил новости, которые никто бы не хотел услышать: пока она была в шахте, случился взрыв.

Не смотря на все его умения и средства, что были у Чарльза в распоряжении, лучшее, чего он смог добиться — ввести её в искусственную кому. Чарльз стал одержим

попытками вернуть свою невесту к полноценной жизни. Когда Чарльз приступил к изучению текстов, которые пересекались с учением Воскрешателей, другие члены СГиЖ решили держаться от него подальше, чтобы не дать Гильдии прийти за ними следующими.

В начале приключения Чарльз приводит в действие свой план по возвращению поезда, который был захвачен в налёте. Он готов вернуть свою жену к жизни; ему просто нужно оборудование поезда, чтобы завершить задачу.

Фарадей — человек действия. Он осознаёт, что его попытаются остановить, так как он пересёк определённую черту, но Ребекка — единственный человек, о котором он когда-либо заботился. НИЧТО не слишком, чтобы спасти её.

Ричард Дэви: самый “деловой” из инженеров. Для него время — деньги, поэтому он всегда ищет наиболее эффективный способ вести дела. Эффектно одетый, он не кичится богатством, хотя и демонстрирует его. Он должен быть показан резким и крайне сосредоточенным: он делает однозначные выводы и не тратит время на “эм” или “ну”.

Фредерик Уинзор: самый “мягкий” из инженеров, он выглядит так, как вы представляете себе часового мастера: немного лишних килограммов, чуть поредевшие русые волосы, начинающие седеть, и заштопанная одежда. Он должен выглядеть полной противоположностью Ричарду. Покажите его как человека, который немного болтает, ценит своё время, и способен просто получать удовольствие от компании.

Стажёр Шарлотта: это шестнадцатилетняя девушка со светлыми каштановыми волосами, которые она держит собранными в хвост большую часть времени. Она целиком одевается как механик, носит надвинутые на лоб защитные очки, и постоянно крутит в руках какие-нибудь приспособления. Покажите её как девушку, которая постоянно собирает и анализирует информацию.

Томпсон МакМил: инспектор МакМил работает в Гильдии уже несколько лет, и он проницательный следователь. Его форма выглядит слегка потрёпанной, но он гордится тем, что отлично выглядит. Покажите его как человека, который уверенно движется по карьерной лестнице.

Инспектор Сара Лоз: язвительный молодой инспектор Гильдии под началом МакМила. Лоз знает, насколько ценным начальником и наставником является МакМил, и она предпочтёт, чтобы в неприятности попали Обречённые, а не он. По большей части она груба и безынициативна (потому что знает, что в любой момент обвинить Обречённых).