

WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY



МРАЧНЫЙ МИР РИСКОВАННЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ



Добро пожаловать в этот великий том, содержащий разъяснение важных принципов, введение в самую славную Империю его величества императора Карла-Франца I и перехваченное сообщение любопытного происхождения.

Ролевые игры	6
Как использовать книгу	7

ПЕРСОНАЖ



Комплексный учебник о том, как создать своего персонажа и группу приключенцев для получения удовольствия и прибыли!

Создание персонажа	15
Расы	15
Класс и карьера	19
Атрибуты	21
Умения и таланты	24
Имущество	25
Детализация	26
Группа	30
Оживление персонажа	30
Улучшения	31
Готово!	31
Обзор листа персонажа	32

КЛАССЫ И КАРЬЕРЫ



Волнующие возможности трудоустройства в Старом Свете. В этой замечательной главе также рассказывается о том, как применить опыт, который вы заработали, как влияет на вас ваш статус в обществе и как вы можете попытаться улучшить свое положение.

Классы	34
Карьера	34
Уровни карьер	34
Продвижение по карьере	34
Смена карьеры	36
Статус	37
Ранги и репутация	37
Определение статуса	37
Изменение статуса	37
Эффекты статуса	37
Поддержание статуса	38

Заработка денег и статус

Книжники

Аптекарь (Apothecary)

Инженер (Engineer)

Законник (Lawyer)

Монах (Nun)

Лекарь (Physician)

Священник (Priest)

Ученый (Scholar)

Волшебник (Wizard)

Городской люд

Агитатор (Agitator)

Ремесленник (Artisan)

Попрошайка (Beggar)

Сыщик (Investigator)

Торговец (Merchant)

Крысолов (Rat Catcher)

Горожанин (Townsman)

Дозорный (Watchman)

Придворные

Консультант (Advisor)

Творец (Artist)

Дуэлянт (Duellist)

Посланник (Envoy)

Дворянин (Noble)

Слуга (Servant)

Шпион (Spy)

Смотритель (Warden)

Сельский люд

Бейлиф (Bailiff)

Знахарь (Hedge Witch)

Травник (Herbalist)

Охотник (Hunter)

Шахтер (Miner)

Мистик (Mystic)

Разведчик (Scout)

Крестьянин (Villager)

Странники

Охотник за головами (Bounty Hunter)

Кучер (Coachman)

Артист (Entertainer)

Флагеллянт (Flagellant)

Гонец (Messenger)

Коробейник (Pedlar)

Дорожный патрульный (Road Warden)

Охотник на ведьм (Witch Hunter)

Речной люд

Лодочник (Boatman)

Штурман (Huffer)

Речной патрульный (Riverwarden)

Речник (Riverwoman)

Моряк (Seaman)

Контрабандист (Smuggler)

Грузчик (Stevedore)

Мародер (Wrecker)

Беззаконники

Сводня (Bawd)

Шарлатан (Charlatan)

Скупщик краденого (Fence)

Грабитель могил (Grave Robber)

Разбойник (Outlaw)

Вымогатель (Racketeer)

Вор (Thief)

Колдун (Witch)

Воины

Кавалерист (Cavalryman)

Страж (Guard)

Рыцарь (Knight)

38 Боец арены (Pit Fighter)

79

39 Головорез (Protagonist)

80

39 Убийца (Slayer)

80

40 Солдат (Soldier)

81

41 Боевой священник (Warrior Priest)

82

УМЕНИЯ И ТАЛАНТЫ



Все способности, которыми может обладать ваш персонаж, включая их описание и способы применения.

48

49 Умения

83

49 Определение уровня умения

83

50 Базовые и продвинутые умения

83

50 Обобщенные умения и специализация

83

51 Описания умений

84

51 Таланты

97

52 Получение талантов

97

53 Описания талантов

97

ПРАВИЛА



58 Точное название этой главы не поддается цветистому изложению! Механики игры, включающие в себя проверки - основной метод применения ваших действий, а также разделы, охватывающие множество различных ситуаций, которые могут возникнуть!

63 Проверки

113

63 Простые проверки

113

64 Автоматические успехи и провалы

114

65 Драматические проверки

114

65 Сложность

117

66 Помощь

118

66 Бой

119

67 Учет времени

119

67 Обзор боя

119

68 Порядок инициативы

119

69 Ошеломление

120

69 Совершение своего хода

120

70 Атака

121

71 Криты и заминки

122

71 Дальний бой

123

71 Сложности в бою

123

72 Бой двумя оружиями

125

73 Безоружный бой

126

73 Верховой бой

126

74 Преимущество

126

75 Движение

127

76 Движение в бою

127

76 Прыжки и падения

128

77 Преследование

128

77 Состояния

129

78 Множественное состояние

129

78 Полный перечень состояний

130

Судьба и несгибаемость	132	Культ Сигмара, Бога Империи	170	Знание Металла (The Lore of Metal)	206
Судьба и удача	132	Культ Таала, Бога Природы	171	Знание Жизни (The Lore of Life)	207
Несгибаемость и решимость	132	Культ Ульрика, Бога Войны	172	Знание Света (The Lore of Light)	208
Травмы	133	Культ Верены, Богини Мудрости	173	Знание Теней (The Lore of Shadows)	209
Раны, критические раны и смерть	133	Боги-предки двардов	174	Ведьмовская магия	210
Сломанная кость	139	Священники двардов	174	Знание ведовства	210
Порванная мышца	140	Боги эльфов	174	Знание колдовства	211
Ампутированная часть тела	140	Священники эльфов	174	Темная магия (Dark Magic)	212
Исцеление	141	Боги полуросликов	174	Знание демонологии	212
Медицинская помощь	141	Священники полуросликов	174	Знание некромантии	213
Иной урон	141	Боги Хаоса	176	Магия Хаоса (Chaos Magic)	213
Порча	142	Молитвы	176	Знание Нургла	213
Получение очков порчи	142	Благословенный	176	Знание Слаанеш	214
Осквернение	143	Благословения и чудеса	176	Знание Тзинча	214
Потеря очков порчи	143	Очки греха	176		
Болезни и инфекции	146	Гнев Богов	177		
Литания чумы	146	Благословения	179		
Симптомы	147	Уровни успеха	179		
Психология	149	Чудеса	181		
Психологическая проверка	149	Уровни успеха	181		
Психологические черты	150	Чудеса Мананна	181		
Самодельная психология	151	Чудеса Морра	181		
		Чудеса Мирмидии	182	Советы для тех, кто оказался во главе	
		Чудеса Ранальда	183	буйной толпы. Этот раздел также дает	
		Чудеса Рии	183	советы по путешествиям по Империи и	
		Чудеса Шаллии	184	вознаграждению тех, кто стойко выносит	
		Чудеса Сигмара	185	невообразимые трудности.	
		Чудеса Таала	185		
		Чудеса Ульрика	186	Общие советы	215
		Чудеса Верены	186	Создание персонажа	216

МАСТЕР ИГРЫ**МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ**

Те события, что происходят между вашими авантюрами, с вариантами деятельности, которой вы можете заняться.

МАГИЯ

Только злобные и заблуждающиеся глупцы осмелятся исследовать страницы этого тайного и нечестивого раздела. Если, конечно, вы не магистр коллегий магии. Тогда вам придется это читать.

События	152	Эфир	188		
Усилия	154	Ветра магии	188		
Деньги на ветер	154	Магический язык	189		
Дела и обязанности	155	Восемь знаний	189		
Основные усилия	155	Эльфийская магия	190		
Классовые усилия	159	Темная Магия	190		
		Прочие знания	191		
		Правила Магии	191		
		Второе зрение	191		
		Заклинания	191		
		Проверка сотворения	192		
		Проверка концентрации	195		
		Отклонение ветров	195		
		Рассеивание	195		
		Использование варп-камня	195		
		Список заклинаний	195		
		Усиление	197		
		Малые заклинания (Petty Spells)	199		
		Тайные заклинания (Arcane Spells)	199		
		Цветная магия	201		
		Знание Зверей (The Lore of Beasts)	201		
		Знание Смерти (The Lore of Death)	203		
		Знание Огня (The Lore of Fire)	204		
		Знание Небес (The Lore of Heavens)	205		

СЛАВНЫЙ РЕЙКЛАНД

Да здравствует сердце Империи – славный Рейкланд. Раскинувшись города, глубокие темные леса и внушающие благовейный трепет горы, Рейкланд готов к тому, чтобы его изучили.

Описания богов Старого Света и их культов и поклонников. Также содержит благословения и чудеса, которые могут творить те, кто следует по пути богов. Имейте в виду, эта глава также касается кощунственных знаний, которые лучше избегать!



Боги	161				
Боги Империи	161				
Иные пантеоны	161				
Боги Хаоса	162				
Культы	162				
Основные культуры Империи	163				
Большой Конclave	163				
Культ Мананна, Бога Морей	164				
Культ Морра, Бога Смерти	165				
Культ Мирмидии, Богини Стратегии	166				
Культ Ранальда, Бога Хитрости	167				
Культ Рии, Богини Плодородия	168				
Культ Шаллии, Богини Милосердия	169				

РУКОВОДСТВО ПОТРЕБИТЕЛЯ



Здесь представлена вашему вниманию информация о деньгах, оружии, доспехах, товарах и услугах, которые вы можете приобрести, если, конечно, вы сможете позволить себе такую роскошь!

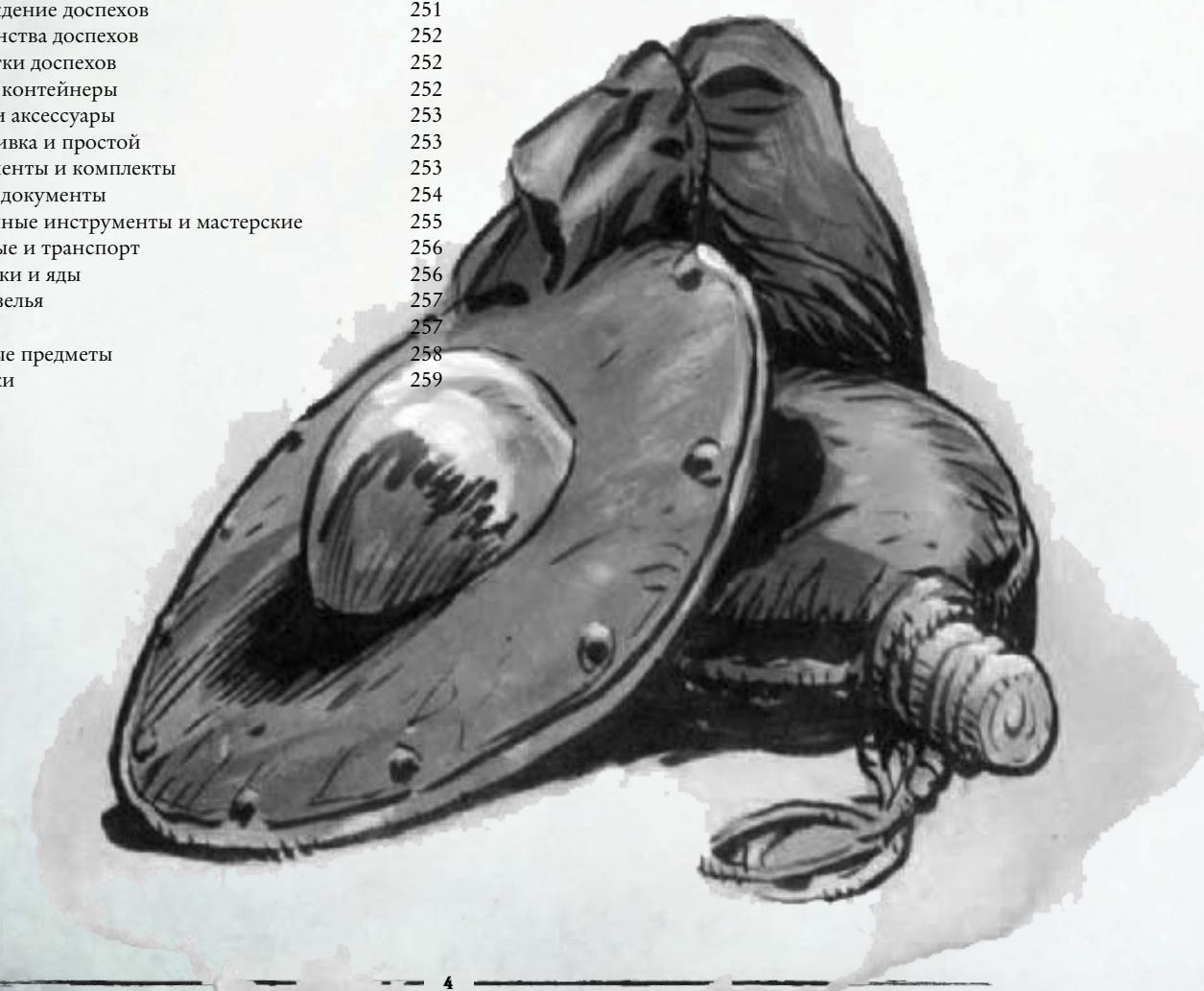
Деньги	240
Стоимость жизни	240
Подпольная чеканка	241
Поход на рынок	241
Доступность	242
Торг и торговля	242
Продажа	243
Обмен	243
Качество	243
Достионства предметов	243
Достионства предметов	244
Обременение	244
Оружие	245
Повреждение оружия	245
Группы рукопашного оружия	245
Длина оружия	248
Группы стрелкового оружия	248
Дальнобойность оружия	248
Достионства оружия	249
Недостатки оружия	250
Доспехи	251
Повреждение доспехов	251
Достионства доспехов	252
Недостатки доспехов	252
Сумки и контейнеры	252
Одежда и аксессуары	253
Еда, выпивка и простой	253
Инструменты и комплекты	253
Книги и документы	254
Ремесленные инструменты и мастерские	255
Животные и транспорт	256
Наркотики и яды	256
Травы и зелья	257
Протезы	257
Различные предметы	258
Наёмники	259

БЕСТИАРИЙ



Всевозможные мерзкие существа, с которыми вы можете столкнуться в своих приключениях, и описания их способностей.

Зоны попадания существ	260
Население Рейкланда	260
Звери Рейкланда	262
Монстры Рейкланда	264
Орды зеленокожих	269
Неупокоенные мертвецы	270
Рабы тьмы	272
Зверолюды, дети хаоса	272
Культисты, потерянные и проклятые	273
Демоны, нечестивое воинство	274
Отвратительные крысолюды	275



ПРИЗНАТЕЛЬНОСТЬ

Дизайн и разработка: Dominic McDowall and Andy Law

Тексты: Dave Allen, Gary Astleford, Graeme Davis, Jude Hornborg, Andy Law, Lindsay Law, Andrew Leask, TS Luikart, Dominic McDowall, Clive Oldfield

Редактор: Andy Law, Lindsay Law, Andrew Leask

Арт-директор: Jon Hodgson

Обложка: Ralph Horsley

Иллюстрации: Dave Allsop, Michael Franchina, Andrew Hepworth, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Pat Loboyko, Sam Manley, Scott Purdy

Графический дизайн и макет: Paul Bourne

Карты: Andy Law

Вычитка: Jacob Rodgers

Особые благодарности Jon Gillard, Christian Dunn, Michael Knight, Tom O'Neill and the rest of the GW team.

Кроме того, спасибо всем фанатам, которые нашли время связаться с нами по электронной почте, через Facebook и на Discord в период предварительного просмотра. Без всех вас эта книга не была бы такой.

Published by Cubicle 7 Entertainment Ltd, Suite D3, Unit 4, Gemini House, Hargreaves Road, Groundwell Industrial Estate, Swindon, SN25 5AZ, UK

Никакая часть этой публикации не может быть воспроизведена, сохранена в поисковой системе или передана в любой форме любым способом, электронным, механическим, фотокопированием, записью или иным образом без предварительного разрешения издателей.



Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2018. 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.

Дисклеймер от верстальщика.

Эту книгу читать нельзя. Если она попала к вам в руки, вы должны немедленно её удалить. Все что в ней находится принадлежит другим людям, вы не имеете право отнимать их хлеб. Удалите, забудьте и сдайтесь властям. Использовать нельзя. Читать нельзя. Если вы запомнили, что тут написано - забудьте. Не распространять. Из интернета немедленно удалите и забаньте себя на том сайте, где нашли.

Покупайте только официальный перевод, поддерживайте отечественного и зарубежного производителя.

Пиратство - это плохо.

Труд переводчиков и верстальщиков в данной книге - напрасен. И все картинки и ссылки выковыривать лень.

Не болейте.

♦ ВВЕДЕНИЕ ♦



«Так ради чего вы здесь? Приключения? Может быть. Золото? Вполне возможно. Справедливость?

Ха, это столь гибкий термин! Но что же я вижу в ваших глазах, этот благочестивый блеск? О, так значит, вы хотите творить добрые дела. Разумеется, пока вам за это достаточно платят и это развлекает вас, а также не противоречит вашим политическим взглядам. Что ж, вы обратились по адресу. Давайте пройдем внутрь, и я расскажу вам о работе.»

Добро пожаловать в **Warhammer Fantasy Roleplay**. Вас ожидают чудесные вещи. Один из вас будет контролировать целый мир, в то время как остальные будут жить в нем и исследовать его, открывая для себя здешние манящие чудеса и ужасные тайны, а также все, что находится между двумя этими понятиями.

Вы встретите славных героев, которые будут воротить свой нос от страдающих бедняков, и законченных злодеев, которые просто когда-то пошли не по тому пути, преследуя вполне благие цели. Здесь волшебники, к которым испытывают страх и уважение, творят свои заклятия в высоких башнях коллегий магии. Тех же, кто практикуют магию вне безопасных залов коллегий, не только боятся, но и поносят, и не без причины, так как многие темные колдуны охотно продают свои души в обмен на могущество. Набожные жрецы без устали труются, чтобы улучшить жизнь угнетенных, в то время как слуги богов Хаоса стремятся воспрепятствовать их делу и все разрушить.

Приготовьтесь к схваткам в трущобах, к тому, что вам придется бороться за саму свою жизнь и к тому, что скверна будет окружать вас со всех

сторон. Приготовьтесь к опасностям, которые будут подстерегать вас повсюду, и с которыми вы не сможете справиться в одиночку. И, прежде всего, приготовьтесь к мрачным и опасным приключениям в мире **Warhammer Fantasy Roleplay**!

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP) – это настольная ролевая игра (РИ). Если вы больше знакомы с компьютерными или консольными ролевыми играми, то будете почти как дома. Один из вашей группы возьмет на себя роль мастера игры (GM) – человека, который будет описывать мир и то, что в нем происходит. Все же остальные будут игроками – протагонистами игры, которые будут взаимодействовать с миром, что создаст GM. Игроки говорят GM, что их персонажи делают, а GM интерпретирует последствия их действий, используя, где необходимо, правила игры. Игра может протекать в такой манере, что игроки будут следовать сюжету, который GM подготовил для игры, но может случиться и так, что все выйдет из-под контроля и бедному GM придется импровизировать как сумасшедшему. Приемлемо и то, и другое.

БРОСАЯ КОСТИ

Во время игры в **WFRP** для определения случайных результатов используются десятигранные кубики. Эти кубики обычно имеют значения 0–9, и если выпадает 0, то его следует считать как 10. В правилах десятигранные кубики обозначаются как d10, а количество этих кубиков, которое необходимо бросить, обозначается следующим образом: 1d10 для одного кубика, 2d10 для двух кубиков, 3d10 для трех кубиков и т. д.

Если от вас требуется бросить несколько кубиков подобным образом, результат всегда складывается вместе. Так, если правила требуют от вас бросить 2d10, вы бросаете два десятигранных кубика и складываете результаты этих бросков. Например, если у вас выпало 0 и 3, результатом будет 13 ($10+3=13$).

Иногда бросок кубика модифицируется посредством добавления или вычитания какого-либо числа. Так, бросок 1d10+4 означает, что вы бросаете один десятигранный кубик и добавляете 4 к результату, а бросок 2d10-3 означает, что вам нужно бросить два десятигранных кубика и отнять 3 от общего результата.

Также в правилах используется бросок двух десятигранных кубиков для отображения результата от 1 до 100 (обозначается как 1d100). Для подсчета результата определите, что один кубик будет отвечать за «десятки», а второй – за «единицы». После этого бросьте эти кубики, и результат этого броска возьмите как двузначное число. Например, если выпало 1 и 4, то в результате получаем 14, если 4 и 2 – 42. Если на обоих кубиках выпало 0, то результатом будет 100.

Данный труд является книгой правил, где содержатся вся необходимая информация и опции для проведения вашей игры WFRP. Если вы прежде никогда не играли в ролевые игры, то мы рекомендуем вам начать с Warhammer Fantasy Roleplay Starter Set, который создан так, чтобы научить вас играть, или же вам стоит просто посмотреть раздел «What is an RPG?» на нашем сайте www.cubicle7.co.uk.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КНИГУ

Если говорить по-простому, то сперва в ней идут главы, предназначенные для игроков. Новичкам стоит начать с пролога, где приведена переписка и письмо, являющиеся своего рода вводной информацией об Империи, где и будут разворачиваться действия начальных приключений, публикуемых Cubicle 7.

Дальше игрокам следует прочесть несколько глав, чтобы побольше узнать о своих персонажах и их способностях. Игровые правила предназначены для всех. Игроки, чьи персонажи как-то связаны с религией или магией, наверняка захотят прочитать соответствующие главы, которые расположены дальше в этой книге. GM может выдавать информацию из глав «Славный Рейкленд» и «Бестиарий» столько, сколько сам посчитает нужным, но стоит помнить, что Игрокам не стоит знать слишком много.

ИГРОВОЙ ТЕКСТ

Чтобы вы лучше смогли понять правила, в этой книге используется несколько стандартных приемов по изложению информации.

Игровые термины. Все игровые термины в месте, где может быть неоднозначная их трактовка, пишутся курсивом, так что сможете отличить события от *событий* и понять, когда вы сталкиваетесь с простой проверкой, а когда вам нужно пройти *простую проверку*.

Индивидуальные понятия. Некоторые игровые термины включают в себя множество различных понятий. Например: термин *заклинания* включает в себя множество различных заклинаний, которые может сотворить волшебник. Каждое такое понятие будет выделяться кавычками. При этом названия заклинаний, чудес и благословений также будут записаны курсивом. Например: *усилие* «Банковское дело», *состояние* «Кровоточащий», *заклинание* «Проклятье».

Проверки. Когда вас попросят пройти *проверку* (с.), это будет сделано жирным шрифтом, чтобы вы легко заметили эту информацию во время игры. Например:

пройдите среднюю (+20) проверку восприятия.

Акронимы. В данной книге правил мы попытались избегать их везде, где это возможно, и для такой ролевой игры (РИ), как Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP – мы произносим это как ВэФэРэПэ) важно расшифровывать акронимы, когда они впервые появляются в тексте. В случае чего мастер игры (GM), который проводит игру, сможет разъяснить все связанные с ними недопонимания.

Формулы. В некоторых случаях эффект от применения *заклинания* или определение величины нанесенного урона требуют расчета или используют конкретное значение *характеристики* персонажа. Для удобства и краткости, формулу расчета или это значение в книге будут указывать в квадратных скобках. Например: при использовании *ветеринарии* для исцеления животного, количество *исцеленных ран* рассчитывается как сумма бонуса *интеллекта* и количества *уровней успеха* при прохождении *проверки ветеринарии*. В книге это будет записано кратко: [IntB + SL] *ран*.

Советы. По ходу текста вам будут попадаться врезки, в которых наши персонажи будут предлагать вам различные советы и возможности. Каждая такая врезка будет комментировать тот или иной элемент игры. Если вы хотите узнать больше об этих Персонажах, обратитесь к WFRP Starter Set.

ВАШ WARHAMMER

Warhammer Fantasy Roleplay и Старый Свет – это феномен, который создавался на протяжении тридцати лет, и все мы принимаем свое участие в истории этого богатого и красочного мира. Это событие, которое нам хотелось бы по-настоящему отпраздновать, и мы хотим, чтобы ваши приключения происходили в вашей собственной версии мира Warhammer.

В этой книге мы предоставим вам столько опций, сколько возможно, чтобы вы могли подогнать игру под свое виденье. Многие из них так и будут помечены – «*Дополнительно*». Если что-то мешает играть вам в вашу игру так, как вы этого хотите, то вы вольны спокойно изменить это.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

В дополнение к этой книге правил и WFRP Starter Set мы будем регулярно публиковать дополнения, пособия и приключения, чтобы поддерживать и расширять эту игру. Посетите www.cubicle7.co.uk для того, чтобы получить больше информации, бесплатные ресурсы для игры (в том числе и бесплатное приключение) и подписаться на нашу новостную рассылку.



Границы славной Империи Его Императорского Величества Карла-Франца Первого подобны непробиваемому доспеху, что он выковал, дабы защитить свой народ. Империя простирается до самых морей или же земель, уже мало пригодных для жизни, таких как Пустошь, за которую упорно цепляются дураки из Мариенбурга. Богатая Империя Его Императорского Величества Карла-Франца Первого, разумеется, вызывает зависть у всех соседей, что алчно взирают на нее. Но не бойтесь, ибо Его Императорское Величество Карл-Франц Первый позаботился о нашей защите: на каждом горном переходе, рядом с каждым речным мостом и другими стратегически важными местами нас охраняют крепости, что полны неутомимых солдат.



Империя окружена врагами со всех сторон, а защита ее границ часто ослаблена интригами различных аристократов, от самых низших баронов до графов-выборщиков, которые управляют ими. К счастью, на многих границах Империи есть горы и реки, которые являются естественными преградами, так сказать, природной линией обороны. Наблюдение за границей в ожидании потенциального вторжения – часто одинокая, нудная и отупляющая работа. Когда же нападение все-таки случается, то высока вероятность, что несчастный гарнизон будет уничтожен еще до того, как успеет поднять тревогу.



Многие говорят, что двор Его Императорского Величества Карла-Франца Первого является сердцем Империи. Однако сам император терпеть не может подобной лести, и со всей своей мудростью и глубоким смиренiem заявляет, что сердцем нашей страны являются бесчисленные деревни Империи, что поддерживают безграничную мощь Его Императорского Величества Карла-Франца Первого. Ведь именно в них народ императора самоотверженно трудится, чтобы обеспечить нас всех съестным, создает товары и сырье для продажи и возвращает отважных воинов для регулярной армии, которая защищает нас. Крестьяне ведут простую жизнь и полностью удовлетворены своим благословенным трудом, который сам по себе награда. Мы, привязанные к своим столам ученые, непоколебимо исполняющие свой долг перед Его Императорским Величеством Карлом-Францем Первым, во многом искренне завидуем жизни в этом деревенском раю.



Вдали от двора крестьяне без устали трудятся на своей земле столько, сколько себя помнят. Для многих из них весь мир ограничивается их родной деревней. Некоторые люди порой отправляются в соседние поселения, но большинство смотрит на такие путешествия с опаской. Это может приводить к ксенофобии, которая часто особо остро ощущается по отношению к ближайшим деревням, возможно, из-за какого-то исторического конфликта за местные ресурсы. К гостю из Альтдорфа могут относиться с подозрением, но по-настоящему крестьяне будут ненавидеть какого-либо мерзавца из деревеньки на расстоянии нескольких миль, который украл цыпленка у их дедушки.

При свете дня крестьяне могут насмехаться над старыми историями о чудовищах, тварях и демонах, верить, что могущество их владык и богов защитит их. Но после того как над их полями и лесами заходит солнце, они крепко закрывают свои двери и в мерцающем свете луцины шарахаются от каждого непонятного шума.



Говорят, что по могучим рекам течет сама кровь блистательной Империи, которой правит Его Императорское Величество Карл-Франц Первый. Они текут из богатых минералами гор и приносят богатство и процветание всем нам. Мастера, что управляют крепкими речными лодками и баржами поддерживают поток товаров, который течет от самых отдаленных уголков страны до многолюдных портов и городов блистательной Империи под управлением Его Императорского Величества Карла-Франца Первого и приносит с собой немыслимые богатства. Все это возможно лишь благодаря неусыпной бдительности и непоколебимой защите со стороны имперского флота Его Императорского Величества Карла-Франца Первого и речного патруля, который эффективно охраняет всех обитающих рядом с реками жителей Империи и позволяет им заниматься своим тяжким, но замечательным трудом без страха или сомнений.



Если по рекам течет кровь Империи, то ее артерии и вены в крайне плохом состоянии. Имперский флот патрулирует широкие потоки основных рек, а речные стражи теоретически наблюдают за всем остальным, но на самом деле мелкие речные пути могут на месяцы оставаться без защиты со стороны Империи. В результате мародеров и пиратов можно найти всюду, где нет прямого надзора со стороны властей. И кто знает, какие неестественные существа могут нападать из засады на проходящие суда в тех местах, где реки протекают через густые леса. Путешествуя по не слишком многолюдным водным путям, мудрые люди непременно вооружаются. Они всегда готовы дать отпор в надежде на то, что бандиты оставят их в покое и отправятся искать более легкую добычу.



Доки в портах Его Императорского Величества Карла-Франца Первого – это инженерное чудо, созданное, чтобы император мог получать выгоду от своих проницательной торговой политики и блестящей дипломатии. С более мелкими странами Его Императорское Величество Карл-Франц Первый ведет себя властно, но великодушно. Он добивается нашего необычайного процветания благодаря выгодным договорам со множеством народов, в том числе увядющим государством эльфов за морем, дикими кислевитами на востоке и близорукими обитателями Пустоши, которые просто не смогли бы выжить без пищи, что мы милостиво им предоставляем. Но все эти соглашения меркнут на фоне крепкого союза с доблестными горными дварфами, который Его Императорское Величество Карл-Франц Первый щедро поддерживает. Это мудрое соглашение было заключено еще самим святым Сигмаром, нашим первым императором и богом-королем!



Доки, несомненно, являются одной из основ моци и процветания Империи, однако значение торговли, которая осуществляется с их помощью, часто приуменьшается в высших кругах. Частично это происходит из-за презрения аристократов к коммерции, а частично из-за их упрямой самоуверенности и веры в собственное могущество. На самом же деле другие государства уже получают власть в портах Империи, и в особенности Пустоши. Купеческие дома Мариенбурга имеют куда больше влияния на торговлю, чем это признают рейкландцы, а баржи, что везут их товары в Империю, часто сопровождаются тяжеловооруженными кораблями жителей Пустоши. Официально они защищают груз от пиратов, но на практике эти корабли нужны для предотвращения «случайных» нападений со стороны имперского флота и демонстрации растущих уверенности и военной моци Пустоши.



Могучие и вызывающие восхищение города процветающей Империи являются жемчужинами в короне Его Императорского Величества Карла-Франца Первого. В них живут богатые, культурные, набожные и образованные люди, их крайне хорошо спланированная и восхитительная архитектура вызывает всеобщую зависть, посмотреть на их великолепие приезжают любознательные путешественники со всего света. При благостном правлении Его Императорского Величества Карла-Франца Первого у каждого из его многочисленных поданных есть возможность проявить себя и добиться высокого положения. Даже простые граждане Империи, несмотря на свой бедный и часто отталкивающий облик, трудолюбивы, жизнерадостны и всегда ищут возможности сделать жизнь лучше для всех нас.



В наиболее важных городах Империи и правда находятся одни из самых впечатляющих образцов архитектуры, таких как величественные дворцы и внушительные храмы. Но все это окружают отвратительные грязь и нищета, вопиющие неравенство, зашкаливающий уровень преступности и беспорядки. Представители высшего класса часто упиваются той властью, которую они имеют, или придаются порокам куда похуже. Из-за этого возможности для позитивных изменений и развития крайне невелики, в связи с чем также возникают социальные беспорядки, общее недовольство, подогреваемое агитаторами, растет, и появляется все больше отчаявшихся людей, которым почти нечего терять.



Простые, но славные постоянные дворы в державе Его Императорского Величества Карла-Франца Первого – это то, что скрепляет верных ему людей вместе. Говорят, что Его Императорское Величество Карл-Франц Первый часто и сам, переодевшись, тайком посещает их, чтобы непринужденно пообщаться и разделить простые радости со своими благодарными подданными и при этом милостиво не смущать этих добрых и честных людей своим невероятным императорским великолепием. В этих народных дворцах можно обнаружить лучшую еду в Империи, и ваш скромный слуга настоятельно рекомендует вам попробовать маринованную свиную ногу в качестве средства для улучшения пищеварения.



Для многих граждан Империи постоянные дворы и таверны – лишь способ отвлечься от своего жалкого существования, а для большинства – просто место, где можно развлечься. В тавернах часто осуществляют свои дела политические агитаторы, высказываясь против властей. Здесь же охотники на ведьм разузнают касательно слухов обо всем неестественном, а воры и шулера пытаются обобрать доверчивых простаков. Но хотя бы в чем-то этот писака правдив. Маринованную свиную ногу и правда следует попробовать.

*Через полковника имперских остланцев Рейкхардта Матиса Сиверса,
командира 2-го пехотного полка Вульфенбурга,
расквартированного в Киприсе,
что в Приграничных княжествах*

От 32-го сигмариата 2511 года по имперскому календарю

*Мой лорд, Конрад фон Сьерт, барон Сьерта и кастелян Остергрутсча.
Приветствуя, низкий вам поклон,*

Здесь вы найдете основные сведения касательно Империи, вашей родины

Ваш лорд и отец, герцог Оттокар фон Сьерт, поручил мне передать вам, что официально признает вас наследником своих земель и титулов в Рейкланде, и призывает вас к себе. Ваше изгнание в Приграничные княжества окончено, и вы немедленно должны подготовиться к отбытию.

В своей мудрости ваш отец послал за вами вооруженный эскор特. Им командую я и, будь на то воля Сигмара, мы прибудем где-то в районе Зоннештиля. Вы отбудете с нами в столицу на следующее же утро. Разумеется, подобные новости должны наполнять ваше юное сердце радостью, так как теперь вы, наконец, сможете увидеть величайший из городов Старого Света – великий Альтдорф. Это оплот императора Карла-Франца Первого и верховного теогониста, здесь же, недалеко от имперского зверинца на холме Гоэлнер, находится нынешняя резиденция дома Сьерт, где и обитает ваш батюшка.

Я лично займусь вашим образованием. Советники вашего отца считают, что ваше текущее обучение под началом полковника Сиверса несомненно восхитительно, но он чересчур сосредоточен на южных делах и поклоняется святой Мирмидии. Я уверена, что эта богиня, безусловно, полезна, когда дело касается войны, но мало в чем может помочь, если вы собираетесь править в Рейкланде. Поэтому советники вашего отца решили, что вашим образованием должен заняться истинный приверженец Сигмара, бога-покровителя Империи. Ваш отец, разумеется, согласился, так как кульп Сигмара – это то, с чем всегда нужно считаться.

К несчастью я должна сообщить, что сестра Барталин, монахиня, которой поручили это ответственное задание, ушла от нас через врата Морра, стоило нам лишь отъехать на расстояние пяти дней пути от Альтдорфа. Она стала жертвой прискорбного несчастного случая с участием подкладного судна, увядшего пучка сельдерея и неудачного падения. Поэтому мне скромно пришлось занять ее место. Вне зависимости от моего мнения по этому поводу, ваше образование в приоритете. Вам еще лишь предстоит прибыть в Империю, и без надлежащих наставлений вы там пропадете.

Но прежде чем мы начнем, позвольте мне представиться: я – страж Алланна Грауманн из Серого Ордена. Предвидя ваши вопросы, сразу же оговорюсь: да, я колдунья, и мое имя – это псевдоним. Я служила вашему отцу в течение пятнадцати лет в качестве помощницы, военной советницы и телохранителя помимо всего прочего. Теперь же мне доверили удостовериться в том, что только что провозглашенный наследник герцога прибудет в Альтдорф живым. Чтобы гарантировать это я, как и сказала выше, займусь вашим образованием. Начиная прямо с этого самого момента.

Забудьте все, что вы знаете

Мне нужно рассказать вам о нескольких вещах прежде, чем я прибуду в Киприс. Возможно, вы думаете, что в Империи вы будете вести тот же солнечный образ жизни, которым вы сейчас наслаждаетесь в Приграничных княжествах. В конце концов, там те же восемь дней в неделе, те же солнце и луны, те же боги. К сожалению, должна сообщить вам, что подобные предположения неверны: Империя не похожа на Приграничные княжества, и вы плохо подготовлены к тем невзгодам, что она таит в себе. Проще говоря, вы в опасности, и многое из того, что, по вашему мнению, вы знаете, может накликать на вас беду.

Боги

Как вы знаете, в Старом Свете народ свободно поклоняется множеству богов, в основном тем, кто непосредственно связаны с их повседневной жизнью. Если кто-то ранен, то он молится Шаллии, богине медицины и сострадания; если охота не удалялась – Таалу, богу животных и дикой местности; если случился неурожай – Рие, богине жизни и плодородия.

Но на вашей родине поклонение одному из богов на голову превосходит поклонение всем остальным. Этот бог – Сигмар, тот, кто основал Империю, когда еще был смертным, а теперь является ее божеством-покровителем. В великой провинции Рейкланд, где находятся ваши земли, кульп Сигмара преобладает: в каждой деревне есть его храм, в каждом городе – несколько, а в столице, Альтдорфе, столько связанных с ним священных мест, что и не перечесть. Считается, что каждый Фестаг (так местные называют последний день недели, то, что вы знаете просто как «праздник») все должны посещать «собрание» в местном храме, где жрецы Сигмара читают проповеди касательно основателя Империи, носителя Боевого Молота. Более того, многие храмы требуют, чтобы все дееспособные граждане еженедельно тренировались в обращении с оружием под началом местных жрецов или их представителей. Таким образом создается ядро местного ополчения для поддержки регулярной армии. В больших городах лишь верующие и потерянные исполняют эти еженедельные обязанности, но в деревнях на всех, кто уклоняется от них, смотрят с подозрением. Поверьте, мой лорд, вам придется понять пути культа Сигмара. Для большинства жителей Рейкланда его обычай являются чуть ли ни врожденными, значит, таковыми они должны стать и для вас. Вы можете думать, что понимаете религию Сигмара, так как в Киприсе есть его святилище. Но вы ее не понимаете.

Колдуны

Говоря о Сигмаре, нельзя не упомянуть колдунов – тех людей, что умеют использовать магию. Разумеется, эта тема весьма близка мне, но я предпочитаю, чтобы меня называли магистром, так как я обучалась в коллегии магии. Люди в Империи, как впрочем, и во всем остальном Старом Свете, твердолобы и практичны, и быстро убирают из своих общин все опасное. Учитывая, что кульп Сигмара проповедует о том, что их бога искушали и предавали злобные колдуны, не удивительно, что в местах, где вера в Сигмара особенно сильна, на волшебников не просто смотрят с подозрением – их там очерняют. К счастью, талант к колдовству встречается крайне редко, но те, у кого магические способности проявляются неожиданно, могут быть тут же сожжены, даже несмотря на то, что имперские законы постановляют передавать таких людей коллегиям магии.

Коллегии магии

В Приграничных княжествах нет формального центра обучения магии. Те, кто владеют магией, могут обучаться ей самостоятельно, при этом становясь объектом охоты и иногда случайно убивая сами себя. Или же найти учителя, который будет их наставлять. Многие из этих учителей практикуют древние формы магии, которые, несомненно, опасны. Ими могут быть кто угодно: от предположительно безобидных захарок и провидцев до тех, кто рискует самой своей душой, например, ослепленные жаждой власти дураки, такие как некроманты и демонологи. В Империи все по-другому. Чтобы практиковать магию, нужно иметь лицензию, а единственный способ получить ее – обучиться в одной из коллегий магии Альтдорфа и стать магистром. Ну или же быть эльфом, к ним особое отношение за их роль в основании коллегий (разумеется, при условии, что они зарегистрированы в этих самых коллегиях). Если у вас нет лицензии, и вы применяете магию, то вы нарушаете закон, и вас надлежит отправить в коллегии и там обучить должным образом. Или же вы просто будете считаться преступником. Нелегальных колдунов чаще всего просто ловят толпа, а затем, помучив, казнят без суда и следствия. Вообще-то это незаконно, но мало кого наказывают за такие преступления, так как большинство людей предпочитают видеть колдунов мертвыми, вне зависимости от того, есть ли у них лицензия или нет. Вам может показаться дикостью то, что предполагаемых колдунов просто убивают, но на то есть свои причины. Любой волшебник может взаимодействовать с ветрами магии, невидимыми потоками силы, что курсируют по всему миру. А многие заявляют, что эти ветра исходят от Губительных Сил.

Губительные Силы

Чем меньше я буду говорить об этом, тем лучше. Полагаю, что с вами об этом не говорили вовсе. Если вкратце, то не важно, о чем вам там рассказывают ваши нынешние наставники – темные боги существуют. Они шепчут о погибели для всего и вся, и слишком многие дураки слушают их. Но исходят ли ветра магии, что превращают обычных людей в колдунов и меняют разумы и плоть на своем пути, от Губительных Сил? Думаю, это не тот вопрос, на который я способна ответить. Я могу лишь сказать, что темные боги влияют на все слои населения, и те, кто общается с ними слишком близко, всегда, так или иначе, изменяются от этого. Поэтому люди так боятся мутаций: они считают, что это отметина проклятия, признак того, что темные боги завладели вашей душой. Даже если вы будете говорить о самых простых понятиях касательно подобного, то это может привлечь к себе внимание охотников на ведьм. Поэтому опасайтесь признаков этой темной скверны, но не подавайте виду, что вам вообще известно о ее существовании.

Власть имущие

«В Приграничье любой может заполучить власть, и любой может править! В Империи же мы добровольно заковываем себя в цепи!»

Я услышала это от одной пылкой агитаторши, которую встретила в Виссенбурге. Прислушайтесь к этим словам, так как скоро вы встретитесь с теми, кто считает, что они правдивы. В Империи рождение определяет ваш статус, и неважно, насколько вы умны или умели, вам не изменить предначертанного богами. Ну или по крайне мере об этом постоянно заявляют власть имущие. Если ты родился аристократом, то навеки им и останешься, а если родился крестьянином, то крестьянином и будешь. Таков порядок вещей. Но как вы уже могли убедиться на собственном опыте, мой лорд, тем, что дается при рождении, могут распоряжаться и манипулировать силы, что весьма далеки от божественных. Даже в Империи ежедневно покупаются новые свободы.

Города

Несмотря на то, что, как кажется, многочисленные слои нашего общества неизменны, процветающие города Империи, которые надежно защищены каменными стенами и патрулируются одетыми в ливреи регулярными солдатами, породили новый класс богатых торговцев и бирюгеров. В Рейкланде, как самой богатой великой провинции Империи, растущий так называемый «средний класс» уже столь многочислен, что его богатые представители часто добиваются успеха, с помощью денег прокладывая себе путь к свободе и власти. Города, где происходит подобное, называют «фрибургами» или «свободными городами». Это означает, что в обмен на их услуги, военную поддержку или же, чаще всего, большое количество денег этим городам предоставляется самоуправление без сильного вмешательства со стороны аристократии. Сама по себе концепция фрибурга достаточно стара, но прежде их никогда не было столь много на одной и той же небольшой территории. Это связано с тем, что сейчас все больше и больше городов выкупают свою свободу. Впрочем, для тех, кто трудится в полях, похоже, все равно ничего не меняется.

Сельская жизнь

Если в городах становится все больше свобод, то во многих деревнях происходит прямо обратное (впрочем, с этим можно поспорить). Около двухсот лет назад император Магнус Благочестивый торжественно провозгласил, что теперь у каждого есть право получать плату за свой труд, но многие благородные дома не согласны с этим посягательством на свои права. Они продолжают сопротивляться этому закону и по сей день.

Просвещенных провинций, подобных тем землям, где правит ваш батюшка, на самом деле полно. В них крестьяне трудятся на земле, которую получают в аренду, продают все, что производят, ради собственной выгоды на местных рынках, платят установленные местными властями налоги. Но во многих изолированных регионах крестьяне вынуждены заниматься рабским трудом на земле, которая им не принадлежит, и отдавать практически все, что они добывают, своим хозяевам. Они живут в полном неведенье касательно тех свобод, что им предоставляют имперские законы. Но многие люди согласны терпеть это до тех пор, пока окрестности оглашаются звуком рожков, возвещающих о начале очередной военной компании, во время которой аристократы посыпают правительственные войска в ближайший лес, чтобы те очистили его от всей той мерзости, которую только там найдут.

Да, между священной Империей Сигмара и Киприром, где вы сейчас проживаете, есть одно большое отличие – бесконечные леса. Их полно в нашей стране, и мало кто отваживается забредать в их дебри, так как за густыми ветвями может скрываться что-то гораздо худшее, чем простые бандиты, зверолюди или лесные гоблины.

Путешествия

Пересекающий Приграничные княжества Кипринский тракт знаменует тем, что относительно безопасен. На протяжении всех его шестиста миль с обеих сторон – обширные чистые пространства, так что предполагаемые бандиты мало где могут спрятаться. В Империи же дела обстоят совсем по-другому. Почти любая большая дорога проходит через густые леса, где есть бесчисленные места для засад, и путешествие пешком по ним крайне опасно. Поэтому богатые люди путешествуют по рекам, так как они или каналы объединяют большинство основных городов, а главные водные пути Империи обычно столь широки, что вы едва видите противоположный берег (как и потенциальных грабителей, которые прячутся в камышах). Это делает реки куда более безопасными путями для путешествия, чем дороги, окруженные деревьями, за каждым из которых может скрываться бандит.

Разумеется, иногда путешествие по дороге остается единственным вариантом, в особенности когда нужно отправиться в одну из множества горных фортификаций или в какой-нибудь шахтерский городок. В этом случае я рекомендую вам путешествовать в карете. Это комфортный способ попасть в любое важное место, к тому же пути следования карет патрулируют стражи дорог, что делает эти дороги относительно безопасными. Как любят хвастаться хозяева многих надежных постовых дворов, где можно сменить лошадей, Империя – куда более цивилизованная страна, чем Приграничные княжества.

Патрули

Учитывая опасность, которую представляют из себя разбойники с большой дороги, все основные дороги Рейкланда патрулируются отрядами конных стражей дорог. Большой частью это кавалеристы регулярной армии, которых в мирное время для этих целей используют местные аристократы. Но иногда дорожных стражей нанимают за деньги, чаще всего торговцы или хозяева постоянных дворов для поддержания спокойствия и защиты своих немалых вложений. Вдали же от основных путей дороги находятся далеко не в лучшем состоянии, да стражи там можно днем с огнем не сыскать. Я рекомендую вам избегать этих темных уголков Империи, так как там местные жители часто не преминут мигом избавить вас от всего имущества, а то и жизни.

На реках также есть патрули, но там они состоят из крепких речных стражей, которые плавают на различных судах: от маленьких патрульных лодок до небольших боевых кораблей, которые называют «корабельными мечами». Этих стражей поддерживает имперский флот, который, вопреки мнению чужеземцев, базируется в Рейкспорте, что в Альтдорфе, за сотни миль от моря. Наиболее большие корабли этого флота патрулируют воды вплоть до Мариенбурга, где Рейк крайне глубок и может достигать нескольких миль в ширину.

Закон

Власть, которой обладают стражи, патрулирующие дороги и реки, и дозорные, обходящие улицы городов Империи, сильно варьируются от провинции к провинции. Небольшие нарушения закона обычно караются лишь бранью и небольшими штрафами, большая часть которых никогда не покидает карманы тех, кто их взыскал. В больших городах суд часто осуществляется прямо на месте капитаном стражи, который за большинство проступков берет штраф в шиллинг или два, а более серьезные преступления оставляет на усмотрение тех, кто наделен большей властью. За такие преступления обвиняемый предстает перед местными властями, чаще всего судьей, аристократом, магистратом или священником богини правосудия, Верены. Такие суды редко бывают честными, поэтому лучше всего вообще не доводить до них дело.

Так как вы являетесь одним из лордов Рейкланда, обычные власти не могут судить вас. Так что если вас когда-либо в чем-либо обвинят, не бойтесь открыто заявить о том, кто вы. Если в этот момент меня не будет рядом с вами, пошлите весточку в Серую коллегию и назовите мое имя. Я приду. Сразу же уясните, что лишь ваш отец, являющийся вашим лордом, имеет право судить вас. Однако другой аристократ может опровергнуть решение вашего батюшки. Но даже если это произойдет, то лишь высший лорд-распорядитель Рейкланда будет иметь право отменить те решения вашего отца, что касаются урегулирования преступлений.

Однако подобного почти никогда не происходит. Высший лорд-распорядитель не разобрал ни одного дела за последние пятьдесят лет, так как большинство аристократов чересчур могущественны, чтобы их можно было привлечь к ответу. Вместо судов здесь заключают сделки, после которых обиды забываются, а проблемы исчезают.

Будьте осторожны

Что ж, учитывая все описанные мною опасности, думаю, вы понимаете, почему ваши батюшки послал вооруженный эскор特, чтобы обеспечить вашу безопасность. Ваша неопытность в общении с людьми в Империи может привести к катастрофе. Вы можете думать, что местный стражник способен помочь вам, речной страж может казаться добрым малым, но на самом деле они могут быть столь же нечисты на руку, как и те, с кем они должны бороться. Поэтому я и приеду. Позвольте мне с моим опытом обучать вас. Вам не стоит учиться на собственных ошибках, которые могут оказаться фатальными. Есть свои причины на то, почему я использую псевдоним и считаю, что не обо всем стоит говорить открыто.

В конце концов, за всем стоят скрытые мотивы. В том числе и за этим письмом. С нетерпением жду встречи с вами и надеюсь на ваше понимание. Будьте осторожны.

Храни вас Сигмар.

Страж Аланна Грауманн,
ваша слуга и защитница

♦ ПЕРСОНАЖ ♦



Игроки видят Старый Свет глазами своих персонажей. Этот раздел покажет, как создать собственного персонажа. Большинство начинают непримечательными обитателями Империи, которых, вероятно, ожидают великие подвиги в будущем, но это неточно. Конечно, нельзя утверждать, что вы не сможете перерости свое скромное происхождение, однако, впереди ждет долгий путь и вам потребуется пара хороших ботинок.

Вся информация, описывающая способности вашего персонажа, содержится в листе персонажа (с.). Мы подготовили готовых персонажей и листы для **WFRP Starter Set**, и их онлайн-версию на cubicle7.co.uk. Использование готовых персонажей — отличный способ начать игру и понять, как здесь все устроено, но, рано или поздно, вам захочется с начала и до конца создать собственного персонажа. Если вы решили использовать готового персонажа — все равно загляните в эту главу, так как в ней раскрывается значение различных частей листа персонажа (особенно в сводке на (с.)).

Решая, каким должен быть ваш персонаж, обсудите с остальными игроками, какого рода группу вы хотите создать. Это добавит уверенности в том, что каждый персонаж дополняет остальных, и что вместе вы будете обладать широким и гибким набором характеристик. Ваш GM, возможно, уже частично представляет себе сюжет грядущей игры, и следует убедиться, что у вас подходящий для этого набор персонажей. Быть может, GM планирует, чтобы вы присоединились к группе подмастерьй волшебников, знакомых в связи с обучением в коллегии магии? Возможно, вы — член отряда дезертиров? Или же принадлежите к одной из банд рейкландцев, вынужденной служить могущественному аристократу? Важно знать это, ведь игра пойдет веселее, если вы создадите подходящего для нее персонажа.

Создание персонажа

Первое, что вам понадобится — пустой лист персонажа (с. или раздел загрузок на cubicle7.co.uk), или чистый лист бумаги. После этого, вам необходимо пройти девять шагов создания персонажа. По ходу выполнения этих шагов, вы будете заполнять свой лист персонажа.

На некоторых этапах у вас будет возможность либо выбрать понравившийся вариант, либо воспользоваться результатом броска кубиков, которые сделают свой выбор. Вы можете получить бонус к очкам опыта (*XP*), выбирая случайный исход, так как сами боги Хаоса аплодируют решению положиться на волю случая. *XP* отражают обучение через получение опыта, и это основной путь развития ваших возможностей — вы

сможете потратить эти очки на усиление способностей вашего персонажа. Более детально *XP* раскрыты в разделе «Улучшения» на (с.)

ОБЗОР СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

- 1) Расы: (с.)
- 2) Класс и карьера: (с.)
- 3) Атрибуты: (с.)
- 4) Умения и таланты: (с.)
- 5) Имущество: (с.)
- 6) Детализация: (с.)
- 7) Группа: (с.)
- 8) Оживление персонажа: (с.)
- 9) Улучшения: (с.)

I) РАСЫ

Кратко: Выберите одну из пяти рас.

Ваш персонаж может быть человеком, дварфом, полуоросликом, высшим или лесным эльфом. Для облегчения выбора, ниже вы найдете описания этих рас, а также набор типичных мыслей друг о друге. Или же вы можете бросить d100 и свериться с таблицей «Случайная раса», получив 20 *XP*, если примете первый выпавший результат.

СЛУЧАЙНАЯ РАСА

1d100	Раса
01–90	Человек
91–94	Полуорослик
95–98	Дварф
99	Высший эльф
100	Лесной эльф

ЧЕЛОВЕК (РЕЙКЛАНДЕЦ)

Люди — самая многочисленная и широко распространенная из цивилизованных рас Старого Света. От равнин Эсталийских Королевств до промерзших областей Кислева люди заняли каждый угол континента, процветая. Крупнейшее и самое влиятельное среди людских государств — Империя, лоскунческое полотно, сотканное из могущественных провинций, разостлавшееся среди кажущихся бесконечными лесов. Гордо располагающийся в самом сердце Империи, Рейкланд — это ее богатейший и самый космополитичный регион.

Многие жители Рейкланда верят, что боги предначертали им править, ибо бог-покровитель Империи, Сигмар,

сам был рейкландцем, прежде чем возвысился до божественности столетия тому назад. Повсюду можно найти его храмы и святилища, и большинство рейкландцев истово верует в послание Сигмара об Империи и единстве. Потому, они значительно более дружелюбны, открыты и оптимистичны, чем многие другие люди, ведь, что может пойти не так на земле, породившей бога? Для сравнения, чужеземцы часто говорят о них как о заносчивых, властолюбивых надецах, сущих свой никому не нужный нос в любое дело.

Если не принимать во внимание их пресыщенный образ жизни и нахальный характер, рейкландцы практически не отличаются от всех остальных людей. Пусть жизнь у людей и короче, чем у иных рас, зато в них куда больше энергии, гибкости и амбициозности. Кроме того, у них, кажется, неразрывные взаимоотношения с таящимися ужасами губительных сил, и людей, поддавшихся порче, намного больше, чем среди представителей остальных рас. Пожалуй, неудивительно, что угасающие древние народы все более обеспокоены взрывным ростом человечества, способным привести к катастрофе.

МЫСЛИ О дварфах...

«Они были нашими союзниками с тех пор, как Сигмар ходил по этому самому городу; я и сам был с ними бок о бок тогда, в '05-ом. Они, конечно, немного упрямые, весьма мстительные и довольно тупые, но я не желаю слышать никаких призывов против них.»

– Рейкагер Юнглинг, солдат из Альтдорфа

О полуросликах...

«Если б я мог есть и курить весь день, я был бы счастлив как Ранальд в кошачьей мяте! Вот и когда я ловлю их на том, что они бесцеремонно тырят у меня посуду, ножи и вилки: я просто удержаться не могу! Они все улыбаются и пожимают плечами, когда стража приходит забирать их, как будто вообще не понимают, что здесь не так.»

– Стефан Краузе, хозяин гостиницы из Штиргау

О высших эльфах...

«Да, я веду с ними дела. И нет, не смешите, я никогда не обращалась в соляной столп от одного взгляда на них. На самом деле, я нахожу их изящными и вежливыми. Достаточно цивилизованными, я бы сказала. Но, вот между нами, если б Верена меня спросила, я еще добавила бы, что они... странные. И весьма. Как и каждая сделка, которую мы совершаем.»

– Доротея Тааленштейн, торговка из Кемпербада

О лесных эльфах

«Эльфы в лесу, говоришь? Тут никого из них нету, дружище. Тебе б на юг, в Бретоннию. Я слышала, что их там целая куча, и они совершенно жуткие!»

– Сиггина Герштер, сводница из Убершрейка

ДВАРФ

Дварфы – или «дэви», как они себя называют, – легендарные грубияны и упрямцы. Хотя большая их часть проживает в огромных горных крепостях, известных как твердыни, во многих крупных городах Рейкланда, как и в его столице, существуют общини дварфов. Их клановая натура заставляет их собираться

вместе, формируя анклавы и районы, где бы они не находились. Многие дварфы, живущие в Рейкланде, являются потомками тех, кто столетия назад покинул павшие твердыни, но большинство из них по-прежнему считает себя дварфами Серых Гор, пусть некоторые из них никогда не видели даже холма, не говоря уже о горе.

Культура дварфов уважает ремесленное мастерство – в основном, работу по камню, кузнецное и инженерное дело – и дварфийские твердыни блестят великолепными произведениями ремесленного искусства. Дварфы также жадны до золота, перепахивая подгорные глубины в поиске драгоценных металлов и камней. Однако, куда больше этих мирских искушений, дварфы почитают своих старейшин и предков, и центром их религии являются их же знаменитые предшественники. У дварфов нет склонности к магии, хотя их рунные кузнецы покрывают артефакты замысловатыми рунами, чтобы обуздать магическую энергию.

Тем не менее, их инженерное мастерство столь впечатляюще, что люди с более простым складом ума могут принять самые хитрые заводные или паровые механизмы за колдовство.

Дварфы коренасты, с короткими мускулистыми конечностями и плотными широкими телами. Черты их лиц тяжелы, а волосы густы. Длина волос – символ гордости и статуса среди дварфов, а искусные косы и украшения демонстрируют ранг: оказаться обритым для дварфа есть величайший позор. Честь – это действительно основополагающий аспект их характера. Из-за своей долгой памяти и гордой натуры, они держат обиду на тех, кто оскорбил или обесчестил их, и в течение долгих лет эта обида лишь крепнет. Они даже берут на себя бремя обиды своих предков, зная, что те будут наблюдать за ними, и после смерти лелея свою горечь. Хотя дружбу дварфа трудно заслужить, но она будет абсолютной. Пусть и не так долго, как практически бессмертные и лишенные возраста эльфы, но дварфы могут жить много веков. Некоторые говорят, что пока у дварфа есть цель – он не умрет, если только не падет в битве, так велика сила их упротости.

МЫСЛИ О рейкландцах...

«Как мой отец, а до него – его отец, я всю жизнь провел в Рейкланде. Люди знают, что не стоит вмешиваться в мои дела, и демонстрируют мне заслуженное уважение, как и должно. Да, они ненадежны и переменичивы, как ветер, но, кроме того, находчивы и проницательны, так что я рекомендую их в качестве партнеров для опасной работы, потому что они видят такие решения, о которых я бы даже не подумал.»

– Гарраль Герраксон, ювелир из Эйльхарта

О полуросликах...

«Не могу сказать, что это мой любимый типаж. Вечно улыбаются. Вечно ерзают. Вечно болтают. Вечно ходят толпами, которые просто не заткнуть! Когда они заходят в мою лавку, я предпочитаю гнать их метлой. Серьезно, с чего бы они все время такие довольные? Я просто им не доверяю.»

– Хельги Галаннасиц, горожанин из Шрабвальда

О высших эльфах...

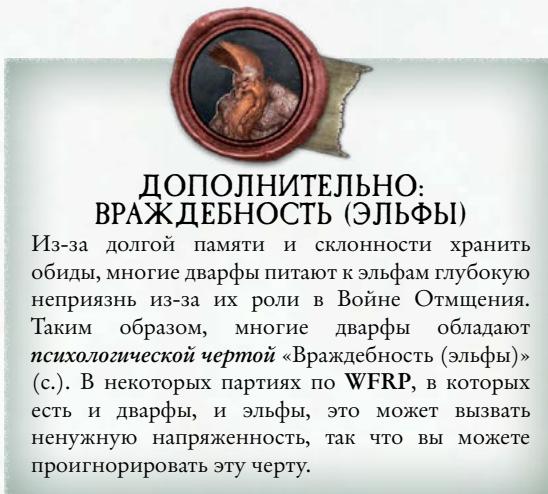
«Не говори мне об этих хреновых ублюдках! Альруг Заклинатель Небес, мой древний двоюродный дед, был на хрен предан в хреновой Войне хренова Отмщения этими... этими... ААРХ! Это старейшая обида нашего клана! Хранимая тысячи хреновых лет! Когда я найду потомков хренова Галантиэля Шепчущего Шита, клянусь Грунгни! Я им всем, даже самому последнему, преподам урок хороших манер своим топором!»

— Сноррт Лейввуссон, дипломат из Карак Зифлин

О лесных эльфах...

«Мой прадед полагал, что вырубка лесов на той стороне Серых Гор будет выгодной. Он игнорировал все предупреждения, он был уверен, что на пути к успеху. Что, в конце концов, сможет сделать с ним и его парнями кучка тощих эльфов? Оказалось, много чего. Только мой дед выжил, его оставили в живых, чтобы он доставил сообщение: «Держитесь подальше». Так что я со своими парнями собираю компанию, чтобы отомстить.»

— Мериг Равингсдоттир, селянка из Азорн-Калаки.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНО:
ВРАЖДЕБНОСТЬ (ЭЛЬФЫ)**

Из-за долгой памяти и склонности хранить обиды, многие дварфы питают к эльфам глубокую неприязнь из-за их роли в Войне Отмщения. Таким образом, многие дварфы обладают *психологической чертой* «Враждебность (эльфы)» (с.). В некоторых партиях по *WFRP*, в которых есть и дварфы, и эльфы, это может вызвать ненужную напряженность, так что вы можете проигнорировать эту черту.

ПОЛУРОСЛИК

В Рейкланде полурослики вездесущи, повсеместно трудятся в сфере услуг во всех городах, а в столице Рейкланда, Альтдорфе, существует целый район, известный как Хаффенштадт, густо набитый сотнями полуросличных семейств, обслуживающих рестораны, таверны, табачные лавки и бесконечное количество уличных лотков с едой. Полурослики — обычное явление и в большинстве рейкландских деревень, где их можно увидеть работающими в гостиницах и на фермах. Они — общинные создания, предпочитающие жить сплоченными семейными группами, разделяя дома, комнаты и постели с десятками друзей и родственников, каждый из них вносит свой вклад, и каждый делится с соседом. Подобное взаимозависимое существование заставляет многих полуросликов бороться с концепциями частной собственности и личного пространства.

Полурослики весьма заинтересованы в составлении своих родословных, и многие полурослики могут проследить свои корни сквозь века к временам основания Мутланда (их самоуправляемой великой провинции в Империи). Старейшина Мутланда, на данный момент — Хизме Старт, является хранителем

Хаффенливера, древнего gobелена, на котором вышиты основные родословные главных кланов, считающегося главным сокровищем полуросликов.

Другая любопытная деталь — это странная близость полуросликов к ограм. Несмотря на свой ненастный аппетит и склонность есть все, что попадет под руку, огры, как правило, уважают полуросликов. Группы огров даже зачастую контролируются полуросликом-десятником, а у большинства наемных банд огров поваром работает полурослик.

Полурослики низкорослы, пухлочки и безбороды, напоминая большеглазых, круглолицых (да и в целом круглых) человеческих детей, а их веселый нрав и волнистые локоны лишь усиливает это впечатление. Они известны за непомерный аппетит ко всему на свете и полным отсутствием уважения к личному пространству (они любят обнимашки), социальным нормам («Тут моя двоюродная бабушка покуыркалась с моим лучшим другом, и ты должен услышать, как это было!»), и праву собственности («Да он этим все равно не пользовался!»). Последнее привело в тюрьму немало полуросликов.

МЫСЛИ**О рейкландцах...**

«Длинношеие и набожные, воинственные и завистливые... Я бы продолжил, но манеры не позволяют, да и, с другой стороны, я их люблю, а они любят мои пироги. Пока держишься подальше от их храмов и твердолобых фанатиков, они открытые и весьма гостеприимные ребята. Хороший народ, и полезный для бизнеса.»

— «Бочонок» Сэмворт Рамстер XVI, продавец пирогов из Калегана

О дварфах...

«Моя тетушка Бесси была жаднее всех на свете, как и шестеро ее сыновей. Но Бесси не сравнялся с этими дварфами. Глаза становятся размером с Манислиб при любом писке насчет золота. Но если им об этом сказать, начнут рычать, будто ты съела последний медовый кекс, и начнут писать в одну из своих чертовых книжек про оскорбление их семейной чести или еще чего-нибудь.»

— «Лилли» Джозефинналина Хэйфут, коробейник из Рейкланда

О высших эльфах...

«Я видел их на реке, на их белых кораблях. Как они их содержат в такой чистоте? А их волосы... ох, их волосы... они как лучик солнца, да. Пробрался как-то раз на лодку, чтобы на них поглядеть. Такие же, как и большинство из нас, только... серьезные.»

— «Лакомка» Корделинет Брэндиснэп IV, вор из Альтдорфа

О лесных эльфах...

«Эльфы, живущие в лесах? Не будь смешон! Эльфы живут в белых башнях и чудных лодочках в Альтдорфе, идиот!»

— «Пижамка» Мерсимаус Адерфлауэр II, ученый из Фиэльбаха

Высшие эльфы

Высших эльфов часто можно повстречать на реках Рейкланда. И в Альтдорфе, и в Нульне есть крупные районы, где проживают торговцы высших эльфов, отправляющие свои товары вниз по Рейку, через Мариенбург, к морю. Эти торговцы, безусловно, самые многочисленные из высших эльфов Рейкланда, наряду со свитой и служами дипломатов. Отстраненные и чуждые, эти долгожители – страстный и эмоциональный народ, повсеместно считающийся в Рейкланде самым красивым, а также самым высокомерным.

Высокие и худощавые, с аккуратно заостренными ушами, большинство эльфов обладает прекрасными длинными волосами и мелодичными голосами. Хотя они могут выглядеть хрупкими, от природы они не только неожиданно сильны, но и необычайно ловки и подвижны. У эльфов довольно слабо выражены гендерные различия, что часто путает общающихся с ними людей.

Высшие эльфы, называющие себя «азур», уроженцы Ультуана, волшебного острова, лежащего к западу от Старого Света. Гордая раса, они могут похвастаться одной из старейших цивилизаций в мире. Высшие эльфы надменно относятся к дварфам, с которыми у них давняя история конфликтов. Оставив Старый Свет после Войны Бороды, азур были расколоты гражданской войной, «распрей родичей», хотя это не тот вопрос, который они будут открыто обсуждать с посторонними. В результате этой тысячелетней войны, эльфы с истерзанного северного побережья Ультуана часто бывают стойкими, практичными и безжалостными.

Общество высших эльфов тесно опутано ритуалами и дисциплиной, призванными держать бушующие эмоции под контролем и придавать целенаправленность острому интеллекту. Вопреки этому, многие азур наслаждаются свободой приключений. Другие расы часто используют термин «морской эльф», описывая бесстрашных высших эльфов, которые покидают безопасные берега Ультуана в качестве моряков, торговцев и дипломатов, резко контрастируя на фоне сопровождающих их мрачных азур, что избрали жизнь воинов.

Мысли О рейкландцах...

«Они разращены, завистливы и хищны в голоде своей короткой жизни. Но помня о своих мелочных нуждах и страшась того, что мы собой представляем, они быстро меняются.»

– Имрит Опадающая Зола, посол из Каледора.

О дварфах...

«Я советую сторониться их. Они потерялись в прошлом, что ослепляет их перед лицом грядущего. Вежливо поклонись, стерпи оскорблений и ступай. Нет смысла спорить, они никогда не передумают.»

– Аталаン Всадник Волн, моряк из Котхика

О полуросликах...

«Я нахожу этих жизнерадостных существ действительно интересными. Я долго жил среди большой семейной группы, и я нашел их столь открытыми, приветливыми и заботливыми, что это подлинно трогало. Но в конечном итоге мне пришло...

покинуть их... запах был просто невыносим, к тому же они ничего не понимают в личном пространстве, так что быстро теряют свой шарм.»

– Хелистор Широкий Взор, волшебник из Сафери

О лесных эльфах...

«Если бы азраи выглянули чуть дальше собственного грязного носа, то увидели бы то, против чего мы все сражаемся. Тупые изоляционисты заслужили все то, что выпадает на их долю. Я сомневаюсь что эонир хоть немного лучше.»

– Аноу-Алина Мрачный Шаг, разведчик из Нагарита

Лесные Эльфы

Лесные эльфы редки в Рейкланде, и тому есть хорошие причины. На заключительном этапе Войны Бороды большинство эльфов отступили из Старого Света, но некоторые остались и ушли в глубины волшебных лесов, которые называли своим домом. Затем последовало более трех тысяч лет изоляции, лишений и войн, которые сделали культуру лесных эльфов разительно отличающейся от их сородичей – высших эльфов.

Жизнь лесных эльфов переплетена с природой, и обществом, тесно связанным с духами леса. Это сепаратисты, которые упорно трудятся, чтобы оставаться наедине с собой, они строят лесные аванпости, хитро замаскированные мощными иллюзиями и вводящей в заблуждение магией. Они выходят за пределы своих границ в очень редких случаях, обычно – для войны, и с соседями своими они воюют не реже, чем с темными силами, оставляя народы Старого Света в замешательстве относительно мотивов своенравных эльфов.

Есть два рода лесных эльфов, наиболее часто встречающихся в Рейкланде. «азраи» из Атель Лорена, живущие за Серыми Горами, и «эонир» из Лорелорнского Леса далеко на севере, в Нордланде.

Безжалостные азраи Атель Лорена ксенофобы и скрытны, они редко выходят за пределы своих границ. Однако десять лет назад пророчица Нейт предвидела возможную гибель Атель Лорена. В ответ Король и Королева Леса, осознав, что судьба их лесов может оказаться в руках посторонних, послали покрытые татуировками родовые группы воинов из Атель Лорена, которые охотятся на врагов леса у непосредственного источника всех бед.

Эти свирепые банды иногда возглавляет чаропевец, который призывает старые магические пути Мирового Корня, чтобы перенести их между Атель Лореном и глубинами других лесов, давно потерянных эльфами, но еще не поглощенных цивилизацией или Хаосом. Иногда эти дикие охотники видят какую-то общую причину сражаться на одной стороне с другими жителями Старого Мира, и они готовы выйти из тени, чтобы присоединиться к тем, кто борется с великим злом.

Для сравнения, королева Лорелорна также следует предсказаниям, но идет по совершенно иному пути и недавно отправила значительную делегацию, чтобы разбить лагерь глубоко в лесу Янтарных Холмов к югу от Альтдорфа. Эти эльфы наблюдают за человеческой

политикой в отношении Лорелорна и за ее пределами и иногда вмешиваются в вопросы, которые считаются важными. Лагерь рассматривается эльфами как «временное» решение, но для долгоживущих рас этот термин имеет довольно специфичное значение. Из-за этого лагеря лорелорнские эльфы все чаще появляются в Рейкланде, выходя из-за деревьев и странствуя в соответствии с их непостижимыми целями, часто в качестве охотников или артистов.

МНЕНИЯ О рейкландцах...

«Я вижу ненавистных существ с мраком в сердцах и полным неуважением к порядку. Но они широко распространены, воинственны и, самое главное, ими легко манипулировать. Учитывая приближающуюся зиму, пришло время их использовать.»

— Алгвиллмир Дважды Видевший, провидец из Атель Лорена

О dwarfах...

«Более упрямые, чем Вековечный Дуб, они понимают только один аргумент: силу. Поэтому используйте ее быстро и решительно, и имейте в виду, что они вернутся для своей глупой мести позже.»

— Меридринда Осиновые Врата, лесной всадник из Атель Лорена

О полуросликах...

«Я встретил одного, когда путешествовал по Мидденланду на девятом году правления королевы Маррисит. Оно много говорило. И я имею в виду, много. Когда мы расстались у города, который, как мне сказали, назывался «Дельберц», я обнаружил, что он каким-то



ЛЕСНЫЕ СОРОДИЧИ

Лесные эльфы Атель Лорена и Лорелорна могут иметь общую историю и происхождение, но они культурно отличаются. В отличие от высших эльфов, представитель лесных эльфов не будет особо заботиться о какой-либо форме традиционной цивилизации, рассматривая ее как угрозу любимым лесам и образу жизни. Однако они различаются в том, как они предпочитают это выражать.

Лесные эльфы Лорелорна активно участвуют в политике, чтобы защитить себя, смешиваясь с другими расами, и не прочь разжечь огонь ненависти между другими группировками, чтобы переключить их внимание на свои цели. Таким образом, по характеру они больше похожи на высших эльфов, хотя все еще имеют умения и таланты лесных эльфов.

По сравнению с ними, родовые группы Атель Лорена предпочитает прятаться в тени, избегая контакта со всеми остальными, вместо этого нанося смертельные удары, чтобы вызвать страх и ужас в сердцах любого, кто будет с жадностью смотреть в сторону леса.

образом умудрился стянуть с моего пояса несколько мешочеков с травами. Я был впечатлен. Поэтому я предлагаю не доверять им, но дружеское отношение и знания, которыми они обладают, могут стоить того!»

— Элэфаэль Пролегающая Борона, артист из Лорелорна

О высших эльфах...

«Тщеславные сверхъразумные существа, не приближайтесь к азур. Они пресыщены, высокомерны и, вероятно, потеряны для Асарти. И если они попытаются смотреть на тебя свысока, как им больше нравится, просто напомни им, что их Королева в Авелорне живет жизнью, ничем не отличающейся от нашей.»

— Цинвран Далекий Путь, охотник из Лорелорна

2) КЛАСС И КАРЬЕРА

Ваш класс определяет ваше общее место в обществе. Ваша карьера описывает вашу текущую работу и определяет ваш *статус*, который также влияет на то, сколько денег вы зарабатываете.

Вы можете просто выбрать свой класс и карьеру из предложенных ниже вариантов, записать их в свой лист персонажа и перейти к шагу 3. В качестве альтернативы, если вы не знаете, какой класс выбрать, или просто хотите получить бонусные XP за случайно выбранный класс, вы можете:

1. Бросьте 1d100 по таблице «Случайный класс и карьера». Если вам не нравится результат, перейдите к шагу 2. Если вы оставите результат, получите +50 XP.
2. Совершите еще два броска, получив три варианта. Если вам подходит один из этих вариантов, выберите его и получите +25 XP. Если нет, перейдите к шагу 3.
3. Выберите свой класс и карьеру, или продолжайте совершать броски по таблице, пока не получите то, что вам нравится. За этот вариант бонусные XP вы не получите.

КЛАСС

Кратко: Выберите один из восьми классов.

Выбор класса определяет, какую карьеру вы можете выбрать. Карьера в каждом классе имеет в целом эквивалентный социальный уровень, который предлагает аналогичные возможности между приключениями.

Книжники: Ученые люди, которые используют свое образование, чтобы зарабатывать на жизнь. Часто книжники – единственные персонажи, которые умеют читать и писать. Они начинают с низкого статуса, но могут занять важные посты, если продвигаются по карьерной лестнице.

Возможные карьеры: аптекарь, инженер, законник, монах, лекарь, священник, ученый, волшебник.

Городской люд: В целом законопослушные горожане, которые живут и работают во многих городах и поселках империи. Многие городские жители относятся к среднему классу и зарабатывают на достойную жизнь.

Возможные карьеры: агитатор, ремесленник, попрошайка, сыщик, торговец, крысололов, горожанин, дозорный.

СЛУЧАЙНЫЙ КЛАСС И КАРЬЕРА

Класс	Карьера/Раса	Человек	Дварф	Полуорослик	Высший эльф	Лесной эльф
Книжники	Аптекарь	01	01	01	01-02	-
	Инженер	02	02-04	02	-	-
	Законник	03	05-06	03-04	03-06	-
	Монах	04-05	-	-	-	-
	Лекарь	06	07	05-06	07-08	-
	Священник	07-11	-	-	-	-
	Ученый	12-13	08-09	07-08	09-12	1
Городской люд	Волшебник	14	-	-	13-16	02-05
	Агитатор	15	10-11	09-10	-	-
	Ремесленник	16-17	12-17	11-15	17-19	06-10
	Попрошайка	18-19	18	16-19	-	-
	Сыщик	20	19-20	20-21	20-21	-
	Торговец	21	21-24	22-25	22-26	-
	Крысолов	22-23	25	26-28	-	-
Придворные	Горожанин	24-26	26-31	29-31	27-28	-
	Дозорный	27	32-34	32-33	29	-
	Консультант	28	35-36	34	30-31	11-14
	Творец	29	37	35-36	32	15-18
	Дуэлянт	30	38	-	33-34	-
	Посланник	31	39-40	37	35-37	19-25
	Дворянин	32	41	-	38-40	26-31
Сельский люд	Слуга	33-35	42	38-43	-	-
	Шпион	36	43	44	41-43	32-35
	Смотритель	37	44-45	45-46	44-45	-
	Бейлиф	38	46-47	47	-	-
	Знахарь	39	-	-	-	-
	Травник	40	-	48-50	46-47	36-42
	Охотник	41-42	48-49	51-52	48-50	43-52
Возможные карьеры	Шахтер	43	50-54	53	-	-
	Мистик	44	-	-	-	53-57
	Разведчик	45	55	54	51-56	58-68
	Крестьянин	46-50	56	55-57	-	-

Придворные: Те, кто правит или кто предоставляет специализированные услуги тем, кто правит. Даже прирожденные придворные имеют более высокий статус, чем большинство, и у них всех есть возможность закрепиться на важных должностях.

Возможные карьеры: консультант, творец, дуэлянт, посланник, дворянин, слуга, шпион, смотритель.

Сельский люд: Люди, которые живут и работают на фермах, в деревнях и сельской местности. Все сельские жители относятся к низшему классу, хотя могут добиться значительного влияния на местном уровне.

Возможные карьеры: бейлиф, знахарь, травник, охотник, шахтер, мистик, разведчик, крестьянин.

Странники: Бродяги, которые живут на открытых дорогах, путешествуя далеко за пределы своих родных городов и деревень. Большинство странников относится к низшему классу, но некоторые могут занять высокие посты, если они будут настойчивы.

Возможные карьеры: охотник за головами, кучер, артист, флагеллянт, гонец, коробейник, дорожный патрульный, охотник на ведьм.

Речной люд: Люди, которые живут и работают на реках и водных путях, которые плавают по Рейкланду

и за его пределами. Речной люд начинает с низкого статуса, но у некоторых есть возможности, которые могут привести к очень комфортной жизни.

Возможные карьеры: лодочник, штурман, речной патрульный, речник, моряк, контрабандист, грузчик, мародер.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: НО Я ХОЧУ ИГРАТЬ ЛЕСНЫМ ЭЛЬФОМ – ФЛАГЕЛЛЯНТОМ!

У вас может быть отличная задумка для персонажа, исключенного правилами, потому что обычно представители некоторых рас не стремятся посвятить свою жизнь определенным карьерам, это связано с культурными, религиозными или философскими причинами. И это совершенно нормально! Просто отнесите концепцию своего персонажа к своему GM, и, если вы оба согласитесь с уникальной комбинацией, можете брать ее и двигаться дальше.

Класс	Карьера/Раса	Человек	Дварф	Полуорослик	Высший эльф	Лесной эльф
Странники	Охотник за головами	51	57-60	58	57-59	69-70
	Кучер	52	61	59-60	-	-
	Артист	53-54	62-63	61-63	60-62	71-75
	Флагеллянт	55-56	-	-	-	-
	Гонец	57	64-65	64-65	63	76-78
	Коробейник	58	66-67	66-67	-	-
	Дорожный патрульный	59	-	68	-	-
	Охотник на ведьм	60	-	-	-	-
Речной люд	Лодочник	61-62	68-69	69	64	-
	Штурман	63	70	70	-	-
	Речной патрульный	64-65	-	71	-	-
	Речник	66-68	71-72	72-74	-	-
	Моряк	69-70	73	75	65-79	-
	Контрабандист	71	74-75	76-79	80	-
	Грузчик	72-73	76-77	80-82	-	-
	Мародер	74	78	-	-	79
Беззаконники	Сводня	75-76	-	83-85	81-82	-
	Шарлатан	77	-	86	83-85	-
	Скупщик краденого	78	79	87	-	-
	Грабитель могил	79	-	88	-	-
	Разбойник	80-83	80-82	89	86-88	80-85
	Вымогатель	84	83	90	-	-
	Вор	85-87	84	91-94	-	-
	Колдун	88	-	-	-	-
Воины	Кавалерист	89-90	-	-	89-92	86-90
	Страж	91-92	85-87	95-96	93-94	91-92
	Рыцарь	93	-	-	95	93-94
	Боец арены	94	88-90	97	96-97	95-96
	Головорез	95	91-93	-	98	-
	Солдат	96-99	94-96	98-100	99-100	97-100
	Убийца	-	97-100	-	-	-
	Боевой священник	100	-	-	-	-

Беззаконники: В основном жители городов и поселений, эти люди зарабатывают на жизнь действиями, которые большинство законопослушных граждан считают незаконными или, по крайней мере, сомнительными. Беззаконники, как правило, низшего социального статуса, но некоторые могут заработать много денег, хотя и не получат при этом высокий статус.

Возможные карьеры: сводня, шарлатан, скупщик краденого, грабитель могил, разбойник, вымогатель, вор, колдун.

Воины: Опираясь на свое физическое мастерство, все эти люди являются подготовленными бойцами, хотя они не обязательно являются военными. Воины имеют различное происхождение, как высокого, так и низкого статуса, и все они могут получить высокое влияние, если проживут достаточно долго.

Возможные карьеры: кавалерист, страж, рыцарь, боец арены, головорез, убийца, солдат, боевой священник.

КАРЬЕРА

Кратко: Выберите одну из карьер вашего класса, с учетом ограничений выбранной расы.

Как только вы определитесь с классом, выберите одну из карьер, связанных с ним. В каждом классе

есть 8 карьер, но некоторые из них имеют расовые ограничения. Полные описания каждой карьеры и их ограничений приведены в главе 3: «Класс и карьера», но для быстрого ознакомления обратитесь к таблице «Случайный класс и карьера», чтобы увидеть полный список карьер и любых ограничений.

3) АТРИБУТЫ

Кратко: Определите каждый из ваших атрибутов, указанных в таблице «Атрибуты».

Атрибуты описывают врожденные способности вашего персонажа – насколько вы быстры или сильны, какой урон вы можете выдержать или насколько хорошо вы справляетесь со стрессовыми ситуациями. В игре есть следующие атрибуты: *скорость*, десять характеристик, раны, судьба и несгибаемость.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Ваши десять характеристик используются в проверках (см. главу 5: «Правила»), чтобы определить, успешно ли вы выполняете свои действия. Среднее значение этих атрибутов для человека составляет 30. Те, кто одарен или хорошо практикуется, могут набрать более 40 очков. Только самые преданные делу и опытные смогут увеличить это значение выше 60. Конечно, у других



СТОЙТЕ! ЭТО НЕЧЕСТНО!

Вы можете заметить, что не все персонажи равны. Например, у эльфа есть существенные преимущества по *характеристикам*. Не обманывайтесь одними числами, у генерации персонажа есть много аспектов, и у всех рас есть свои преимущества и недостатки, некоторые из которых не всегда очевидны.

рас есть свои сильные и слабые стороны, поэтому их средние значения различны, иногда – значительно.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

При определении ваших *характеристик*:

Шаг 1) Бросьте 2d10 для каждой из десяти характеристик и запишите результаты. Если вы чувствуете, что ваш персонаж будет эффективнее, если вы поменяете местами результаты броска между характеристиками, переходите к следующему шагу. Если вы решаете оставить эти результаты, добавьте к ним модификатор каждой характеристики из таблицы «Атрибуты», запишите их в свой лист персонажа и получите +50 XP.

Шаг 2) Переставьте десять чисел, выпавших на шаге 1, присваивая каждое из них другой характеристике (и добавляя ее модификатор). Если вы довольны результатом, запишите получившиеся значения в свой лист персонажа и получите +25 XP. Если нет, переходите к следующему шагу.

Шаг 3) Если вы все еще недовольны своими результатами, то совершите еще несколько бросков и поменяйте выпавшие числа местами уже без бонусных XP, либо вы можете полностью игнорировать броски! Вместо этого, распределите 100 очков по 10 характеристикам по своему усмотрению, с выделенным для любой отдельной характеристики минимумом в 4 и максимумом в 18 очков. Добавьте модификаторы из таблицы «Атрибуты» и запишите их в свой лист

персонажа. Как и в случае повторного броска, у этой опции нет бонусных XP.

НАВЫК РУКОПАШНОЙ (WS)

WEAPON SKILL

Мастерство в рукопашном бою, способность наносить уверенный удар и эффективность в массовой схватке. Он также используется для боя голыми руками, когда оружием становится само ваше тело!

НАВЫК СТРЕЛЬБЫ (BS)

BALLISTIC SKILL

Ваша эффективность при атаках оружием дальнего боя, таким как луки и метательные ножи, и вообще при метании предметов. Он также используется в качестве основы для других стрелковых атак, таких как рвота троллей.

СИЛА (S)

STRENGTH

Сколько урона вы наносите в ближнем бою, сколько вы можете поднять, и насколько хорошо вы умеете плавать и лазать.

СТОЙКОСТЬ (T)

TOUGHNESS

Ваша физическая Стойкость. Это поможет вам пережить урон в бою, а также поможет с такими вещами, как выживание в суровых условиях и сопротивление яду.

ИНИЦИАТИВА (I)

INITIATIVE

Скорость мышления и реакции, особенно в пылу битвы и под давлением окружения. Она определяет порядок действий в бою и помогает вам первым среагировать на опасность. Она также определяет ваши способности к интуиции и восприятию.

ЛОВКОСТЬ (AG)

AGILITY

Физическая координация и естественный атлетизм, а также основа для таких вещей, как бег, верховая езда и попытки остаться незамеченным. Ловкость также используется для уклонения от ударов в бою.

	АТРИБУТЫ			
	Человек	Дварф	Полуроглик	Эльф
Навык Рукопашной	2d10+20	2d10+30	2d10+10	2d10+30
Навык Стрельбы	2d10+20	2d10+20	2d10+30	2d10+30
Сила	2d10+20	2d10+20	2d10+10	2d10+20
Стойкость	2d10+20	2d10+30	2d10+20	2d10+20
Инициатива	2d10+20	2d10+20	2d10+20	2d10+40
Ловкость	2d10+20	2d10+10	2d10+20	2d10+30
Проворность	2d10+20	2d10+30	2d10+30	2d10+30
Интеллект	2d10+20	2d10+20	2d10+20	2d10+30
Сила Воли	2d10+20	2d10+40	2d10+30	2d10+30
Общительность	2d10+20	2d10+10	2d10+30	2d10+20
Раны	SB+(2 x TB)+WPB	SB+(2 x TB)+WPB	(2 x TB)+WPB	SB+(2 x TB)+WPB
Судьба	2	0	0	0
Несгибаемость	1	2	2	0
Дополнительные Очки	3	2	3	2
Скорость	4	3	3	5

ПРОВОРНОСТЬ (DEX)**DEXTERITY**

Ваша склонность к выполнению тонких и деликатных заданий, требующих моторики, таких как игра на музыкальном инструменте или мелкий ручной труд. Она также поможет вам с такими вещами, как воровство и обчищение карманов.

ИНТЕЛЛЕКТ (INT)**INTELLIGENCE**

Ваши мыслительные способности, анализ и понимание. Интеллект полезен при лечении, для оценки стоимости предмета или услуги, и отражает эрудицию, а также от него зависит понимание магии и сотворение магических заклинаний.

СИЛА ВОЛИ (WP)**WILLPOWER**

Общая сила духа и ваша способность справляться с трудностями. Она помогает противостоять всевозможным влияниям и принуждению, а также защищает от страха и ужаса.

ОБЩИТЕЛЬНОСТЬ (FEL)**FELLOWSHIP**

Ваша способность ладить с людьми и восприниматься в целом как приятная и адекватная персона. Она поможет вам общаться в таверне с местными жителями или командовать людьми в бою, очаровывать охранников или пытаться подкупить их, а для верующих персонажей – общаться с вашим божеством.

Бонусы ХАРАКТЕРИСТИК

Первая цифра или «десятка» каждой характеристики – это величина ее **бонуса**. Бонусы **характеристик** используются различными способами в рамках правил, особенно в **талантах** и **заклинаниях**.

Пример: Сила (S) 39 имеет бонус силы 3. Сила воли (WP) 51 имеет бонус силы воли 5.

РАНЫ (W)

Ваши раны показывают, какой урон вы можете получить, исходя из вашей физической силы и вашей силы воли, чтобы не получить травму. См. главу 5: «Правила» для подробного понимания механики работы ран и урона.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАН

В отличие от прочих **атрибутов**, раны зависят от вашего **бонуса силы**, удвоенного **бонуса стойкости** и **бонуса силы воли** (записаны в таблице Атрибуты как SB, TB и WPB). Обратитесь к таблице «Атрибуты», чтобы определить **бонусы характеристик**, используемые для определения ваших ран. **Примечание:** Полурослики автоматически получают талант «Малыш» и начинают с меньшим количеством ран (с.).

СУДЬБА И УДАЧА, НЕСГИБАЕМОСТЬ И РЕШИМОСТЬ

Ваша **судьба** определяет ваше предназначение и напрямую связана с вашей **удачей**, мерой вашей удачливости. Ваша **несгибаемость** – это ваша внутренняя сила, которая напрямую связана с вашей **решимостью**, отражающую вашу выдержку. Ваша **несгибаемость** также влияет на **мотивацию**, которая представляет

собой отдельное слово или фразу, описывающую то, что заставляет вашего персонажа двигаться вперед. Обратитесь к (с.) для получения дополнительной информации обо всем этом.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СУДЬБЫ И НЕСГИБАЕМОСТИ

Вы начинаете с базового значения **судьбы** и **несгибаемости**, а затем получаете несколько дополнительных очков, которые можно распределить между этими двумя **атрибутами** по своему усмотрению. Их количество указано в таблице «Атрибуты». Чем больше очков вы выделите для **судьбы**, тем удачливее вы будете. Для сравнения, более высокая **несгибаемость** показывает, что вы можете справиться с любой ситуацией.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УДАЧИ И РЕШИМОСТИ

Ваша первоначальная **удача** равна вашей **судьбе**. Ваша первоначальная **решимость** равна вашей **несгибаемости**. Отметьте все четыре значения на вашем листе персонажа.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МОТИВАЦИИ

Все персонажи выбирают **мотивацию**. Она представляет собой саму сущность вашего персонажа, слово или фразу, которая определяет то, ради чего вы живете. В дополнение к очевидным преимуществам ролевой игры в виде отыгрыша вашего персонажа, мотивация используется, чтобы помочь вам восстановить очки **решимости**. Определяя свою **мотивацию**, подумайте о чем-то, что является фундаментальным для характера вашего персонажа. Также постарайтесь сделать свою **мотивацию** чем-то увлекательным для ролевой игры, и тем, что будет хорошо работать с другими персонажами и их мотивациями.

Пример: У Густава, молодого студента из университета Альтдорфа, мотивация – «Искатель острых ощущений». Он прожигает свою жизнь в погоне за азартом и опасностью, и Густав может восстановить очки решимости, когда он активно ищет рискованные ситуации. Он, возможно, провоцирует забулды в тавернах или намеренно нарушает закон, крадя перья из шапок солдат регулярной армии.

Пример: У Клотильды, рыцаря Рейксвардии, мотивация – «Захиста слабых». Она вынуждена противостоять хулиганам и хвастунам, рискуя жизнью и здоровьем, чтобы спасти граждан Рейкланда. Клотильда восстановит свою Решимость всякий раз, когда она спасает других, или подвергает себя опасности, чтобы защитить другого.

Пример: Эбба – «Бунтарский» ученик коллегии Света. Она любит нарушать правила коллегии, высмеивать прилюдно своего учителя и совать нос в книги, которые лучше не трогать. Она восстанавливает решимость всякий раз, когда нарушает правила, установленные ее начальством.

Другие примеры потенциальных **мотиваций**: «Перфекционист», который любит тщательно планировать и черпает вдохновение из безупречного исполнения схем; «Воспитатель», который получает силы, заботясь о других или спасая их из трудных ситуаций; «Кающийся мученик», который наслаждается трудностями, чтобы искупить прошлые проступки; или «Острый язык», который любит остроумно насмехаться

и шутить над окружающими, чтобы поднять свое настроение. Если вы не можете придумать *мотивацию*, не беспокойтесь. Одна может возникнуть, когда вы продвинетесь дальше по пути создания персонажа, да и прочие игроки и GM могут вам с этим помочь. Даже если вы имеете кое-какие задумки, вы сможете поменять свое мнение позже. Шаг 8) «*Оживление персонажа*» – это хорошее время, чтобы окончательно решить, какой будет ваша *мотивация*.

СКОРОСТЬ (M)

Скорость используется для определения скорости ваших ходьбы и бега. Стандартная скорость человека – 4. При использовании сетки для перемещения она показывает, сколько клеток (или дюймов) вы сможете пройти за один раунд. В долгосрочной перспективе оно показывает, сколько миль в час вы можете с комфортом пройти пешком. Дополнительные сведения о *скорости* мы можем найти на (с.).

Скорость	Ходьба	Бег
3	6	12
4	8	16
5	10	20

УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Обратитесь к своей *карьере* в главе 3: «Класс и Карьера». Посмотрите на схему улучшения и найдите три характеристики, отмеченные + без медного, серебряного или золотого фона. Вы можете распределить в общей сложности 5 улучшений по этим характеристикам по своему выбору и пометить их в поле *улучшений* на листе персонажа.



УЛУЧШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Улучшения характеристик подразумевают получение опыта или определенное обучение, связанное с характеристиками. Количество улучшений характеристики добавляется к исходной характеристике, чтобы отобразить ваши текущие способности. Итак, если у вас есть начальная ловкость 25 и 5 улучшений ловкости, ваша ловкость будет считаться равной 30.

4) УМЕНИЯ И ТАЛАНТЫ

Кратко: Выберите свои *умения* и *таланты*, которые предоставляет ваша раса и карьера.

Умения представляют собой специальную подготовку или определенную опытность персонажа, а *таланты* описывают особые способности, которыми обладает ваш персонаж. Список всех *умений* и *талантов* представлен в главе 4: «*Умения и таланты*». *Умения* и *таланты*, которые вам доступны при создании персонажа, определяются вашей расой и карьерой.

Когда вы изучите *умение*, запишите количество

улучшений, которые вы получаете, в поле *улучшения умения*. Если вам нужно выучить это *умение* еще раз, добавьте дополнительные *улучшения* к старой сумме, чтобы указать обновленное количество улучшений. Если вы изучаете *талант*, запишите его в свой список *талантов* на листе персонажа.

Умения делятся на *базовые* и *продвинутые*. *Базовые умения* отображают общие способности, которыми может пользоваться любой – вы можете использовать эти *умения* без каких-либо *улучшений* в них, на уровне, равном *характеристике*, на которой основано *умение*. Для *продвинутых умений* требуются специальные знания, и вы можете использовать эти *умения* только в том случае, если у вас там есть хотя бы одно *улучшение*.

Примечание: Некоторые *таланты* могут быть изучены несколько раз. Если у вас есть возможность выучить *талант* во второй раз, проверьте раздел «*Таланты*» в главе 4: «*Умения и таланты*», чтобы узнать, можно ли его выучить несколько раз, и отметьте в своем листе персонажа, сколько раз вы его изучали.



ЧТО С УЛУЧШЕНИЕМ УМЕНИЙ?

Как и *улучшения характеристик*, *улучшения умений* отображают целенаправленное обучение определенным навыкам. Все *умения* связаны с персонажем, и количество *улучшений*, которые вы имеете в *умении*, прибавляется к его *характеристике* при *проверках*, чтобы показать вам, насколько вы квалифицированы в данной области. Таким образом, поскольку *лазание* связано с *силой*, если у вас есть *сила* 38 и 8 *улучшений лазания*, ваше *умение лазания* будет равняться 46. Это подробно объясняется в главе 4: «*Умения и таланты*».

РАСОВЫЕ УМЕНИЯ И ТАЛАНТЫ

Каждая раса имеет множество *умений* и *талантов* на выбор. Вы можете выбрать 3 *умения*, чтобы получить по 5 *улучшений* в каждом, и 3 *умения*, которые можно улучшить по 3 раза каждое. Если в списке *талантов* представлен выбор, вы выбираете один *талант* из предложенных вариантов. Любые *случайные таланты* определяются таблицей «*Случайные таланты*». Если вы при броске получаете *талант*, который у вас уже есть, вы можете перебросить и выбрать новый результат. **Примечание:** предполагается, что все персонажи свободно владеют рейкшилем, языком Империи, и не должны воспринимать его как *умение*. Подробнее об этом рассказывается на (с.).

ЛЮДИ (РЕЙКЛАНДЦЫ)

Умения: ветеринария, обаяние, хладнокровие, оценка, сбор слухов, торговля, язык (бретонский), язык (пустошей), лидерство, знание (Рейкланд), рукопашное (базовое), стрелковое (луки).

Таланты: обреченный, смекалка или учтивый, 3 случайных таланта.

СЛУЧАЙНЫЕ ТАЛАНТЫ

Бросок	Результат	Бросок	Результат
01-03	Острые чувства (одно любое)	51-52	Благородная кровь
04-06	Амбидекстр	53-55	Ориентация
07-09	Животное сродство	56-58	Идеальный слух
10-12	Иллюстратор	59-62	Чистая душа
13-15	Привлекательный	63-65	Грамотность
16-18	Хладнокровный	66-68	Сопротивление (одно любое)
19-21	Ремесленник (одно любое)	69-71	Сmekалка
22-24	Бегите!	72-74	Резкий
25-28	Стойкий	75-78	Шестое чувство
29-31	Молниеносные рефлексы	79-81	Сильные ноги
32-34	Лингвистика	82-84	Тяжеловес
35-38	Удачливый	85-87	Учивый
39-41	Застрельщик	88-91	Счетовод
42-44	Подражание	92-74	Очень стойкий
45-47	Ночное зрение	95-97	Очень сильный
48-50	Проворные пальцы	98-00	Прирожденный воин

ДВАРФЫ

Умения: сопротивление алкоголю, хладнокровие, выносливость, артистизм (рассказчик), оценка, запугивание, язык (кхазалид), знание (дварфы), знание (геология), знание (металлургия), рукопашное (базовое), ремесло (одно любое).

Таланты: сопротивление магии, ночное зрение, грамотность или неостановимый, решительный или сильный духом, тяжеловес.

ПОЛУРОСЛИКИ

Умения: обаяние, сопротивление алкоголю, уворот, азартные игры, торговля, интуиция, язык (мутский), знание (рейкланд), восприятие, ловкость рук, скрытность (любое), ремесло (повар).

Таланты: острые чувства (вкус), ночное зрение, сопротивление (хаос), малыш, 2 случайных таланта.

ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ

Умения: хладнокровие, артистизм (вокалист), оценка, язык (эльтарин), лидерство, рукопашное (базовое), ориентирование, восприятие, музенирование (одно любое), стрелковое (луки), мореходство, плавание.

Таланты: острые чувства (зрение), хладнокровный или смекалка, ночное зрение, второе зрение или шестое чувство, грамотность.

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

Умения: атлетика, лазание, выносливость, артистизм (вокалист), запугивание, язык (эльтарин), рукопашное (базовое), выживание, восприятие, стрелковое (луки), скрытность (природа), выслеживание.

Таланты: острые чувства (зрение), стойкий или второе зрение, ночное зрение, грамотность или очень стойкий, скиталец.

УМЕНИЯ И ТАЛАНТЫ КАРЬЕРЫ

Теперь перейдем к вашей карьере в главе 3: «Класс и карьера». Вы начинаете с первого уровня карьеры, указанного в вашей карьерной лестнице. На этом уровне перечислены 8 умений и 4 таланта, вы можете выбрать, в каком из них вы наиболее опытны. Выделите 40 улучшений на свои восемь начальных умений, при этом на данном этапе для каждого умения можно

выделить не более 10 улучшений. Этого достаточно, чтобы вы могли добавить 5 улучшений к каждому умению карьеры, если захотите, что является одним из необходимых шагов для завершения вашей карьеры, если вы хотите перейти на новую (см. «Смена карьеры» на (с.)). Вы также можете выбрать один талант для изучения.

Пример: Линдсей создает человека – дворянского наследника, который обладает следующими умениями карьеры: подкуп, сопротивление алкоголю, азартные игры, запугивание, лидерство, знания (геральдика), рукопашное (фехтовальное), музенирование (любая). Она решает, что персонаж хорошо обучен, но наивен, поэтому предпочитает на данный момент игнорировать умения подкупа, сопротивления алкоголю и азартных игр, и распределяет свои 40 улучшений следующим образом: запугивание +7, лидерство +10, знание (геральдика) +10, рукопашное (фехтовальное) +3 и музенирование (clavecin) +10. **Примечание:** Линдси может сделать это, даже если она уже выделила улучшения к лидерству за то, что она человек, так как ограничение в 10 улучшений к одному умению применяется только во время этого распределения 40 карьерных улучшений.

5) ИМУЩЕСТВО

Кратко: Определите ваше начальное имущество, полученное от вашего класса и карьеры.

Ваше имущество – это снаряжение, одежда, оружие и другие предметы, которыми владеет ваш персонаж. Вы начинаете играть с начальным имуществом, определенным вашим классом и вашей карьерой. Если вы хотите купить больше (или продать то благосостояние, что у вас уже есть!), обратитесь к главе 11: «Руководство потребителей».

Все ваше имущество должно быть записано в соответствующих разделах вашего листа персонажа. Как только вы это сделали, перейдите к 6) Детализация.

Ранг статуса	Стартовые деньги
Медный	2d10 медных пенни за уровень репутации
Серебряный	1d10 серебряных шиллингов за уровень репутации
Золотой	1 золотая крона за уровень репутации

ИМУЩЕСТВО КЛАССА

Ваш персонаж начинает играть с основным имуществом, определенным вашим классом. Ссылка на ваш класс в списке ниже, запишите снаряжение в свой лист персонажа, бросая кубики, если это необходимо.

Книжники: Одежда, кинжал, кошелек, заплечная сумка содержащая комплект для письма и 1d10 листов пергамента.

Городской люд: Плащ, одежда, кинжал, шляпа, кошелек, заплечная сумка, содержащая рацион.

Придворные: Хорошая одежда, кинжал, кошелек, содержащий пинцеты и ушную затычку, и расческа.

Сельский люд: Плащ, одежда, кинжал, кошелек, заплечная сумка, содержащая рацион (1 день).

Странники: Плащ, одежда, кинжал, кошелек, рюкзак, содержащий огниво, одеяло, рацион (1 день).

Речной люд: Плащ, одежда, кинжал, кошелек, заплечная сумка, содержащая флакон спиртного.

Беззаконники: Одежда, кинжал, кошелек, заплечная сумка, содержащая 2 свечи, 1d10 спичек, капюшон или маска.

Воины: Одежда, одноручное оружие, кинжал, кошелек.

ИМУЩЕСТВО КАРЬЕРЫ

У каждой карьеры есть список снаряжения для каждого из четырех уровней. Вы начинаете играть со всем снаряжением, перечисленным на первом уровне вашей карьерной лестницы. Найдите соответствующий список снаряжения в главе 3: «Класс и карьера» и запишите его в свой лист персонажа.

Затем найдите *статус* вашего персонажа, который указан рядом с названием вашего уровня карьеры. Он будет помечен медью, серебром или золотом (это ваш *ранг* статуса), а также числом, обозначающим вашу *репутацию*. *Ранг* вашего статуса и *репутация* определяют ваше первоначальное благосостояние, как показано ниже.

Таким образом, если у вас «Медный 3», вы начинаете с 6d10 медных пенни. Если «Серебряный 3», вы начинаете с 3d10 серебряных шиллингов, а если «Золотой 3», у вас в кармане 3 золотые кроны.

Эти деньги могут быть использованы для покупки дополнительного имущества или сохранены для покупок во время игры. Относительная ценность монет описана в главе 11: «Руководство потребителя».

6) ДЕТАЛИЗАЦИЯ

Кратко: Выберите имя, возраст, цвет волос и глаз, рост, психологию и амбиции.

Основной скелет вашего персонажа на месте, так что давайте добавим некоторые детали, придадим вашему персонажу характер, внешность и мотивации.

Имя

Хотя вы можете выбрать любое имя, которое подходит миру, вот несколько советов и подсказок, которые помогут выбрать то, которое подходит именно вам.

ИМЕНА ЛЮДЕЙ-РЕЙКЛАНДЦЕВ

Рейкландцы обычно имеют имя и фамилию. Имена включают:

Примеры: Адемар, Андерс, Артур, Беатрийс, Клементия, Детлев, Эрика, Фраuke, Фредерих, Гернер, Гертрауд, Халетха, Генрих, Хельга, Генрик, Ирмина, Жанна, Карл, Крюгер, Лорелай, Марише, Себастьян, Сигфредда, Талтер, Талтер Ульрих, Ульрика, Вертер, Виллема, Вилрин.



ЛЮДСКИЕ ИМЕНА И ИХ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Людские имена в WFRP часто берутся из реального мира, что облегчает поиск забавных имен в интернете. Рейкландцы и большая часть Империи используют германские имена, в Пустошах часто можно услышать голландское и бельгийское имя, а бретонские имена обычно имеют французские корни.

В Рейкланде фамилии людей, передаваемые из поколения в поколение, наиболее распространены в городах и поселках, в то время как в деревнях люди с большей вероятностью получают собственную фамилию, когда достигают совершеннолетия. Обычно берут фамилию из того места, где вы родились, например, Вильгельм Ауэрсвальдский. У дворянства часто бывают две фамилии: одна – это название их дома, а другой предшествует «фон», указывающий, где их семья владеет землей, например, граф Зенечар Тrott фон Тахме, хотя порой семейные традиции сильно различаются.

Наиболее распространенные фамилии происходят из профессии, вашей, родителя или прародителя. Примеры включают: Бауэр (Фермер), Флейшер (Мясник), Шмидт (Кузнец) и Шустер (Сапожник). Если у персонажа есть особенно заметная физическая черта, её можно использовать как фамилию. Часто это может передаваться от родителей к детям, что может сбивать с толку буквально мыслящих дварпов, которые могут смотреть на низкого человека, утверждающего, что он Ланг (Высокий), как на дурака. Некоторые другие примеры включают: Аугенлос (Одноглазый), Дунн (Очень худой), Лаут (Громкоголосый), Старк (Сильный).

ДВАРФИЙСКИЕ ИМЕНА

Имена дварфов состоят из имени, фамилии и названия клана.

Имена дварфов

Имена дварфов, как правило, короткие и сильные, как и их носители, и чаще всего их называют знаменитыми предками, хотя традиции отдельных кланов различаются. Другой распространенной практикой является использование имени при рождении для описания ключевой черты новорожденного на кхазалиде, родном языке дварфов.

Пример: Алрик, Бронда, Димзад, Фенна, Готтри, Гудрун, Снорри.

Примеры на Кхазалиде: Барагаз (Пушечное Дуло), Дурак (Жесткий), Галазил (Золотоволосый), Гнольдок (Мудрые Глаза), Назрил (Мерцающий), Окри (Ремесленник)

Фамилии дварфов

Фамилии дварфов основаны на том, кто его родич, со следующими, наиболее часто используемыми, суффиксами:

- сдоттир: дочь...
- снев: племянник...
- сниц: племянница...
- ссон: сын ...

Пример: Арикссон, Груннасадоттир, Скагнев, Совриссниц

Обычно, когда дварфы стареют и совершают множество достойных поступков, они могут получить прозвище, основанное на внешнем виде, мастерстве или деянии. Обычно онодается по согласию клана, и считается бесчестным давать имя, которое не отражает истинный характер дварфа. Если такое прозвище принято, оно обычно полностью заменяет фамилию. Таким образом, Герка Кардадоттир станет Геркой Чернорукой, если она получит прозвище Чернорукая. Иногда прозвище дается на кхазалиде, но дварфы обычно переводят их на рейкишиль, чтобы их лучше понимали.

Пример: Топороносец, Ладнорукий, Густобородый, Стальная Лента, Красный Молот, Каменный Кулак.
НАЗВАНИЯ КЛАНОВ

Наконец, у всех дварфов есть клановое имя (при условии, что они не оставили традицию предков, как поступают некоторые дварфы, живущие в Империи, особенно инженеры-отступники). Название клана всегда происходит от предка, который основал клан, и часто происходит от псевдонима, часто называемого на кхазалиде. На практике дварфы редко используют свое имя клана за пределами сообщества дварфов.

Распространенные кланы Рейкланда: Ардрунган, Брынток, Газани, Громхельд, Харразлингс, Унбоки

Распространенные кланы Серых Гор: Доккнтролл, Ганвальгер, Квитанг, Трюнгтак, Виргринти, Занконк

ЭЛЬФИЙСКИЕ ИМЕНА

Эльфы, странствующие по Рейкланду, как правило, имеют имена, состоящие из имени и эпитета.

Эльфийские имена

Эльфы используют систему имен, совершенно непостижимую для посторонних. Эльтарин (общий язык высших и лесных эльфов, который имеет много диалектов) – это язык, который опирается на более простые слоги для передачи значения. Самый простой способ создать имя эльфа — использовать «Генератор эльфийских имен».

Эльфийские эпитеты

Путешествуя по чужим землям, эльфы, как правило, представляются именем и эпитетом, а не пытаются объяснить глубокие понятия о родах, племенах или домах. Эти эпитеты всегда переводятся на рейкишиль, так как их гораздо легче произносить и понимать другим расам. Среди высших эльфов эпитеты обычно описывают черты характера и внешность, но могут быть более неясными. Эпитеты лесных эльфов обычно относятся к природному миру, столь любимому лесным народом.

Примеры высших эльфов: Опадающий Золой, Огнерожденный, Морское Сердце, Златовласый, Серебряные Брызги, Отмеченный Чарами

Примеры лесных эльфов: Быстрый Поток, Теневой Преследователь, Растищий Древа, Видящий Плетение, Ветвь Ивы, Бегущий Ветер

ГЕНЕРАТОР ЭЛЬФИЙСКИХ ИМЕН

Если вам сложно подобрать подходящее имя для вашего персонажа-эльфа, то совершите броски по таблице ниже. У некоторых эльфов есть только два элемента в имени, у некоторых – три или более. Продолжайте совершать броски, пока не получите что-то, что вам понравится, или просто выберите элементы, которые вы считаете наиболее подходящими.

1d10	Первая часть	Вторая часть	Окончание высших эльфов	Окончание лесных эльфов
1	Эс	а	андрил	арха
2	Ас	ас	анел	анху
3	Дор	диа	еллион	дда
4	Фар	ен	фин	хан
5	Гал	фор	ил	лок
6	Им	лор	ириан	нок
7	Лин	мар	мор	ос
8	Мал	ол	нил	рун
9	Мор	сор	рик	стра
10	Улли	сан	винг	вус

ИМЕНА ПОЛУРОСЛИКОВ

Имена полуросликов состоят как минимум из имени и названия клана, а также они получают отчество, чтобы не перепутать родословные.

Имена полуросликов

Полурослики гордо носят великие имена, взятые из их длинных родословных, но они редко используют их вне официоза. Как правило, они известны по укороченной форме их родового имени. Некоторые укороченные формы имен полуросликов совершенно не связаны с их официальными именами и являются более наглядными, как, например, Рози или Скрумпер.

Полурослики придают большое значение своим достижениям, и некоторые старейшины будут отвечать только на прозвища, связанные с их занятием, такие как Дедушка, Папаша или Бабушка. Полурослики также давно привыкли подражать своим соседям до такой степени, что многие бывшие человеческие имена теперь стали «традиционными» именами полуросликов.

Пример (с укороченными формами): Антониелла (Анни), Эсмерельда (Эсме), Фердинанд (Фред), Хейронимус (Хиро), Максимилиан (Макс), Феодосий (Фео), Томасина (Тина)

Названия кланов

Имена кланов полуросликов почти исключительно связаны с едой и напитками, географическими или природными особенностями или личными характеристиками предка, который первым взял имя. Полурослики, имеющие одинаковую фамилию, всегда родственны между собой и обычно могут точно сказать, каким именно образом.

Тенденция людей иметь одинаковые фамилии, но не быть при этом в родстве, вызывает путаницу у некоторых полуросликов, которые с радостью ставят пироги Шмидта на одной улице, потому что Шмидт на другой их обсчитал.

Распространенные Рейкландские кланы: Пепельное Поле, Брендишелк, Сеноног, Ромник, Короткозад, Колючий Булыжник

ФИЗИЧЕСКИЕ ДЕТАЛИ

Когда дело доходит до косметических физических деталей – тех аспектов вашей внешности, которые не влияют непосредственно на игру – вы можете либо определять их случайным образом, либо выбирать из диапазона, доступного для ваших рас.

ВОЗРАСТ

Средняя естественная продолжительность жизни составляет около 60 для человека, 120 для полуросликов и более 200 для дварфов, в то время как эльфы вообще не стареют и, как известно, живут тысячу и более лет. Выберите возраст вашего персонажа или используйте таблицу ниже.

Человек	Дварф	Эльф	Полурослик
15+d10	15+10d10	30+10d10	15+5d10

ЦВЕТ ГЛАЗ

В то время как большинство рас могут совершить только один бросок по таблице ниже, эльфы могут совершить два броска: их врожденные способности к магии влияют на их цвет глаз, что делает их необычайно пестрыми, например сапфировый синий с золотыми крапинками или пестрая смесь из болотно-зеленого и теплого каштана.

ЦВЕТ ВОЛОС

Волосы всех рас, кроме эльфов, имеют тенденцию к седине, когда они достигают среднего возраста, а затем, в старости, они становятся белоснежными,

По сравнению с ними эльфы кажутся вечно молодыми, никогда не проявляющими никаких признаков возраста. У людей и дварфов также могут быть значительная растительность на лице, которая обычно того же цвета, что и волосы на голове, впрочем, не всегда.

РОСТ

Средний рост: дварфы (4 фута 8 дюймов – 142 сантиметра), эльфы (6 футов 5 дюймов – 195 сантиметров), полурослики (3 фута 6 дюймов – 106 сантиметров), а люди имеют довольно разный рост, в

ЦВЕТ ГЛАЗ

2d10	Человек-рейкландец	Дварф	Полурослик	Высший эльф	Лесной эльф
2	Свободный выбор	Угольный	Светло-серый	Блестящий черный	Слоновая кость
3	Зеленый	Свинцовый	Серый	Аметистовый	Древесный уголь
4	Бледно-синий	Стальной	Бледно-синий	Аквамариновый	Зеленый плющ
5-7	Голубой	Голубой	Голубой	Сапфировый	Болотно-зеленый
8-11	Бледно-серый	Землянистый коричневый	Зеленый	Бирюзовый	Каштановый
12-14	Серый	Темно-коричневый	Ореховый	Изумрудный	Каштановый
15-17	Карий	Ореховый	Коричневый	Янтарный	Темно-коричневый
18	Ореховый	Зеленый	Медный	Медный	Дубовый
19	Темно-коричневый	Copper	Темно-коричневый	Цитриновый	Песчано-коричневый
20	Черный	Золотистый	Темно-коричневый	Золотистый	Фиолетовый

ЦВЕТ ВОЛОС

2d10	Человек-рейклендец	Дварф	Полуорослик	Высший эльф	Лесной эльф
2	Светло-русый	Белый	Серый	Серебряный	Серебряный
3	Золотисто-русый	Серый	Соломенный	Белый	Пепельно-русый
4	Ало-русый	Бледно-русый	Красновато-коричневый	Бледно-русый	Розово-золотой
5-7	Золотой коричневый	Золотой	Медовый	Русый	Медово-русый
8-11	Светло-коричневый	Медный	Каштановый	Желто-русый	Коричневый
12-14	Темно-коричневый	Бронзовый	Имбирный	Медно-русый	Красновато-коричневый
15-17	Черный	Коричневый	Горчичный	Ало-русый	Темно-коричневый
18	Рыжеватый	Темно-коричневый	Миндальный	Рыжеватый	Охровый
19	Рыжий	Красновато-коричневый	Шоколадный	Рыжий	Черный
20	Серый	Черный	Лакричный	Черный	Сине-черный

среднем около 5 футов 9 дюймов (175 сантиметров) в Рейкленде. Если вам нужен рост действительно высокого человека, то прибавьте результат дополнительного броска d10, если на любом из кубиков выпадет результат 10.

Человек	Дварф	Эльф	Полуорослик
4 фута	4 фута	5 футов	3 фута 1+d10
9+2d10	3+d10	11+d10	дюймов
дюймов	дюймов	дюймов	дюймов

АМБИЦИИ

Амбиции – это цели персонажа в жизни – то, чего они хотят достичь. Все персонажи имеют *краткосрочные* и *долгосрочные амбиции*.

ВЫБОР АМБИЦИЙ

Проконсультируйтесь с вашим GM при выборе ваших *амбиций*. Ваш GM окончательно скажет о приемлемости *амбиций*, а также о том, является ли она *краткосрочной* или *долгосрочной*. Если вы хотите изменить *амбиции*, вы можете сделать это между сессиями.

КРАТКОСРОЧНЫЕ АМБИЦИИ

Краткосрочные амбиции отображают ваши ближайшие цели. Это результаты, которые вы хотите достичь в течение нескольких дней и недель, возможно, раньше. При нормальных обстоятельствах *краткосрочные амбиции* должны занять не менее двух или трех игровых сессий.

Примеры краткосрочных амбиций:

- Подрыв репутации конкурента.
- Месть за погибшего товарища.
- Заведение дружбы с отшельником.

ДОЛГОСРОЧНЫЕ АМБИЦИИ

Долгосрочные амбиции – это цели, над которыми нужно будет работать месяцами или годами, и их никогда не удастся достичь окончательно, возможно, они воспринимаются как описание основной мотивации в вашей жизни, чем как реалистичный результат.

Примеры долгосрочных амбиций:

- Владение собственным постоянным двором.
- Развить свою деревню до уровня процветающего города.
- Избавление магических коллегий от эльфийского влияния.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО:
ПОДЛЫЕ ПЛАНЫ

Возможно, вы захотите сохранить свои амбиции в тайне от других игроков вашей группы, особенно если они противоречивы или секретны. Если вы хотите свергнуть Императора или легализовать некромантию в Рейкленде, скорее всего, ваш союзник, охотник на ведьм, подобное не одобрит!

ДОСТИЖЕНИЕ ВАШИХ АМБИЦИЙ

Если вы достигнете своих краткосрочных амбиций, вы получите бонус +50 XP и сможете выбрать новую краткосрочную амбицию в конце сессии. Если вы достигнете своих долгосрочных амбиций, вы можете:

- Получить бонус +500 XP и выбирать новую долгосрочную амбицию в конце сессии.
- Отправить своего персонажа в отставку, который станет NPC под управлением GM, и получить бонус в половину от заработанных XP вашего текущего персонажа, чтобы потратить его на следующего персонажа.

Персонажи в отставке обычно остаются там, где они реализовали свои амбиции. Вы можете встроить их в предысторию вашего нового персонажа, чтобы они могли продолжать помогать вам. Если вы хотите восстановить персонажа, вышедшего в *отставку*, поговорите с вашим GM о том, как лучше всего это вписать в текущую историю. Персонажи в *отставке* позволяют вам создать сеть по всему Старому Свету и могут стать отличным источником приключений.

7) ГРУППА

Теперь, когда вы почти закончили создание своего персонажа, вам нужно изучить других персонажей в вашей группе. Всем будет веселее, когда ваши персонажи будут сплоченно взаимодействовать друг с другом. Хотя некоторое напряжение внутри группы может доставлять удовольствие, важно, чтобы вы не были постоянно готовы бить друг другу морды.

Вы также захотите сделать так, чтобы ваши персонажи уже знали друг друга. Вы друзья? Являетесь ли вы челядью благородного господина, или попутчиками на речной барже? Или ваш GM решил, что вы впервые встретитесь друг с другом на первой игровой сессии?

АМБИЦИИ ГРУППЫ

Все игроки в вашей группе должны также обсудить ваши коллективные цели, а затем выбрать *краткосрочную* и *долгосрочную амбицию*. Как и ваши личные амбиции, амбиции группы можно менять между сессиями.

КРАТКОСРОЧНЫЕ АМБИЦИИ ГРУППЫ

Краткосрочные амбиции группы имеют ту же сферу, что и ваши личные *краткосрочные амбиции*, но предназначены для всей группы. Ваши личные амбиции никогда не должны совпадать с *амбициями группы*, но нет никаких причин, по которым они не могут дополнять друг друга.

Примеры краткосрочных амбиций группы:

- Обмануть группу соперников, чтобы заполучить их работу.
- Выследить убийцу, забравшего жизнь члена группы.
- Впечатлить вашего покровителя, полностью преуспев в назначенней задаче.

ДОЛГОСРОЧНЫЕ АМБИЦИИ ГРУППЫ

Как и *краткосрочные амбиции группы*, *долгосрочные амбиции* работают так же, как ваши личные амбиции, и могут быть столь же широкими по охвату, но затрагивать цели всей вашей группы.

Примеры долгосрочных амбиций группы:

- Искоренить культ Хаоса в Империи.
- Построить замок.
- Стать Героями Империи, каждый должен заслужить «Имперский крест» за храбрость, приколотый к вашей груди самим Императором!

ДОСТИЖЕНИЕ АМБИЦИЙ ВАШЕЙ ГРУППЫ

Если ваша группа достигает своих *краткосрочных амбиций*, каждый участник получает +50 XP, и вы все можете выбрать новую *амбицию* для группы в конце сеанса.

Если ваша группа достигает своих долгосрочных амбиций:

- Все игроки получают бонус +500 XP, и группа выбирает новую *долгосрочную амбицию* в конце сеанса.
- Столько игроков, сколько пожелают, могут отправить в *отставку* своих персонажей, которые становятся неигровыми персонажами под контролем GM. Они получают бонусы в половину XP своего персонажа, чтобы потратить их на следующего персонажа.

8) ОЖИВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Определение личности и истории вашего персонажа поможет вам его оживить. Некоторые игроки пишут подробные истории своих персонажей, особенно если они очень хорошо знакомы со Старым Светом. Другие предпочитают просто определять основы в начале, а затем обрастиать подробностями во время игры (заранее обсудите это с GM, чтобы не нарушать сюжетные линии). В начале процесса создания персонажа мы рекомендуем вам обсудить с другими игроками и GM о том, какую группу вы хотите создать, и мы снова обратились к группе, при создании групповых амбиций. Сейчас идеальное время для завершения этого процесса, объединяя историю ваших персонажей в сплоченную группу с их собственными причинами для совместной деятельности.

ДЕСЯТЬ ВОПРОСОВ

Один из полезных приемов создания интересной предыстории для вашего персонажа – ответить на ряд вопросов о ней. Если какой-либо из этих вопросов заставит вас что-то изменить в персонаже, которого вы создали ... сделайте это! Например, если вы добавите некоторые подробности о своем детстве, вы можете захотеть вернуться к выбору, который вы сделали в 4) Умения и таланты.

ОТКУДА ВЫ?

Вы приехали из одного из шумных городов Рейкланда или из сонной деревни? Возможно, ваше детство прошло в отдаленной усадьбе, или, может быть, вы назвали извилистые улочки Альтдорфа своим домом? Вы родом из глубокого горного чертога, или ваши дни были прошли в скитаниях по дорогам и рекам Рейкланда в постоянном движении? Обратитесь к главе 10: «Славный Рейкланд» для получения подробной информации о географии и поселениях этого угла Империи.

КАКАЯ У ВАС СЕМЬЯ?

Чтобы вырастить ребенка, нужна целая деревня, но тяжелую работу делают твои родичи. Чем занимались ваши родители? Они еще живы? У тебя есть братья или сестры? Были ли вы близки или постоянно вцеплялись друг другу в глотки? Бабушки и дедушки? Племянники, племянницы, кузены? Даже дети? Ваша семья одобряет ваш выбор профессии? Они гордятся вами, или вы пятно на чести своей семьи?

КАКИМ БЫЛО ВАШЕ ДЕТСТВО?

Был ли ваш семейный очаг полон любви, или это было холодное, негостеприимное место? С вами нянчился, или вам пришлось самим о себе заботиться? Вы получили образование, и если да, то кто вас учил: учитель, член семьи, сельская школа или местный священник? Вас обучали семейным делам, или вы были отправлены из дома и воспитывались в другом месте или даже в сиротском приюте?

ПОЧЕМУ ВЫ ПОКИНУЛИ ДОМ?

Вы все еще живете в доме своего детства или уехали? Если да, то когда? Вас привлекло обещание волнующей жизни в большом городе? Вы ищете богатства или славы? Вы бежите от чего-то или пытаетесь найти смысл или цель в своей жизни?

Кто ваши лучшие друзья?

Хотя вы не можете выбрать свою семью, ваши друзья – совсем другое дело, и вы можете многое рассказать о ком-то по друзьям, которые его окружают. У вас есть друзья детства? Или друзья, которых вы завели после отъезда из дома? Что вы делаете вместе? Выпиваете? Играете в азартные игры? Дискутируете? Ваши союзники в вашей группе ваши лучшие друзья? Или вы променяли цивилизованный мир на верного питомца?

КАКОЕ ВАШЕ САМОЕ БОЛЬШОЕ ЖЕЛАНИЕ?

Что за огонь горит в вашем сердце? Ваши амбиции могут быть вашей главной целью, но амбиции часто прозаичны и банальны. Если бы у вас было все, что угодно, что бы это было?

КАКОВЫ ВАШИ ЛУЧШИЕ И ХУДШИЕ ВОСПОМИНАНИЯ?

Мы – совокупность наших переживаний, они формируют нас, перековывают нас заново. Какие ваши самые ценные воспоминания? Летний полдень, когда восхитительно сияло солнце? Страстный поцелуй под ветвями деревьев, когда вы прятались от дождя? Победа в битве умов или мускулов? А какие у вас наименее приятные воспоминания? Болезненное унижение? Сорванный план? Конец долгосрочного партнерства, романтического или делового? Ненависть, презрение или, хуже того, незаинтересованность ваших сверстников?

КАКОВЫ ВАШИ РЕЛИГИОЗНЫЕ ВОЗЗРЕНИЯ?

Большинство людей Империи исповедуют многообожие, существование и могущество богов неоспоримо, и поэтому их почитание само собой разумеется. Тем не менее, не все боги одинаково любими.

Есть ли у вашего персонажа любовь или предрасположенность к одному конкретному Богу? Вы скрещиваете пальцы на удачу, взывая к Ранаэльду? Вы показываете символ «Двухвостой Кометы» своему врагу или бормочете гневную молитву Ульрику перед битвой? Подробнее о богах и их путях рассказано в главе 7: «Религия и верования».

Кому или чему вы верны?

Будете ли вы защищать своих друзей превыше всего, а связи, которые связывают вас с вашим кланом, родственниками или партнером, крепче стали? Или вы набожная душа, преданная прежде всего своему Богу? Или вы верны своей общине, Рейкланду, Империи ... или только себе?

Почему вы стали приключеницем?

И это главное отличие персонажа Игрока от простого гражданина Империи. Почему вы встали на дорогу приключений?

Вы сознательно выбрали приключенческую жизнь? Вы ищете врагов Империи или просто способ заработать? Или эта жизнь была навязана вам против вашей воли. Вы ищете справедливости или мести, или ваша приключенческая жизнь – не что иное, как борьба, чтобы очистить свое имя или выжить своих врагов?

Ответьте на все эти вопросы, и у вас будет полностью проработанный персонаж, готовый к игре. Однако, если вы получили бонусные XP во время создания персонажа, вы можете потратить их перед началом игры.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНО:
ПСИХОЛОГИЯ**

Когда вы создаете историю своего персонажа, он может чувствовать сильные эмоции (любовь, дух товарищества, ненависть и т. д.) по отношению к членам семьи, ситуациям, врагам или другим особенностям своей жизни. Если GM согласен, вы можете взять *психологическую черту* (с.).

9) Улучшения

Очки опыта (XP) используются для усиления вашего персонажа. GM будет давать вам XP после каждого сеанса игры, и вы можете быть вознаграждены за то, что отлично отыгрываете персонажа. Вы можете получать опыт за успешное решение текущих задач, ролевой отыгрыш вашего персонажа, или победу над важными врагами. Между сессиями вы тратите свои XP, чтобы приобрести новые *умения* и *таланты*, повысить *характеристики* и изменить *карьеру*. Последний шаг в создании вашего персонажа – потратить любые бонусные XP, которые вы заработали в процессе создания персонажа. В таблицах ниже показано, как вы можете потратить эти очки.

Изначально вы можете потратить XP только на то, чтобы повысить 3 *характеристики*, 8 *умений* и 4 *таланта*, доступные для вашего уровня карьеры. Подробнее о трате XP рассказывает (с.).

**СТОИМОСТЬ XP ЗА ПОВЫШЕНИЕ
ХАРАКТЕРИСТИК И УМЕНИЙ**

Улучшения	XP за улучшение	
	Характеристики	Умения
0-5	25	10
6-10	30	15
11-15	40	20
16-20	50	30
21-25	70	40
26-30	90	60
31-35	120	80
36-40	150	110
41-45	190	140
46-50	230	180

СТОИМОСТЬ ПРОЧИХ УЛУЧШЕНИЙ

Улучшение	Стоимость XP
+1 талант	100 XP +100 XP за каждый раз, когда талант уже был приобретен
Покинуть завершенную карьеру	100 XP
Покинуть незавершенную карьеру	200 XP

Готово!

Теперь ваш персонаж и группа созданы, вы готовы играть!

ОБЗОР ЛИСТА ПЕРСОНАЖА

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ
Здесь вы указываете личные данные вашего персонажа, такие как имя, раса (с.) и карьера (с.), а также информацию о внешнем виде.

Атрибуты
Запишите свои атрибуты здесь!
Атрибуты включают ваши
характеристики (с.), которые
описывают сильные и слабые стороны
вашего персонажа. По мере игры ваши
персонаж получит улучшений (с.),
что свидетельствует о том, что они
становятся сильнее и эффективнее в
выполнении поставленных задач.

Ваша скорость (с.) показывает, насколько быстро вы можете двигаться.

Судьба и удача (с.) отражают, насколько удачлив ваш персонаж, а неспособность и решимость (с.) указывают на то, что ваш персонаж обладает решительностью и желанием преодолеть определенные препятствия. Вам также нужно будет записать мотивацию (с.), которая раскрывает взгляды персонажа на мир.

УМЕНИЯ И ТАКТИКИ

УМЕНИЯ И ТАЛАНТЫ
Ваши умения (с.) – это способности, которые ваш персонаж может тренировать или развивать. Базовые умения являются общими или врожденными и известны всем персонажам, в то время как продвинутые умения требуют обучения. По мере приобретения новых умений, отмечайте их на листе персонажа. По мере того, как вы получаете улучшения, ваши умения становятся эффективнее, что увеличивает ваши шансы на успех в проверках (с.).

Таланты – это дополнительные способности, которыми обладает ваш персонаж. Так как много талантов может быть приобретено более одного раза, подсчитайте, сколько раз вы взяли каждый из них.

Амбиции

Ваши амбиции (с.) являются основными жизненными целями вашего персонажа и всей группы. Краткосрочные амбиции могут быть достигнуты в течение нескольких дней или недель, в то время как долгосрочные амбиции – это те, что могут занять годы или вообще недостижимы.

Опыт

Когда вы играете в WFRP, ваш GM начисляет очки опыта (с.). Ведите записи о вашем текущем (неизрасходованном) опыте, а также о потраченном опыте и промежуточных итогах.

Имя		Раса		Класс													
Карьера		Уровень карьеры															
Карьерный путь				Статус													
Возраст	Рост	Прическа		Глаза													
ХАРАКТЕРИСТИКИ																	
	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel	СУДЬБА	НЕСИГНАЛЬНОСТЬ			ОПЫТ		
Начальные											Судьба	Несигнальность	Реактивность	Мотивация	Текущий	Траты	Всего
Улучшенные											Удача						
Текущие																	
										СКОРОСТЬ							
										Скорость	Шаг	Бег					
БАЗОВЫЕ УМЕНИЯ											СГРУППИРОВАННЫЕ 6 ПРОДВИНУТЫХ УМЕНИЙ						
Название	Характеристика	Упр.	Уменье	Название	Характеристика	Упр.	Уменье	Название	Характеристика	Упр.	Уменье						
Аэробные игры	Int			Лидерство	Fel			Руководство	WS								
Аэробика	Ag			Объяснение	Fel			Рукопашное	WS								
Бероятная еда	Ag			Ориентирование	I			Сбор слухов	Fel								
Вождение	Ag			Подсунул	Fel			Скрытность	Ag								
Восприятие	I			Привучение	WP			Соревнование агента	T								
Выживание	Int			Рукопашное (Базовое)	WS			Торговля	Fel								
Выносливость	T			Рукопашное	WS			Уклонение	Ag								
Выступление	Fel			Сбор слухов	Fel			Хладнокровие	WP								
Гребля	S			Скрытность	Ag												
Залупование	S			Соревнование агента	T												
Изобретение изобрет.	Dex			Торговля	Fel												
Интуиция	I			Уклонение	Ag												
Лазанье	S			Хладнокровие	WP												
ТАЛАНТЫ											АМБИЦИИ						
Название таланта	Вызто раз	Описание									Кратко-срочные						
											Долго-срочные						
											ГРУППА						
											Имя группы						
											Кратко-срочные						
											Долго-срочные						
											Члены						

ГРУППА

Подробная информация о вашей группе приведена здесь: название вашей группы, а также ее краткосрочные и долгосрочные амбиции (с.). Также есть место, чтобы отметить имена ваших компаний в качестве напоминания, чтобы использовать их и помочь всем оставаться в образе.

ДОСПЕХ

Запишите свои доспехи (с.) здесь. Доспех очень полезен для поддержания здоровья вашего персонажа, поскольку он уменьшает входящий урон и может спасти вас от критических попаданий (с.). Запишите информацию о ваших доспехах в таблицу, а также запишите общее количество очков доспеха (AP) в каждой зоне попадания на рисунке

ДОСПЕХ				
Название	Зоны попадания	Обр	ОД	Качества

ИМУЩЕСТВО**ПСИХИКА****ПОРЧА & МУТАЦИИ****НАЛИЧНЫЕ****ОБРЕМЕНЕНИЕ****РАНЫ****ОРУЖИЕ****ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ****ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ**

Если у вашего персонажа религиозная или магическая карьера, он может получить доступ к заклинаниям (с.) или молитвам (с.). Они представляют собой сверхъестественные способности, поскольку ваши персонажи черпают силы из ветров магии или обращаются к своему божеству за помощью в случае необходимости.

**Психология**

Если у вашего персонажа есть любая психология (с.), запишите ее здесь. Психология включает в себя фобии, враждебность и сильную привязанность. Большинство начинающих персонажей не имеют с какой-либо психологией.

Порча и мутации

Когда вы сталкиваетесь с темными ужасами, демонами и махинациями Темных Богов, вы можете получить очки порчи (с.). Если у вас окажется их довольно много – мы можем стать мутантом (с.).

Раны

Запишите свои раны (с.) здесь. Ваши раны зависят от ваших характеристик и талантов. Когда вы будете ранены в бою (с.), ваши раны уменьшатся, в то время как лечение (с.) снова увеличит их (хотя никогда не превысит вашего максимума). По мере того как вы улучшаете свои характеристики и таланты, количество ваших ран может расти.

Имущество, обременение и вес

Ваше имущество (с.) – это экипировка вашего персонажа. Оно могут включать одежду, сумки, свечи, веревки или бинты. Поскольку ваш персонаж ограничен в том, сколько они могут нести, вы также должны записать обременение каждого предмета (с.). Сложите общее обременение ваших доспеха, оружия и снаряжения, чтобы увидеть, сколько веса вы несете.

Богатство вашего персонажа записывается в медных пенни, серебряных шиллингах и, если вы особенно богаты, золотых кроонах. Используйте его с умом!

Оружие

Запишите подробную информацию о вашем оружии (с.) здесь. Как и тип оружия, вы также будете записывать его обременение (насколько оно тяжелое), сколько урона оно наносит, и, если это стрелковое оружие, на какой дистанции его можно использовать.

◆ КЛАССЫ И КАРЬЕРЫ ◆



Персонаж мой лишен всякого класса — бабку родную подаст, лишь бы получить продвижение по карьере. В общем, обычный для нашего рода занятий паренек.

— Детлеф Зирк, драматург и актер

Карьера — это ваша работа на то время, когда вы не отправляетесь к приключениям (или приключения сами вас не находят, как это часто бывает). Она описывает ваше обучение, социальный класс и ваши будущие перспективы. WFRP группирует похожие карьеры в классы.

КЛАССЫ

Краткая информация о каждом классе содержится в главе 2: «Персонаж» на (с.). Классы организуют карьеры в группы, на которые легко сослаться. Они также влияют на развитие персонажа, предоставляя различное начальное снаряжение при его создании (с.) и влияют на то, как вы можете поменять карьеру (см. «Смена карьеры» на (с.)). Некоторые классы имеют доступ к различным *усилиям* — деятельности, которой вы можете заняться между приключениями; подробнее об этом см. главу 6: «Между Приключениями».

КЛАССЫ

- Книжники: (с.)
- Городской люд: (с.)
- Придворные: (с.)
- Сельский люд: (с.)
- Странники: (с.)
- Речной люд: (с.)
- Беззаконники: (с.)
- Воины: (с.)

КАРЬЕРЫ

Описание и иллюстрация в верхней части восьми карьер в выбранном вами классе должны дать неплохое представление о том, какая из них подойдет вам. Карьеры можно рассматривать максимально широко, поскольку вам предлагается творчески интерпретировать их как часть концепции вашего персонажа.

УРОВНИ КАРЬЕР

Каждая карьера имеет четыре уровня, каждый из которых значительно лучше предыдущего. Если вы посмотрите на *аптекаря*, первую карьеру *книжников*, вы увидите четыре уровня:

1. Подмастерье аптекаря
2. Аптекарь
3. Опытный аптекарь
4. Главный аптекарь

Выбирая карьеру для нового персонажа, вы всегда начинаете с первого уровня карьеры, поэтому, если бы вы были *аптекарем*, вы бы начинали как *подмастерье аптекаря*.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО КАРЬЕРЕ

Карьера вашего персонажа влияет на то, как он будет расти благодаря опыту. Каждая карьера предлагает три вида улучшений: улучшения характеристик, улучшения умений и улучшения талантов, каждое из которых приобретается за очки опыта (XP). Вы также можете использовать XP, чтобы изменить карьеру. Уровень вашей карьеры определяет, какие характеристики, умения и таланты доступны вам.

УЛУЧШЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

У каждой карьеры есть *схема улучшений*, регулирующая ее *улучшения характеристик*. Схема улучшений указывает 10 характеристик вашего персонажа, 3 отмечены значком +, 1 отмечена (1) на медном фоне, 1 отмечена серебряным (2), а последняя (3) на золоте.

Те три, что отмечены + являются характеристиками, которые вы можете улучшить на первом уровне карьеры. Когда вы переходите на второй уровень карьеры, отмеченная (1) характеристика также становится доступной для улучшения. При входе на третий уровень, вы сможете улучшать характеристику, отмеченную (2). И когда вы входите в четвертый и последний уровень карьеры, становится доступной для улучшений отмеченная (3) характеристика.

Затраты XP на улучшение характеристик показаны в таблице «Стоимость XP за улучшение характеристик и умений» и зависит от количества улучшений, которые вы уже осуществили в данной характеристике.

Каждое улучшение характеристики добавляет +1 к соответствующей характеристике. Таким образом, если вы приобрели четыре *улучшения ловкости* и ваша *начальная ловкость* равнялась 27, ваша текущая ловкость будет равна 31. Улучшения стоили бы 25 XP за улучшение, поскольку для каждого очка количество ранее полученных улучшений было бы в диапазоне 0–5.

Глава 5: «Правила» объясняет, как характеристики используются в игре, а глава 2: «Персонаж» объясняет, что представляет из себя каждая характеристика. Не существует верхней границы для количества улучшений характеристик, которые можно приобрести, но более высокие уровни становятся непомерно дорогими.

УЛУЧШЕНИЕ УМЕНИЙ

Вы можете улучшать все *умения*, перечисленные на вашем уровне карьеры и ниже. Итак, если вы

СТОИМОСТЬ ХР ЗА УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК И УМЕНИЙ

Улучшения	ХР за улучшение	
	Характеристики	Умения
От 1 до 5	25	10
От 6 до 10	30	15
От 11 до 15	40	20
От 16 до 20	50	30
От 21 до 25	70	40
От 26 до 30	90	60
От 31 до 35	120	80
От 36 до 40	150	110
От 41 до 45	190	140
От 46 до 50	230	180
От 51 до 55	280	220
От 56 до 60	330	270
От 61 до 65	390	320
От 66 до 70	450	380
70 и более	520	440

были *подмастерьем аптекаря* (уровень 1), вы могли получить доступ только к *умениям*, перечисленным в разделе *подмастерье аптекаря* (уровень 1). Но, если бы вы были *опытным аптекарем* (уровень 3), вы могли бы получить доступ ко всем *умениям опытного аптекаря* (уровень 3), *аптекаря* (уровень 2) и *подмастерья аптекаря* (уровень 1).

Затраты ХР на улучшение *умения* показаны в таблице «Стоимость ХР за улучшение характеристик и умений» и зависит от количества улучшений *умения*, которые вы уже осуществили в данном *умении*.

Каждое *улучшение умения* добавляет +1 к вашему *уровню умения*. Таким образом, если вы приобрели 9 *улучшений скрытности*, и ваша *начальная ловкость* равняется 31, ваша *текущая скрытность* будет равна 40. Первые 5 *улучшений* будут стоить по 10 ХР за каждое, а 4 оставшихся *улучшения* по 15 ХР за каждое.

Примечание. Одно из *умений* первого уровня вашей карьеры будет выделено курсивом. Это *умение*, которое вы проверяете при *зарплатке* (с.).

Полные правила использования ваших *умений* можно найти в главе 4: «*Умения и таланты*». Как и в случае улучшений *характеристик*, не существует верхней границы для количества улучшений *умений*, которые можно приобрести.

УЛУЧШЕНИЯ ТАЛАНТОВ

Таланты доступны только тогда, когда вы находитесь на уровне карьеры, в котором они перечислены. Таким образом, если вы являетесь *главным аптекарем*, вы можете приобретать только *таланты*, перечисленные у *главного аптекаря*, но не у *подмастерья аптекаря*, *аптекаря* или *опытного аптекаря*.

Улучшения талантов стоят 100 ХР +100 ХР за каждое *улучшение*, уже взятое в этом *таланте*.

Правила для каждого *таланта* можно найти в главе 4: «*Умения и таланты*». При первом приобретении



УЛУЧШЕНИЯ ВНЕ КАРЬЕРЫ

Персонажи неизбежно захотят *улучшить характеристики и умения*, не указанные в их карьере. Это не запрещено, если GM сочтет это уместным, но стоит вдвое дороже. GM может попросить вас найти учителя или иным образом отыграть это необычное обучение.

Стоимость не связанных с *Карьераю Характеристик и Умений* удваивает количество *опыта*, указанного в таблице «Стоимость ХР За улучшение Характеристик и Умений».

Как правило, *таланты*, не связанные с карьерой, не могут быть приобретены за ХР, хотя *усиление «Необычное обучение»* в главе 6: «*Между приключениями*» дает возможность приобрести *улучшения*, не связанные с карьерой, как если бы они были в вашей карьере, и дают возможность приобрести *таланты* за пределами вашей карьеры.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: МЕНЯЙТЕ СВОЕ ИМУЩЕСТВО

Имущество, перечисленное в каждой карьере является лишь ориентиром. Не стесняйтесь проявлять творческий подход к своему имуществу, выбирая то, которое больше соответствует вашей интерпретации *карьера* персонажа и того, как она проявляется. Итак, если вы выбрали *карьера солдата*, чтобы отразить седеющего стрелка из регулярной армии Рейкланда, вы можете решить добавить к имуществу пули и порох.

От имущества зависит, узнают ли вашу карьеру. Если вы хотите остаться инкогнито, вы не захотите иметь все имущество при себе. И наоборот, если вы пытаетесь использовать авторитет своей карьеры, отсутствие такого имущества означает, что люди могут не воспринимать вас всерьез.

нового *таланта* (за 100 ХР) вы получаете доступ к особым правилам *таланта*. Если вы приобретаете *талант* несколько раз (второй раз стоит 200 ХР, третий 300 ХР), полученные дополнительные особенности перечислены в описании *таланта*.

Примечание. Не все *таланты* можно приобрести несколько раз. Проверьте описание *таланта* на наличие подобных ограничений.

СМЕНА КАРЬЕРЫ

Когда вы получите все *улучшения*, которые хотите получить в своей *текущей карьере*, приходит время сменить карьеру. Смена карьеры означает одну из двух вещей:

- 1) Переход на другой уровень вашей текущей карьеры (от *аптекаря* до *опытного аптекаря*);
или же
- 2) Переход к совершенно новой карьере (от *аптекаря* к *ученому*)

В каждом случае вам сначала нужно будет определить, завершили ли вы свой текущий уровень карьеры. Если завершили, смена карьеры стоит 100 XP. Если нет, она будет стоить 200 XP.

ЗАВЕРШЕНИЕ КАРЬЕРЫ

Завершение карьеры означает освоение вашего текущего призыва и готовность перейти к чему-то новому. Чтобы завершить карьеру, у вас должно быть количество *улучшений*, указанное ниже во всех *характеристиках* вашего уровня карьеры и в *восьми умениях*, доступных на вашем уровне карьеры. Вы также должны иметь как минимум 1 *талант* вашего текущего уровня карьеры. *Умения и таланты*, которые вы приобрели в процессе улучшений до того, как начали текущую карьеру, при этом будут учитываться.

Уровень	Улучшения
1	5
2	10
3	15
4	20

Примечание. Тот факт, что вы завершили уровень карьеры, не означает, что вы должны перейти на новый. Перемещение по карьере всегда полностью зависит от вас. Если вы хотите остаться на первом уровне нищего навсегда, в этом нет ничего страшного.

Переход на новый уровень

Если вы завершили текущий уровень своей карьеры, вы можете перейти на следующий уровень карьеры или любой более низкий уровень карьеры за 100 XP. Таким образом, если вы завершили карьеру *охотника* (2 уровень *охотника*), вы можете стать *следопытом* (3 уровень *охотника*) или *звероловом* (1 уровень *охотника*) за 100 XP, но не в *егеря* (4 уровень *охотника*). С разрешения GM вы также можете пропускать уровни карьеры. Это обычно обусловлено внутриигровыми событиями. Например, *наследник* (1 уровень *дворянин*) наследует солидное поместье во время игры, поэтому GM предлагает выбрать уровень *благородного лорда* (4 уровень *дворянин*) в качестве потенциального изменения карьеры. Как обычно, переход на этот уровень карьеры стоит 100 XP, если вы завершили текущий уровень карьеры, или 200 XP, если вы этого не сделали.

ПЕРЕХОД НА НОВУЮ КАРЬЕРУ

Если вы завершили текущий уровень карьеры, вы можете перейти на первый уровень любой карьеры из вашего *класса* за 100 XP, или за 200 XP, если вы еще не завершили текущий уровень карьеры. Если вы хотите перейти на первый уровень карьеры из другого класса,

это будет стоить дополнительно 100 XP. Примечание: Ваш GM может потребовать внутриигровое обоснование для таких изменений в карьере. В конце концов, не каждый может стать дворянином, даже если он был среди придворных.

Кроме того, если вы завершили свой текущий уровень карьеры, с разрешения GM и веским обоснованием, вы можете перейти на тот же уровень карьеры в любой карьере в вашем классе. Таким образом, если вы завершили карьеру *опытного аптекаря* (3 уровень *аптекаря*), вы могли бы стать *членом научного сообщества* (3 уровень *ученого*), чтобы показать, что вы заняли преподавательскую должность в Университете Альтдорфа. Это стоит 100 XP. Однако, имейте в виду, что здесь есть очевидные ограничения. Некоторые карьеры, такие как *волшебник*, требуют, чтобы были изучены основы, прежде чем можно будет осознать более продвинутые знания, и *таланты* более ранних уровней карьеры не будут открыты на более высоком уровне.

Наконец, между приключениями вы также можете поменять карьеру, используя *усиление «Смена карьеры»* (с.).

СТОИМОСТЬ ХР ЗА УЛУЧШЕНИЯ КАРЬЕРЫ И ТАЛАНТОВ

Улучшение	Стоимость ХР
+1 Улучшение Таланта	100 XP + 100 XP за каждый раз, когда Талант уже был улучшен
Покинуть завершенную Карьеру	100 ОО
Покинуть незавершенную Карьеру	200 ОО
Вступить в другой Класс	+100 ОО

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ КАРЬЕРЫ

Иногда во время игры вам предлагают работу при самых неожиданных обстоятельствах. Например: местный барон может нанять вас в качестве его *гвардейца* (3 уровень *стража*), или вы можете сбежать из Альтдорфа, спасаясь от городских властей, фактически оказываясь *разбойником* (2 уровень *разбойника*). В таких обстоятельствах GM может предложить изменение карьеры, выходящее за рамки вашего обычного карьерного пути. Это не только допустимо, но и рекомендуется, так как всегда увлекательнее связывать свой выбор карьеры с внутриигровыми событиями.

СТАТУС

Общество Старого Света сильно стратифицировано — простые люди почти не сомневаются относительно своего места в обществе, в то время как элита пользуется силой и престижем, которые жестоко насижаются и потому почти не подвергаются сомнению. Большинство людей хорошо знают свое положение и озабочены его улучшением. Это представлено статусом, который может изменять взаимодействие между людьми разных социальных классов.

РАНГИ И РЕПУТАЦИЯ

Статус выражается в *ранге* — от низшего к высшему: медь, серебро или золото — и *репутации* — это число, обычно от 1 до 5, показывающее, насколько уважаем персонаж в пределах собственного ранга.

Если у вас более высокий *ранг*, чем у другого персонажа, у вас более высокий *статус*. Если вы находитесь на одном *ранге*, но ваша *репутация* выше, вы также будете иметь более высокий *статус*.

ТРИ РАНГА

Наиболее важные различия в *статусе* — это три *ранга*:

Золотой ранг: предназначен для правителей общества, тех, кто непосредственно служит им в качестве советников, защитников и сторонников закона и независимых богачей. Для достижения этого положения требуется кропотливый труд, успех и немножко удачи. Все на золотом ранге богаты, уважаемы и имеют более высокий статус, чем на *серебряном* и *медном рангах*.

Серебряный ранг: Состоит из небедствующих горожан и тех, кто владеет ремеслом, требующим навыков и опыта. Лавочники, ремесленники и купцы составляют большую часть верхних звеньев ранга, а нижние заполнены теми, кто предоставляет услуги. Эти люди ведут относительно скромную жизнь, но они все еще достойны уважения. Люди *серебряного ранга* имеют более высокий *статус*, чем люди *médного ранга*.

Медный ранг: Занятый крестьянами и людьми из самых бедных профессий, которые часто не требуют особых навыков. *Медный ранг* также содержит много преступников, негодяев и тех, кто вообще не имеет заработка.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТАТУСА

Ваш статус определяется уровнем вашей карьеры. Рядом с названием вашего уровня карьеры указан ваш статус, помеченный как «Медь 3», «Серебро 1» и так далее. Это *ранг* и *репутация*. Если вы замените карьеру, проверьте новый статус по названию нового уровня карьеры и отметьте его в листе персонажа.

ИЗМЕНЕНИЕ СТАТУСА

Статус изменяется по следующим причинам:

- Вы меняете карьеру.
- Вы получаете талант, который изменяет статус.
- Мастер вводит изменение статуса из-за внутриигровых событий.

Что бы ни вызывало изменение в *статусе*, вам необходимо объяснить, из-за чего так вышло, а также

то, как это повлияло на вашего персонажа. Если вы перешли на другой уровень *карьеры*, скажем, от *студента* к *ученому*, почему это произошло? Какой предмет вы изучали? А как себя чувствует ваш персонаж после окончания обучения? Потратьте время, чтобы объяснить изменившиеся обстоятельства, и ваш персонаж станет более объемным и правдоподобным.



ВНЕ СОЦИАЛЬНЫХ НОРМ

Статус предоставляет приблизительное руководство к тому, как ведут себя люди Старого Света, когда они остаются в границах устоявшихся норм. Однако, некоторые персонажи будут попирать эти нормы и это совершенно нормально. Если вы хотите сделать случайной реакцию NPC на социальный статус, бросьте 1d10 по следующей таблице:

1d10	Результат
1-2	«Пренебрегает статусом». Персонаж не подчиняется обычаям относительно статуса и игнорирует его эффекты.
3-8	«Стандартная реакция». Персонаж следует правилам статуса как обычно.
9-10	«Экстремальные воззрения». Персонаж придерживается крайних взглядов. Измените все проверки, на которые влияет статус, еще на +/ -10 в зависимости от ситуации.

ЭФФЕКТЫ СТАТУСА

Статус затрагивает ряд ситуаций, которые влияют на вашего персонажа. Зачастую это делает проверку более простой или сложной (с.). GM может расширять или ограничивать это влияние по своему усмотрению.

ОБЯЯНИЕ

Статус оказывает существенное влияние на *обаяние*: тем, у кого более высокий *статус*, легче получить желаемое, а людям с более низким *статусом* труднее повлиять на окружающих. В большинстве случаев те, кто имеет более высокий *ранг*, получают бонус +10 к проверкам *обаяния*, влияющим на людей с более низким *рангом*. Аналогичным образом, те, кто имеет более низкий *ранг*, получают штраф -10, пытаясь влиять на более высокий ранг. Мастер также может применить эти модификаторы к тем, кто занимает разное положение на одном ранге, но это встречается реже.

Если цель проверки *обаяния* нетипична, это может работать не так, как обычно. Человек, который пренебрегает *статусом* будет игнорировать эти *модификаторы*, а тот, кто имеет экстремальные воззрения, может применить противоположные *модификаторы* (например, -10, а не +10).



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ПОПРОШАЙНИЧЕСТВО И СТАТУС

Попрошайничество часто наиболее эффективно, когда оно направлено на тех, кто находится чуть выше вас в социальном порядке.

Например, большинство нищих имеют *медный ранг* и поэтому получают бонус +10, попрошайничая у людей *серебряного ранга*, вместо того, чтобы получить штраф -10.

АРТИСТИЗМ

Статус обычно не влияет на проверки *артистизма*. Однако GM должен учитывать, что некоторые развлечения считаются подходящими для конкретных мест. Крестьянин, играющий на рыле, вряд ли будет хорошо принят в оперном театре, в то время как даже посредственный оркестр, вероятно, привлечет значительную аудиторию, если он выступит среди неискушенных селян.

Таким образом, GM может рассмотреть тип аудитории, на которую обычно нацелено представление, и аудиторию, которая действительно доступна, и применить подходящие модификаторы.

ЗАПУГИВАНИЕ

Если у вас более высокий *статус*, чем у цели вашего запугивания, вы обычно получаете бонус +10.

СБОР СЛУХОВ

Сбор слухов, как правило, плохо идет между людьми разных классов. Любая проверка сбора слухов между людьми разных *рангов* получает штраф -10.

ЛИДЕРСТВО

Статус играет очень важную роль в *лидерстве*. Например, регулярная армия обычно предоставляет более высокие звания тем, кто имеет благородное происхождение.

Если вы на более высоком *ранге*, чем цель вашей проверки *лидерства*, вы получаете бонус +10. Если вы на два *ранга* выше, бонус увеличивается до +20.

ПОДДЕРЖАНИЕ СТАТУСА

Чтобы получить пользу (или вред) от статуса, вы должны действовать в соответствии с вашей ролью в обществе.

Может случиться так, что вы захотите действовать инкогнито, поддерживая анонимность. Как правило, если вы так поступаете, вы будете считаться имеющим *статус «Медь 3»*.

Пример: Дворянин Ганс носит костюмы по последней моде и всегда покупает лучшие вещи. Он едет с любовно выхоленной лошадью в деревню, останавливаясь только для того, чтобы его герольд объявил о его присутствии всем вокруг. Он полностью извлекает выгоду из его статуса «Золото 2». Его брат Генрих одевается в старую одежду, прячет свой куртуазный наряд под

кроватью и ведет себя как безымянный странник. С ним обращаются как с имеющим статус «Медь 3».

ПОДДЕРЖИВАЯ ВИДИМОСТЬ

Персонажи должны тратить определенную сумму денег, чтобы вести свой образ жизни. Как объясняется в «*Стоимость жизни*» (с.), существуют минимальные ожидания расходов для каждого *ранга*.

Если персонаж не может соответствовать этим уровням расходов, он начинает восприниматься как имеющий более низкий *статус*, теряя 1 очко *репутации* в неделю.

Чтобы остановить это снижение, персонаж должен вновь начать тратить деньги, как этого от него ждут, после чего он восстанавливает 1 очко *репутации* в неделю, пока не восстановит потерянные очки.

Если *репутация* достигает 0, ваш *ранг* падает на единицу, а ваша *репутация* становится равна 5. Если вы уже находитесь на самом низком *ранге*, то ваш *статус* остается на отметке «*Медный 0*».

Пример: Петер — дворянин, и последние две недели он шатался по восточному концу Альтдорфа, позволяя своему положению опуститься с «Золото 3» до «Золото 1», поскольку он ест поганую еду, пьет дешевое пиво и ночует в притонах. Если пройдет еще одна неделя, и Петер не поменяет поведение, его положение упадет до «Золото 0», которое сразу станет «Серебро 5». Если это произойдет, отец Петра почти наверняка вмешается, чтобы не позорить свой род...

ЗАРАБОТОК ДЕНЕГ И СТАТУС

Ваш *статус* напрямую связан с суммой денег, которую вы получаете во время работы. Чем выше ваш *статус*, тем больше денег вы можете заработать, поскольку ваше добродетельное имя привлекает дела. Если GM не против, во время игры вы можете потратить неделю, чтобы работать в своей карьере, если вы находитесь в месте, где это возможно (трудно быть дозорным посреди пустоши). Это называется *заработком*.

При *заработке* проведите *среднюю* (+20) *драматическую проверку* (с.) против *умения заработка* вашей карьеры (*умение*, выделенное курсивом на первом уровне карьеры). При успехе вы получите деньги, отмеченные в таблице ниже. При провале вы получите половину денег. Если получен *поразительный провал* (-6), у вас очень плохая неделя, и вы ничего не зарабатываете (или у вас украли деньги, или случилось что-то подобное).

Эта сумма не означает именно то, сколько денег вы зарабатываете, скорее дает представление о том, сколько денег осталось в конце недели после того, как все ваши расходы были учтены.

Ранг	Сумма заработка за очко репутации
Медь	2d10 медных пенни
Серебро	1d10 серебряных шиллингов
Золото	1 золотая крона

Примечание. Это то же количество монет, которое можно заработать с помощью *усилия «Доход»* (с.).

Пример: Кучер Гюнтер решит поработать в каретном заведении «Четыре Сезона» неделю, в то время как его товарищи ищут в библиотеке вещи, которые он, честно говоря, не понимает, и втайне считает, что за это дело его бы обвинили в ереси. GM соглашается позволить Гюнтеру осуществить заработок, поэтому Гюнтер совершает проверку против своего умения *вождение (кареты)*, его умения *заработка*, как кучера, и он проходит проверку. Принимая во внимание его статус «Серебро 2», он может получить 2d10 серебра. К сожалению, он выбрасывает на кубах только 1 и 2, всего 3 серебряных шиллинга. Ясно, что Гюнтер много пил после долгих рабочих смен, и у него осталось немного монет...



ПОЛ И НАЗВАНИЕ КАРЬЕРЫ

Хотя некоторые карьеры имеют мужские или женские имена из-за языковых ограничений, все карьеры предназначены для любого пола; поэтому, независимо от того, какого пола ваш персонаж, ему доступны все карьеры.

Например: любой может служить любому божеству. Хотя у некоторых богов (таких как Таал и Ульрик, а также Рия и Шаллия) чаще встречаются служители того же пола, что и их бог, к другим божествам (таким как Верена и Сигмар) одинаково взывают все.

ФОРМАТ ЗАПИСИ КАРЬЕРЫ

Ниже приводится классификация информации, которую предоставляет каждая карьера.

- **Название:** название карьеры.
- **Ограничения:** список различных рас, обычно использующих карьеру.
- **Кратко:** Описание карьеры одним предложением.
- **Описание:** Параграф или два, описывающие карьеру, и альтернативные способы ее использования.
- **Схема улучшений:** Схема улучшений карьеры.
- **Карьерная лестница:** Название, *статус*, *умения*, *таланты* и *имущество* для каждого из четырех уровней карьеры. **Примечание:** если *талант* или *умение* помечены как «(Любое)», это означает, что вы можете выбрать один из вариантов для этого *таланта* или *умения* на данном уровне карьеры. Так, *знание (любое)*, может быть *знанием (география)*, *знанием (фольклор)*, *знанием (магия)* или любым другим. Аналогично, если один из них помечен как «(место)», это означает, что вы можете выбрать один из вариантов для *таланта* или *умения*, взятых из локальной области, например, *знание (место)*, может быть *знанием (Альтдорф)*, *знанием (речные пути)*, *знанием (Пустошь)* или любым другим.
- **Цитаты:** несколько внутриигровых цитат о карьере.
- **Приключения:** некоторые советы и подсказки о том, как люди карьеры могут оказаться втянуты в авантюру.

КНИЖНИКИ

АПТЕКАРЬ (APOTHECARY)

Дварф, полуоролик, высший эльф, человек

Благодаря опыту в химии и зельеварении, вы делаете и продаете всевозможные снадобья.

Аптекари специализируются в изготовлении лекарств — в основном, пилюль, микстур и мазей — для продажи как докторам, так и пациентам напрямую. Лаборатория аптекаря наполнена целой горой разнообразного оборудования — пузырящиеся перегонные кубы, дымящиеся мензурки, изношенные пестики со ступками, и многое другое. Некоторые аптекари подрабатывают, производя не совсем законные вещества, например, стимуляторы для отчаянных студентов, галлюциногенные вещества для скучающих дворян, или довольно опасные вещества для не менее опасных заказчиков. Но подобные занятия столь же прибыльны, сколь и рискованны. Редкие ингредиенты очень дороги, и аптекари частенько испытывают нужду в средствах, что вынуждает их отправляться на самостоятельные поиски веществ в не самые гостеприимные места. Многие также примыкают к походам наемников, солдат или просто искателей приключений, в том числе и ради звонкой монеты.

WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
		+ 2		+ 3					1

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Подмастерье аптекаря (Apothecary's Apprentice) — Медь 3

Умения: сопротивление алкоголю, лечение, язык (классический), знание (химия), знание (медицина), знание (растения), ремесло (аптекарь), ремесло (отравитель)

Таланты: на коленке, ремесленник (аптекарь), этикет (ученые), грамотность

Имущество: книга (чистая), целебное зелье, кожаный жилет, ступка и пестик

Аптекарь (Apothecary) — Серебро 1

Умения: обаяние, торговля, знание (наука), сбор слухов, языки (гильдия), восприятие

Таланты: преступник, делец, этикет (гильдия), фармацевт

Имущество: лицензия гильдии, ремесленные инструменты

Опытный аптекарь (Master Apothecary) — Серебро 3

Умения: интуиция, лидерство, исследование, тайные знаки (гильдия)

Таланты: книжочей, великий ремесленник (аптекарь), сопротивление (яды), смекалка

Имущество: книга (аптекарская), ученик, мастерская

Главный аптекарь (Apothecary-General) — Золото 1

Умения: запугивание, верховая езда (лошадь)

Таланты: острые чувства (осознание), хладнокровный, великий ремесленник (отравитель), ученик (аптекарь)

Имущество: деловые бумаги, большая мастерская

«Людская медицина? Такая же дрянная, как их архитектура! Так и норовит тебя прикончить! Я попросила микстурку, чтобы прийти в чувство после пьянки, а у меня случился недельный понос!»

— Торика Норрасдоттир, дварф-торговец

«Обрати внимание на печать: белая ступка, черный пестик. Не спрашивай о нашем заказе без предъявления печати, или о тебе доложат Страже. И постараися не обижать нашего аптекаря, или тебе придется провести остаток жизни, гадая, было ли выпитое тобой отравой.»

— Кейт Невидимая, убийца

Под давлением гильдии медиков, крупные города часто объявляют аптекарей вне закона, однако, те могут выполнять роль лекаря в группе приключенцев. К тому же, они универсальны в своей нише — помимо исцеления, они способны распознавать редкие и непонятные вещества, а также превращать их в полезные зелья.

Инженер (Engineer)

Дварф, полурослик, человек

Вы создаете полезные и безумные конструкции, и они почти всегда исключительно смертоносны.

Основная работа инженеров — создание механических устройств и постройка капитальных сооружений вроде мостов, каналов или фортификаций. Наиболее признанными мастерами считаются дварфы, состоящие в «Дварфийской инженерной гильдии», и люди из «Имперской инженерной школы» в Альтдорфе, хотя при этом самоучки ценятся за их талант. Инженеры — люди стремятся к поиску новых решений и постоянным улучшениям старых, в то время как у инженеров-дварфов в почете неизменность проверенных временем конструкций. Наиболее престижной инженерной работой считается горное дело, особенно если это добыча драгоценных металлов. Чуть менее престижной, но не менее почетной является служба в инженерных подразделениях регулярной армии, где инженеры поддерживают в рабочем состоянии военные машины и занимаются саперной работой. Мастер-инженер обычно возглавляет собственную группу из конструкторов и механиков, занимаясь комплексными проектами и научной работой. Сертифицированные инженеры наиболее уважаемы в Империи, им доверяют наиболее амбициозные и важные проекты, вроде знаменитой системы паровых шлюзов в каналах Форбергланда.

«Что оно делает? Оно должно ощипать эту курицу! Так что лучше отойти подальше и зажать уши!»

— Вольфганг Кюгельшрайбер, изобретатель

«Мастер Инженер Фолькер фон Майнкопт обрел вдохновение, наблюдая как студенты «Артиллерийской школы» обучаются скоростной перезарядке. У него случилось откровение: большие стволы = большие выстрелы = большие смертей. Вскоре он представил общественности свой первый полноценный повторитель, «Врачающаяся Кавалькада Смерти Фон Майнкопта», а также многоствольный пистолет «Миниатюрная установка массовой Ддоставки губительного свинца фон Майнкопта». Уважаемый

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ИНЖЕНЕРА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+		2	1		+	+	+	3	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Инженер-ученик (Student Engineer) — Медь 4

Умения: сопротивление алкоголю, хладнокровный, язык (классический), знание (инженер), восприятие, стрелковое (пороховое), ремесло (инженер)

Таланты: иллюстратор, пушкарь, грамотность, ремонтник

Имущество: книга (инженерия), молоток и гвозди

Инженер (Engineer) — Серебро 2

Умения: вождение, уворот, навигация, стрелковое (инженерное), исследование, языки (гильдия)

Таланты: ремесленник (инженер), этикет (гильдия), застрелищик, ориентация

Имущество: лицензия гильдии, ремесленные инструменты

Мастер-инженер (Master Engineer) — Серебро 4

Умения: язык (кхазалид), лидерство, верховая езда (лошадь), тайные знаки (гильдия)

Таланты: этикет (ученые), великий ремесленник (инженер), снайпер, счетовод

Имущество: мастерская

Сертифицированный инженер (Chartered Engineer) — Золото 2

Умения: язык (любой), знание (любое)

Таланты: магnum опус, быстрая перезарядка, учений (инженер), непоколебимый

Имущество: лицензия гильдии, библиотека (инженерная), качественные ремесленные инструменты, большая мастерская

инженер не смел почивать на лаврах успеха, и вскоре собрал впечатльную девяноствольную пушку, которую назвал просто и коротко «Залповое орудие «Адский Взрыв». Венец его творческой мысли столь же смертелен для врага, как и для собственного расчета.»

— Леди Теодора Хольценгаэр, инженер и писатель,

«Великие инженеры Империи»

Некоторые инженеры посвящают свою жизнь исследованиям старинных твердынь дварфов, разыскивая утерянные знания мастеров далекого прошлого. Наиболее отчаянные исследователи находят самые настоящие чудеса на грани волшебства, а также механизмы, переделанные гоблинами или крысолюдами для своих темных целей. Более всего привлекают внимание архитектурные решения вроде мостов, тянувшихся многие мили в подземных пещерах, некогда соединявших дварфийские поселения, фермы и форты.

ЗАКОННИК (LAWYER)

Дварф, полуорослик, высший эльф, человек

Вы ориентируетесь в бурлящем море законов, защищая клиентов и наказывая виновных.

Законники консультируют клиентов, растолковывают законы, а также выступают защитниками своих подопечных в судах. Чаще всего, законник имеет узкую специализацию в законах определенной провинции или церковных законах. Большинство законников имеют блестящее образование, деньги и ценные связи в высшем свете, хотя и одаренные самоучки — не редкость. Религиозные законники культов Верены и Сигмара наиболее уважаемы обществом. Некоторые законники нанимаются на роль посредников, разбирая споры вне стен дорогостоящих судов, и данная практика весьма популярна у полуоросликов. Иные специалисты работают на криминальные банды, разыскивая лазейки и уловки в законах, помогая освобождать из заключения своих коллег по цеху. Самое высшее звание законника — Барристер, и подобные люди занимаются судебными разбирательствами на уровне провинций или даже государств, и просят за свои услуги невероятные суммы.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ЗАННИКА										
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel	
		3	+			+	+	2	1	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Законник-ученик (Student Lawyer) — Медь 4

Умения: сопротивление алкоголю, выносливость, торговля, язык (классический), знание (закон), знание (теология), восприятие, исследование
Таланты: болтовня, этикет (ученые), грамотность, скорочтение

Имущество: книга (закон), увеличительное стекло

Законник (Lawyer) — Серебро 3

Умения: подкуп, обаяние, сбор слухов, интуиция, язык (гильдия), тайные знаки (гильдия)

Таланты: аргументация, преступник, этикет (гильдия), учитывый

Имущество: судебные одеяния, лицензия гильдии, набор для письма

Барристер (Barrister) — Золото 1

Умения: изобразительное искусство (каллиграфия), артистизм (речи), запутивание, знание (любое)

Таланты: книгочей, лжец, страстное рвение, смекалка

Имущество: контора, помощник (ученик или слуга)

Судья (Judge) — Золото 2

Умения: хладнокровие, знание (любое)

Таланты: присутствие командующего, вор в законе, учений (закон), состоятельный

Имущество: молоток, судебный парик

«Акулы! Нет, хуже! Пиявки! Но не такие пиявки, что высасывают с кровью твои хвори, нет! Такие пиявки, которые высасывают твои деньги прямо из кармана!»

— Стефан Баклер, торговец

«Меня заботит не то, что, как сказал законник, я имею право сделать, но то, что верно с точки зрения справедливости и здравого смысла. Это и должно лечь в основу нового закона.»

— Лектор Агата фон Берн, высший лорд-законодатель Империи.

Законники знают свое дело — доставать людей из неприятностей. А группа приключенцев, как известно, просто обожает попадать в неприятности. Также, специалист в юриспруденции поможет обойти определенный закон или найти выход из нестандартной ситуации. Да и в конце концов, приведение негодяев к правосудию в Империи — дело вполне себе доходное.

МОНАХ (NUN)

Человек

Вы посвятили себя божеству, принеся клятву вечного служения.

Монахи и монахини являются членами религиозных орденов, расположенных обычно в аббатствах, ковенах и монастырях. Большинство из них просыпается с первыми лучами солнца, дабы после заутренней молитвы заняться делами — вспахивать поля, ухаживать за больными, или переписывать важные манускрипты. Некоторые приносят клятву пилигрима, и странствуют по всей Империи с только им понятными целями, а другие остаются среди людей, дабы помочь пастве и наставить ее на религиозный путь. Также, народ Империи заносит в монашество различных отшельников или людей, приставленных к уходу за святынями. Многие монахи изучают важные науки, например, каллиграфию, пивоварение и винокурение. Аббаты, как правило, направляют подобные умения в нужное русло, получая для себя пожертвования и патронаж уважаемых людей и сообществ. А настоятели больших сообществ или воинствующих орденов имеют большое влияние на умы и сердца местных жителей.

«Они явились сюда, полагая, что несколько мирных беспомощных служителей не окажут никакого сопротивления, и мы легко расстанемся с драгоценными реликвиями. И я обращаюсь к Морру с просьбой не судить строго этих несчастных семерых бандитов, ибо брат Хильд причинил им уже достаточно физического ущерба...»

— Аббат Эрнст Хальфгаузер

«Быстрее! Быстрее же! По улицам идут сестры «Веры и чистоты». Я собираюсь накинуть несколько медяков в их терновые венцы! Это приносит удачу во всех делах на год вперед!»

— Бенгдт, альтдорфская уличная крыса

Стоят только религиозному сообществу обнаружить кусок пророчества, или увидеть некое знамение, они принимаются за поиски. Аббатства, расположенные вдоль путей паломничества, регулярно посылают на обход боевые отряды сестер и братьев, дабы удостовериться в безопасности пилигримов. И

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ МОНАХА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
		3	2		+	+	1	+	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Послушник (*Novitiate*) — Медь 4

Умения: изобразительное искусство (калиграфия), хладнокровие, выносливость, артистизм (рассказчик), сбор слухов, лечение, знание (теология), молитва

Таланты: благословение (любое), каша из топора, попрошайка, грамотность

Имущество: религиозный символ, роба

Монах (*Nun*) — Медь 1

Умения: обаяние, рукопашное (любое), исследование, ремесло (пивовар), ремесло (травник), ремесло (винодел)

Таланты: этикет (культы), полевая перевязка, святые видения, возвращение (любой)

Имущество: книга (религиозная), религиозная реликвия, ремесленные инструменты (любого)

Аббат (*Abbess*) — Серебро 2

Умения: лидерство, знание (место), знание (политика), восприятие

Таланты: сопротивление (любое), прочный, ученый (теология), отважный

Имущество: аббатство, библиотека (теологическая)

Главный настоятель (*Prioress General*) — Серебро 5

Умения: язык (любой), знание (любое)

Таланты: присутствие командующего, железная воля, чистая душа, сильный духом

Имущество: религиозный орден

конечно же, всегда найдется несколько безумных монахов, следящих на самый край света к самым грозным опасностям, с одной, только им понятной, целью.

ЛЕКАРЬ (PHYSICIAN)

Дварф, полурослик, высший эльф, человек

С крепким желудком и твердой рукой вы практикуете искусство медицины, стремясь спасти жизни.

Лекарь изучает симптомы пациентов, назначает лекарства и уход и проводит операции. В то время как искусство исцеления давно известно, а корнями оно уходит в эльфийские традиции и практики, сама наука медицина в Империи еще молода и не вызывает доверия у широких слоев общества. Люди сохраняют страх перед некроманией и стражами культа Морра, потому изучение и вскрытие трупов запрещено, так что изучение анатомии становится делом отчаянных энтузиастов. К тому же, репутация медицины страдает из-за обилия шарлатанов, продающих «средства-от-всего», на деле являющихся подкрашенной водой, которая не имеет целебных свойств. Лекари получают квалификацию в университетах, или будучи приставленными к специалисту, являющемуся членом гильдии лекарей. Практикуются и самые простые и дешевые услуги хирургии, предоставляемые в

подворотнях самоучками, именуемыми цирюльниками. Престижной же для лекаря считается работа по найму в регулярной армии, правда подобная служба требует крайне крепкого желудка и закаленных нервов. Наиболее квалифицированные лекари находят себе теплые места при дворах знати или зажиточных купцов.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ЛЕКАРЯ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
				2	3	+	+	+	1

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Ученик лекаря (*Physician's Apprentice*) — Медь 4

Умения: подкуп, хладнокровие, вождение, выносливость, сбор слухов, лечение, восприятие, ловкость рук

Таланты: книгочей, полевая перевязка, грамотность, оглушающий удар

Имущество: повязка, целебное зелье

Лекарь (*Physician*) — Серебро 3

Умения: обаяние, торговля, язык (гильдия), знание (анатомия), знание (механика), ремесло (цирюльник)

Таланты: хладнокровный, преступник, этикет (гильдия), хирургия

Имущество: книга (медицина), лицензия гильдии, ремесленные инструменты (медицина)

Врач (*Doktor*) — Серебро 5

Умения: сопротивление алкоголю, запугивание, лидерство, исследование

Таланты: этикет (ученые), сопротивление (болезни), смекалка, травмирующий удар

Имущество: ученик, мастерская (медицинская)

Придворный лекарь (*Court Physician*) — Золото 1

Умения: знание (дворяне), исполнитель (танец)

Таланты: этикет (дворяне), проворные пальцы, ученый (медицина), сильный духом

Имущество: изысканная одежда, письмо о назначении

«Заходите к Нойберу за удалением канечностей! Атрублю вашу руку за секунды! Наложу швы ище до того, как вы праснетесь! Вы будете гардиться маей работой!»

— Готтхард Нойбер, цирюльник-хирург

«Бойся медного доктора»

— Рейкландская поговорка, предостерегающая о дешевых лекарях

«Ой, да все они бездельники. Без их надзора я даже не могу устроить тебе кровопускание. «Запрет на занятия медициной без лицензии», черт бы их разобрал! Я знаю, что ты не можешь позволить себе доктора, дорогуша. Вот, попробуй чайку. Что? Нет, вовсе нет, это просто чай. Обычный чай. Если станет легче — пожертвуй храму Шаллии, хорошо?»

— Яна Палнер, хирург-самоучка.

Взносы для гильдии лекарей весьма велики, и потому молодые врачи зачастую стремятся найти альтернативные источники доходов. Некоторые энтузиасты заняты постоянным поиском новых

лекарств и методов лечения, что может унести их в приключения очень далеко от дома. В том числе, изучение свежих ран позволяет получать новые и новые знания о строении людей и нелюдей, и странствие с группой искателей приключений — прекрасная возможность написания научных трудов.

СВЯЩЕННИК (PRIEST)

Человек

Вы несете слово божие пастве, нуждающейся в духовной пище.

Жрецы и священники возглавляют религиозные приходы по всей Империи. Одни берут на себя работу в различных храмах, иные безостановочно путешествуют по миру, неся слово божье в самые отдаленные места и обращая безбожников в веру. Священники обязаны быть примером, образцом для своей религии, в зависимости от божества или сущности, которой они поклоняются. Первосвященники почти всегда приставлены к определенному собору с его клиром и паствой, и зачастую, вместе с проповедниками служат советниками правящим классам. Помимо всего прочего, священники имеют круг обязанностей, также зависящий от их культа и бога: например, служители Манаана освящают новые корабли и суда, а последователи Шаллии заботятся о больных и раненых, то есть, священнослужители проникают

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ СВЯЩЕННИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
		+ 3	+ 1			2	+ 1		

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Посвященный (Initiate) — Медь 2

Умения: атлетика, хладнокровие, выносливость, интуиция, знание (теология), восприятие, молитва, исследование

Таланты: благословение (любое), святые видения, грамотность, учитывый

Имущество: религиозный символ, роба

Священник (Priest) — Серебро 1

Умения: обаяние, артистизм (рассказчик), сбор слухов, запугивание, рукопашное (базовое)

Таланты: болтовня, книжечки, этикет (культы), звзвание (любой)

Имущество: книга (религиозная), перемониальная роба

Первосвященник (High Priest) — Золото 1

Умения: изобразительное искусство (калиграфия), артистизм (речи), лидерство, знание (геральдики)

Таланты: острые чувства (любое), ненависть (любая), страстное рвение, сильный духом

Имущество: качественная роба, религиозная реликвия, подчиненные Священники, храм

Проповедник (Lector) — Золото 2

Умения: язык (любой), знание (политика)

Таланты: опытный оратор, чистая душа, сопротивление (любое), ученый (теология)

Имущество: библиотека (теология), подчиненные первосвященники

практически во все сферы и аспекты жизни Империи. Подробнее о жрецах и культурах см. Главу 7.

«Ради ценного совета, я ищу священника Верены. Для всего остального мне нужен священник Ранальда»

— Вернер Лош, купец.

«Однажды Шаллийка, совсем молодая девушка, просто прикоснулась к затылку моего Антона, и тот перестал плакать и кричать. Впервые за много дней, он улыбнулся мне и выглядел счастливым. Никогда не забуду его лица. Да, мой милый скончался в конце того же дня, но он не корчился в боли. Это главное...»

— Сабина Шмидт, торговка рыбой.

«Внемлите мне, ибо бояться нечего! Хексенхант наступает каждый год. Нам нужно всего лишь призвать Повелителя Смерти, дабы он обратил свой взор на нас и укрыл нас. И должны мы по наступлении полуночи, воскликать: Mopp! Mopp! Mopp!»

— Отец Вильгельм Абготт, священник Морпа.

Священнослужители, причисленные к храму, часто прямо-таки ждут повода, который позволил бы им попутешествовать. Слухи от паствы также требуют проверки и поиска ответов. И даже первосвященники порой разочаровываются в валах административной работы, поручаемой им, и бросают все ради высших идеалов и паломничества.

УЧЕНЫЙ (SCHOLAR)

Дварф, полуорслик, высший эльф, человек, лесной эльф

Вся ваша жизнь — поиск знаний, куда бы этот самый поиск не завел.

Студенты в основном обучаются в одном из учебных заведений Старого Света, самым престижным из которых является университет Альтдорфа. Большинство выбирает себе одну или две специализации, но некоторые набирают знаний обо всем понемногу, для поддержания светской беседы на званом ужине или продвижения по карьерной лестнице. Бедные студенты подрабатывают писарями, зачитывая или записывая различные тексты для других, поскольку основная часть населения Империи безграмотна. Иные студенты пробиваются в высший свет и становятся репетиторами или преподавателями.

Наиболее уважаемые ученыe избирают путь профессорства, и зачитывают лекции перед огромной аудиторией. Дварфы и высшие эльфы редко оседают в официальных имперских институтах, хотя и посещают Империю в поисках различных эзотерических знаний.

«Никто ничего от нее не ожидал. Тощая девка, которую кэп вытащил из «Альтдорфской библиотеки», по имени Сосбер. Всегда замкнутая, всегда уткнутая в эти свои книжки. Но когда мы столкнулись лицом к лицу с трупорезом, так называемые воины побежали, а она устояла. Ее голос был спокойным, но тяжелым и острым как сталь, она указывала бойцам позиции и места для ударов по нужным местам. Какие-то скрытые под шкурой места, о которых я и подумать бы не мог! Тварь была сражена сталью, но лишь при помощи знаний.»

— Оскар Рейсдорф, наемник

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ УЧЕНОГО									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
		+	1		3	+	+	2	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Студент (Student) — Медь 3

Умения: сопротивление алкоголю, артистизм (рассказчик), азартные игры, сбор слухов, торговля, язык (классический), знание (любое), исследование

Таланты: кутила, грамотность, смекалка, счетовод

Имущество: алкоголь, книга, убеждения, набор для письма

Ученый (Scholar) — Серебро 2

Умения: изобразительное искусство (калиграфия), интуиция, язык (любой), знание (любое), восприятие, ремесло (любое)

Таланты: книгочей, этикет (ученые), скорочтение, учтивый

Имущество: доступ к библиотеке, ученая степень

Член научного сообщества (Fellow) — Серебро 5

Умения: артистизм (лектор), запутивание, язык (любой), знание (любое)

Таланты: лингвистика, громоголосый, ученый (любое), столп памяти

Имущество: роба, магистерская шапочка

Профессор (Professor) — Золото 1

Умения: артистизм (риторика), знание (любое)

Таланты: магnum опус, опытный оратор, ученый (любое) резкий

Имущество: исследование

Ученые, которые не хотят или не могут зарабатывать на преподавании, испытывают нужду в средствах для продолжения своих исследований. Редкие энтузиасты исследуют заброшенные руины или темнейшие места в поисках все новых свитков или редких томов. Иногда ученых просто нанимают различные группы наемников для определенных прикладных задач.

Ученый является весьма полезной карьерой для игры, поскольку им доступны знания обо всем на свете, что является неплохим методом передачи информации GM игрокам. Типичный ученый может ограждать пыл боевых соратников и искать иные пути решения проблем, решая головоломки и предлагая нестандартные варианты.

ВОЛШЕБНИК (WIZARD)

Человек, высший эльф, лесной эльф

Вы законно владеете могущественной и опасной магией, вызывая опасение и недоверие среди жителей Империи.

Волшебники повелевают одним из восьми так называемых «Ветров Магии» для создания могущественных заклинаний. Для того, чтобы легально заниматься магией в Империи, человек должен следовать так называемым «Артикулам о Магии» и принадлежать одной из восьми коллегий магии, базирующихся в Альтдорфе, каждая из которых посвящена определенному Ветру, поскольку

волшебник с безопасностью для себя и окружающих может владеть лишь одним из них. После выпуска из коллегии, подмастерье повышается до волшебника и поступает на службу Империи. Волшебники крайне аккуратно изучают собственные силы и практикуются, поскольку согласно «Артикулам о Магии», подобные знания за пределами коллегий дозволено использовать исключительно для защиты собственной жизни или против врагов Империи. Многие волшебники распределяются в регулярную армию, где, несмотря на подозрительное (если не сказать презрительное) отношение никто не может отрицать их эффективность на поле боя.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ВОЛШЕБНИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+				2	1		+	+	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Подмастерье волшебника (Wizard's Apprentice) — Медь 3

Умения: концентрация (любой цвет), уворот, интуиция, язык (магический), знание (магия), рукопашное (базовое), рукопашное (древковое), восприятие

Таланты: эфирная гармония, малая магия, грамотность, второе зрение

Имущество: гrimuar, боевой посох

Волшебник (Wizard) — Серебро 3

Умения: обаяние, хладнокровие, сбор слухов, запутивание, язык (боевой), язык (любой)

Таланты: тайная магия (любая тайная), обнаружить артефакт, быстрые руки, шестое чувство

Имущество: магическая лицензия

Магистр (Master Wizard) — Золото 1

Умения: ветеринария, оценка, знание (война), верховая езда (лошадь)

Таланты: двойное владение, инстинктивное понимание, чувство магии, угрожающий

Имущество: ученик, библиотека (магическая), мастерская (магическая)

Верховный волшебник (Wizard Lord) — Золото 2

Умения: язык (любой), знание (любое)

Таланты: боевая осведомленность, пугающий, железная воля, боевой волшебник

Имущество: ученик, библиотека (магическая), мастерская (магическая)

«Меня совершенно не волнует, что они там обещают, или какой коллегии принадлежат, — все они опаснейшие создания. И я продолжу требовать уничтожения всех этих тварей, во имя Сигмара, и для всеобщего блага!»

— Рейкхардт Майр, охотник на ведьм

Многие волшебники покидают коллегии из-за долгов по оплате обучения. Они могут стремиться найти работу или отправиться на поиски приключений по сушке, морю и в любом месте, где можно отыскать реликвии, артефакты или потерянные тома магических знаний. Странствующие волшебники, стремящиеся проявить себя, активно поощряются к проверке своих навыков по всей Империи, выслеживая любые опасности, угрожающие местному населению.

Волшебник является прекрасным средством усиления любой группы приключенцев, правда, новых игроков может смутить обилие и тонкости его правил. GM следует учитывать это и поддерживать неопытного игрока в его первых походах, для лучшей работы в команде. При взятии персонажем таланта «Тайная Магия», ему следует избрать один из ветвей, который он изучает. Больше о магии — в главе 8: «Магия».

ГОРОДСКОЙ ЛЮД

АГИТАТОР (AGITATOR)

Дварф, полурослик, человек

Харизма и артикуляция помогают донести вашу речь до толпы.

Агитаторы занимаются политической работой, используя печатную продукцию, протесты и публичные выступления. Они притягивают на себя все внимание и обретают поддержку угнетенных масс, но опасаются лишнего внимания сигмаритов и дварфов, ратующих за сохранение традиций и законности. Самые опасные агитаторы могут одним лишь словом пошатнуть власть знати, города или даже целой провинции. Разносчики брошюр прибывают свои бумаги на двери и стены, или же распространяют листовки в толпе на рынках, хотя нередко те, кто им нужен, читать не обучены.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ АГИТАТОРА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
2	+			3	1		+		+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Разносчик брошюр (Pamphleteer) — Медь 1

Умения: изобразительное искусство (калиграфия), подкуп, обаяние, сопротивление алкоголю, сбор слухов, торговля, знание (политика), ремесло (печать)

Таланты: болтовня, общительный, попрошайка, грамотность

Имущество: набор для письма, молоток и гвозди, куча листовок

Агитатор (Agitator) — Медь 2

Умения: хладнокровие, уворот, артистизм (рассказчик), азартные игры, интуиция, лидерство

Таланты: бродячий кот, аргументация, страстное рвение, громкоголосый

Имущество: кожаная куртка

Разжигатель бунтов (Rabble Rouser) — Медь 3

Умения: атлетика, запутивание, рукопашное (кулачное), восприятие

Таланты: лжец, грязная борьба, бегите!, шаг в сторону

Имущество: одноручное оружие, разносчик брошюр

Демагог (Demagogue) — Медь 5

Умения: знание (геральдика), верховая езда (лошадь)

Таланты: этикет (любой), умелый оратор, интриган, учтивый

Имущество: 3 разносчика брошюр, покровитель, печатный станок, впечатляющая шляпа

Религиозные агитаторы становятся уличными проповедниками, получая средства к существованию благодаря пожертвованиям, а также притягивая к себе последователей, вроде флагеллянтов и фанатиков. Агитаторы, которые получают достаточно жизненного опыта, становятся Демагогами, и часто поддерживаются могущественными тайными союзниками, ищущими перемен ради собственных целей.

«Альтдорф для альтдорфцев! Мидденландцы — на выход!»

— брошюра с улицы Тысячи Таверн в Альтдорфе.

«Помяните мои слова, ежели вы ищете агентов «Прахи судьбы», следуйте за галдящими сбирающими на улицах. Они просто не могут удержаться от выступлений перед шумной толпой.»

— Адриан Ховен, клирик-капитан ордена рыцарей «Пламенного Сердца».

Агитаторы постоянно перемещаются между городами, разыскивая толпы для выступлений перед ними или убегая от властей. Иногда они возглавляют различного размера группы, недовольные и разъяренные, которые словом и делом направляются в драку ради высоких целей.

Альтдорф известен двумя явлениями — непроницаемыми туманами и бунтами. Возможно, потому что Альтдорф — столичный город, стоящий на путях сообщения, а возможно потому, что местная Серая коллегия магии притягивает к городу ветер Улгу. Вне зависимости от причины, всякий раз, когда жилые кварталы Альтдорфа накрывает туман, на улицах появляются разъяренные толпы с факелами и импровизированным оружием, и редкий стражник рискует в одиночку связываться с этими людьми.

РЕМЕСЛЕННИК (ARTISAN)

Дварф, полурослик, человек, высший эльф, лесной эльф

Умелый и рукастый мастер, вы гордитесь своей работой, создавая товары на продажу.

Ремесленники создают вещи, от обыденных повседневных продуктов пекарей и свечников, до оружия или лодок, которые делают кузнецы и корабельщики. В каждом более-менее крупном городе Империи есть представительства мастеровых гильдий, защищающих ремесленников от самозванцев, поскольку все средства к существованию ремесленника могут быть поставлены под угрозу неквалифицированными конкурентами, продающими дешевые некачественные товары. Гильдии следят за планкой качества, и ее ремесленники соблюдают строгие стандарты, и запрет на торговлю ждет тех, кто их не придерживается.

Ремесленники работают среди всех слоев общества, создавая вещи и занимаясь их починкой. Флот нанимает судостроителей для поддержания кораблей в исправном состоянии, армия ставит на государственное жалование ремесленников, занимающихся военными машинами и осадой, многих призывают к рукам торговые дома для создания из дешевого сырья ценных товаров.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ РЕМЕСЛЕННИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
		+	+			+	3	2	1

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Подмастерье ремесленника (Apprentice Artisan) — Медь 2

Умения: атлетика, хладнокровие, сопротивление алкоголю, уворот, выносливость, оценка, скрытность (город), ремесло (любое)

Таланты: иллюстратор, ремесленник (любое), крепкая спина, очень сильный

Имущество: мел, кожаная куртка, 1d10 лохмотьев

Ремесленник (Artisan) — Серебро 1

Умения: обаяние, торговля, знание (место), сбор слухов, язык (гильдия), восприятие

Таланты: делец, этикет (гильдия), проворные пальцы, тяжеловес

Имущество: лицензия гильдии, ремесленные инструменты

Искусный ремесленник (Master Artisan) — Серебро 3

Умения: интуиция, лидерство, исследование, тайные знаки (гильдия)

Таланты: острые чувства (вкус или осознание), великий ремесленник (любое), грамотность, ремонтник

Имущество: подмастерье, мастерская

Глава гильдии (Guildmaster) — Золото 1

Умения: подкуп, запугивание

Таланты: взяточник, магnum opus, громкоголосый, интриган

Имущество: гильдия, качественный наряд

«Простите, госпожа, но все ботинки исчезли! Я забыл выставить на ночь за дверь молока, и похоже, что злые духи все забрали!»

— Вибке, ученик сапожника и по совместительству вор.

«Ты должен понимать, мой мальчик, что «Вюртбадское сухое» имеет исключительную репутацию. А эта бутыль выглядит так, словно ее выдули через хохландскую длинностеклышку. Это никуда не годится!»

— Фрау Глассмейтер, глава гильдии стеклодувов.

Ученники постигают ремесла под надзором мастеров, и порой не выдерживают постоянного давления, а то и побоев, и сбегают заниматься менее кабальным трудом в армию или на флот.

Дварфийские гильдии часто не признают людей, и дварфы, следуя старым традициям, занимаются своими делами в имперских городах, не вступая в локальные гильдии. Порой это приводит к конфликтам, ибо гильдии совершенно не терпят конкуренции. С полурасами все гораздо проще, и они свободно принимают в свои гильдии людей и без задней мысли вступают в человеческие гильдии (если их устав этого не запрещает). У эльфов вовсе нет гильдий, как понятия, и они слишком горделивы для того, чтобы опускаться до вступления в сообщества каких-то низших рас.

ПОПРОШАЙКА (BEGGAR)

Дварф, полурослик, человек

Суличиной смекалкой выживет на благотворительности остальных, используя убедительность и обаяние.

По всей округе ходят легенды, будто бы мостовые Альтдорфа вымощены золотом. Какая грустная ирония для альтдорфских бедняков, живущих за счет щедрости незнакомцев и объедков, найденных в мусоре, громоздящемся вдоль мостовой. Хотя, многие щеголи без жалости отдадут им пару медяков, лишь бы это грязное и вонючее отребье шло своей дорогой, да куда подальше. Закон бедняков практически не защищает, да и стража не испытывает симпатии к этим людям.

Оборванцы живут прямо на улицах, и в лучшем случае кочуют от одной ночлежки к другой. По мере совершенствования в попрошайничестве, наиболее хитрые бедняки начинают изобретать новые методы заработка, включая маскировку и кражи. Иные бедняки находят занятия на самом дне социальной лестницы, например, выносят помои, собирают тела или мусор.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ПОПРОШАЙКИ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
2			+	3	+			1	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Нищий (Pauper) — Медь 0

Умения: атлетика, обаяние, сопротивление алкоголю, хладнокровный, уворот, выносливость, интуиция, скрытность (город)

Таланты: попрошайка, сопротивление (болезни), каша из топора, очень стойкий

Имущество: одеяло плохого качества, чашка

Попрошайка (Beggar) — Медь 2

Умения: артистизм (актер), артистизм (любое), сбор слухов, торговля, восприятие, ловкость рук

Таланты: бродячий кот, недостойный внимания, преступник, этикет (преступники)

Имущество: костьль, миска

Профессиональный попрошайка (Master Beggar) — Медь 4

Умения: приручение, лидерство, знание (местное), тайные знаки (бродяги)

Таланты: болтун, грязная борьба, стойкий, шаг в сторону

Имущество: комплект для маскировки, нычка, последователи-нищие

Король попрошайек (Beggar King) — Серебро 2

Умения: подкуп, запугивание

Таланты: лжец, бесстрашие (дозорные), вор в законе, учивый

Имущество: логово, толпа нищих-последователей

«Молю вас, фрау, я скромно прошу пару медяков для того, чтобы покушать. Даже одного будет достаточно — добряк Гутбекер продает хлеб месячной давности!»

— Элси, уличный полурослик

«Я потерял ногу в Битве за Богенвассер. Обе мои руки сгели сквиши, когда мы попали в засаду под Богенгауером. И все это для защиты Рейкланда и Императора!»

— Клаусс, ветеран

«На Кенигсплатц пойдем потом — я хочу, чтобы все вы вывалились сегодня, громкие и грязные, на Луитпольдштрассе. Зачем? Не спрашивайте, все что вам нужно знать — «Резчики» желают, чтобы мы отвлекли стражу. Я не желаю раздражать «Резчиков», и, если хотите жить, следуйте моему примеру»

— «Кайзер», альтдорфский король попрошаек.

Когда ты находишься на самом дне, двигаться можно только наверх. Потому бедняки охотно соглашаются на самые безумные приключения и самую неприятную работу, способную принести пару медяков в карман. Те, кто не может позволить себе носильщика, могут вместо этого нанять нищего, а сообразительный нищий полезен, когда он без гроша и голоден. В конце концов, если все пойдет наперекояк, всегда можно вернуться к побирательству.

Сыщик (Investigator)

Дварф, полуорслик, высший эльф, человек

С концентрацией и вниманием вы проникаете в самое сердце любого преступления, находя там все ответы.

Сыщики занимаются делами об убийствах, кражах и пропавших без вести, хотя некоторые нанимаются в газеты для эксклюзивных репортажей, или даже шантажируют преступных лидеров для получения «денег за молчание». Расследование может включать в себя поиск улиks, проведение экспертиз, построение выводов, и порой даже взлом и рукоприкладство. Простые сыщики обычно работают на самой грани законности, нанимаясь к страже или торговым домам, однако существуют еще и религиозные следователи (чаще всего культов Верены и Сигмара), которые жестко следят этическим рамкам.

Опытные сыщики создают вокруг себя настоящий ореол профессионализма для того, чтобы пудрить мозги клиентам. Следователь может наняться как «специалист по наблюдению», обладая крайне специфичным сочетанием навыков. Наконец, наиболее опытный специалист в этом нелегком деле может получить статус детектива и поток заказов со всего Старого Света.

«Сожалением информирую вас, что ваш муж погребен в огороде фрау Кель, под репой. С вас 6 шиллингов и 4 пенса.»

— Гемлок Свет Правды, эльф-ищейка

«Судя по следам на обломках двери, она была выломана крупным существом впечатляющей силы. Однако подобное существо не втиснулось бы в лестничный проход перед ней. Это приводит нас к двум умозаключениям: или существо материализовалось из воздуха, или мы имеем дело с существом, меняющим форму.»

— Цавант Коннингер, «мудрец-детектив»

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ СЫЩИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	+	2	+	3	1				

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Ищейка (Sleuth) — Серебро 1

Умения: обаяние, лазание, хладнокровие, сбор слухов, интуиция, восприятие, выслеживание, скрытность (город)

Таланты: бродячий кот, недостойный внимания, грамотность, резкий

Имущество: фонарь, масло для лампы, журнал, перо и чернила

Сыщик (Investigator) — Серебро 2

Умения: сопротивление алкоголю, уворот, знание (закон), рукопашное (кулачное), вскрытие замков, ловкость рук

Таланты: этикет (любой), смекалка, тень

Имущество: кожаная куртка, одноручное оружие, увеличительное стекло, отмычки

Следователь (Master Investigator) — Серебро 3

Умения: подкуп, оценка, лидерство, знание (любое)

Таланты: книжечкой, взлом с проникновением, шестое чувство, учитывый

Имущество: ассистент, бюро

Детектив (Detective) — Серебро 5

Умения: запугивание, знание (любое)

Таланты: острые чувства (любое), ученый (любое), скорочтение, столп памяти

Имущество: сеть осведомителей, подзорная труба

«Я уверен, что вы знаете, что я — величайший детектив современности. Слышали об Альфонсе, не?»

— Альфонс Геркулес Гасконнский, мелкий бretоннинский детектив

Сыщики порою берутся за дела, расследование которых просто-напросто опасно для одиночки, что ведет к сбору целой группы разномастных специалистов. Как правило, распутывание одной загадки ведет к появлению нескольких новых. И опытный детектив умеет работать в обратную сторону — искать клиентов, которых заинтересуют ответы на уже изученные вопросы.

ТОРГОВЕЦ (Merchant)

Дварф, полуорслик, высший эльф, человек

Умелый и смекалистый, вы делаете из воздуха такие деньги, которых иные и в жизни не видели.

Большинство торговцев продают простые вещи, например, алкоголь, ткани, изделия из дерева или глины. Торговля редкими товарами, вроде dwarffийского громрила, или специй с далекого востока, приносит колоссальные деньги, но требует тщательной подготовки маршрута и наличия связей на всем пути следования каравана. В большинстве городов купцы не могут торговаться без разрешения (а соответственно, и уплаты налога) торговым гильдиям, которые в иных местах напрямую конкурируют за политическое

влияние с гражданской властью. Торговля в маленьких городах и деревеньках представлена одиночками, которые перевозят товары из далеких деревень в ближайшие города.

Торговец может вступить в гильдию посредством заключения успешных сделок с действующими ее членами. Наиболее могущественные торговые магнаты содержат недвижимость в нескольких крупных городах, и имеют статус, приближенный к дворянскому. В дополнение к непосредственно купле и продаже, торговцы часто занимаются банковским делом, инвестициями и ростовщичеством.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ТОРГОВЦА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
3				2	+		1	+	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Продавец (Trader) — Серебро 2

Умения: ветеринария, подкуп, обаяние, сопротивление алкоголю, вождение, азартные игры, сбор слухов, *торговля*

Таланты: болтовня, делец, грамотность, учитывый

Имущество: счеты, телега с мулом, промасленная куртка, 3d10 серебряных шиллингов

Торговец (Merchant) — Серебро 5

Умения: оценка, интуиция, язык (любой), язык (гильдия), знание (место), восприятие

Таланты: взяточник, распил, этикет (гильдия), смекалка

Имущество: речное судно или два фургона, лицензия гильдии, 20 золотых крон

Купец (Master Merchant) — Золото 1

Умения: хладнокровие, язык (классический), ориентирование, тайные знаки (гильдия)

Таланты: лжец, этикет (любой), нумизматика, резкий

Имущество: городской дом и слуги, склад, 100 золотых крон

Торговый магнат (Merchant Prince) — Золото 2

Умения: знание (любое), запугивание

Таланты: железная воля, удачливый, интриган, состоятельный

Имущество: 2 речных судна или 4 фургона, большое городское поместье, 2 склада, 1000 золотых крон, качественная одежда

«Если Нульн желает торговых войн — он их получит! Посмотрим, что они скажут на блокаду речных путей и повышение пошлин на пушки и порох! В конце концов, Император мне еще должен за кое-какие услуги...»

— Лео ван Хааген, Мариенбургский торговый король

«Как я стала миллионером? История проста. Когда я была еще маленькой девочкой, родители дали мне один медяк. Я пошла к ближайшему фермеру и купила у него одно яблоко. Потом я пошла на рынок и продала яблоко за два медяка. На следующий день, я купила и продала уже два яблока. И так шло и шло, день за днем, и количество яблок и оборот денег росли, и наконец, когда мне исполнилось двадцать пять, мой папа умер, оставив наследство в миллион крон.»

— Джоанна Зайнцбург, фруктовый магнат

Торговцы тесно сотрудничают с приключенцами, часто нанимая профессионалов своего дела в охрану караванов. Разношерстная группа приключенцев легко адаптируется к любым условиям и не прочь налаживать ценные связи, что способствует плодотворной торговле.

КРЫСОЛОВ (RAT CATCHER)

Дварф, полурослик, человек

Вы избавляете цивилизацию от нашествия паразитов с помощью вашего верного товарища — пса.

Патрули крысололовов есть практически в каждом городе, и не без причины. Улицы имперских городов полны остатков пищи и мусора и являются собой идеальное место для размножения паразитов и вредителей. Крысололовы зарабатывают на хлеб убивая крыс, зачищая их гнезда и копаясь в безнадежно зараженных катакомбах и канализационных системах... если они достаточно храбры или глупы, чтобы туда вообще пойти. Во время обучения крысололовы обычно подбирают бездомного щенка, которого натаскивают на крыс. Опытные крысололовы именуются «тоннельщиками», и нанимаются благополучными городами для постоянного надзора за канализацией. В исключительных случаях, в городе может вспыхнуть эпидемия и тогда на помощь приходят Истребители.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ КРЫСОЛОВА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	+	3	1	2					+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Охотник на крысы (Rat Hunter) — Медь 3

Умения: атлетика, дрессировка (собаки), приручение, сопротивление алкоголю, выносливость, *рукопашное (базовое)*, стрелковое (праща), скрытность (город или подземелья)

Таланты: ночное зрение, сопротивление (болезни), могучий удар, оглушающий удар

Имущество: праща с боеприпасами, мешок, маленькая, но злая собака

Крысололов (Rat Catcher) — Серебро 1

Умения: ветеринария, сбор слухов, торговля, знание (яды), восприятие, ловушки

Таланты: стесненный боец, этикет (гильдия), очень стойкий, бесстрашный (крысы)

Имущество: капканы, палка для мертвых крыс

Тоннельщик (Sewer Jack) — Серебро 3

Умения: лазание, хладнокровие, уворот, стрелковое (ручной арбалет)

Таланты: стойкий, отважный, сильные ноги, туннельная крыса

Имущество: лампа давриха, кожаная куртка, одноручное оружие

Истребитель (Exterminator) — Серебро 3

Умения: лидерство, выслеживание

Таланты: бесстрашный (скавены), угрожающий, прочный, сильный духом

Имущество: помощник, большая и злая собака, мешок отравленных приманок (10 доз сердцеобоя)

«Видишь, Отмар? Вон там, на насыпи. Здоровенная! Для начала убедись, что она уже мертва, или она кусанет тебя за руку своими ядовитыми зубами!»

— Анналиез Раттенфангэр, тоннельщик.

«Без обид, приятель. Вся остальная гильдия занимается мелкими грызунами. Мы с ребятами занимаемся тварями покруче. Там, внизу, их целая орда, это...»

— Марчин Шторм达尔, истребитель из Убершрейка.

Крысолы перемещаются между городами, когда конкуренция становится слишком серьезной или крысы становятся «очень уж большими» или «чрезмерно умными». В своих странствиях они легко сходятся с людьми, которым нужна помощь уличного бродяги, способного найти в себе силы заходить туда, куда ни один нормальный человек ни за какие деньги не полезет.

Если вы хотите отыграть персонажа, который может знать о «слишком больших» и «слишком умных» скавенах (с.), крысоловам подойдет. Однако, скавены периодически отправляют асасинов для устранения лиц, знающих слишком много. Из-за этого опытные крысолы почти всегда скрывают свой настоящий уровень знаний о крысолюдах, и более того, активно дискредитируют «сказки о больших крысах» и «крысах похожих на людей».

ГОРОЖАНИН (TOWNSMAN)

Дварф, полурослик, высший эльф, человек

Вы социально-мобильный и амбициозный трудяга, один из тех, кто скрепляет городское общество воедино.

Городские жители удовлетворяют спрос процветающих центров торговли и сделок на рабочие руки. Они исполняют различные роли для частных ремесленников или муниципальных советов: банкиры, клерки, торговцы, владельцы гостиниц, продавцы новостных листков, конюхи, лавочники, сборщики податей, прачки и многие другие. У всех разная система оплаты: некоторые профессии позволяют получать доплату за дополнительный труд, в то время как некоторые профессии вроде фонарщиков или сборщиков пошлин получают фиксированную ставку. Как правило, в этих сферах почти нет карьерного роста, но наиболее ответственные, энергичные и умные работники со временем имеют шанс занять собственный бизнес или престижную должность.

Венцом гражданской карьеры является должность Бургомистра, муниципального главы, по статусу приближенная к главам гильдий и торговым магнатам.

«Боюсь, вам придется сложить свои рюкзаки и оставить оружие перед входом. Владелец этой лавки керамики вычтет разбитую посуду из моего жалования.»

— Фрида, торговка

Горожане — развивающийся класс, у которого есть свободные времена и деньги. Некоторые непоседы вполне успевают попасть (или вляпаться) в приключения в аккурат между будничными рабочими сменами. Если работник имеет некоторый запас денег и подвешенный язык, он может выпросить у работодателя целый отпуск для паломничества или поездки в другое место. В

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ГОРОЖАНИНА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
				1	+	2	+	3	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Клерк (Clerk) — Серебро 1

Умения: обаяние, лазание, сопротивление алкоголю, вождение, уворот, азартные игры, сбор слухов, торговля

Таланты: бродячий кот, недостойный внимания, этикет (слуги), тяжеловес

Имущество: жилье, крепкие ботинки

Горожанин (Townsmen) — Серебро 2

Умения: подкуп, оценка, интуиция, знание (место), рукопашное (кулачное), музенирование (любое)

Таланты: делец, распил, этикет (любой), общительный

Имущество: скромный городской дом, слуга, перо и чернила

Член городского совета (Town Councillor) — Серебро 5

Умения: хладнокровие, знание (закон), восприятие, исследование

Таланты: взяточник, громоголосый, грамотность, подлизы

Имущество: карета и кучер, городской дом

Бургомистр (Burgomeister) — Золото 1

Умения: знание (политика), запугивание

Таланты: присутствие командующего, интриган, умелый оратор, учтивый

Имущество: сеть контор, кучер и лакей, качественная одежда, большой городской дом с садом и службами

конце концов, опытные руки нужны всегда и везде, и достойный человек без работы не останется.

ДОЗОРНЫЙ (WATCHMAN)

Дварф, полурослик, человек, высший эльф

Поддерживая порядок и держа отребье в узде, вы защищаете город от ужасов анархии.

Местные власти нанимают дозорных для патрулирования улиц Империи. Большая часть этих людей разве что символизирует присутствие порядка и сами не всегда четко знают законы, которые они обязаны соблюдать. Коррупция в рядах стражников изрядна, ибо некоторые идут в стражу чтобы получить возможность безнаказанно избивать людей, а некоторые являются двойными агентами криминальных структур. Поговаривают, что стражник может получить три своих жалования за то, что прикроет свои глаза на пять минут.

Лишь наиболее благополучные и богатые города поддерживают образцовую стражу, которая разбирается в местных законах и поддерживает строгий порядок. И вообще говоря, поддержанием Императорского Мира как правило занимаются регулярная армия, которая занимает стены, форпосты, ворота, и патрулируют улицы, следя армейским приказам.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ДОЗОРНОГО									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+		+		2			3	1	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Рекрут дозора (Watch Recruit) — Медь 3

Умения: атлетика, лазанье, сопротивление алкоголю, уворот, выносливость, азартные игры, рукопашное (любое), восприятие

Таланты: строй, стойкий, оглушающий удар, упорный

Имущество: одноручное оружие, кожаная куртка, униформа

Дозорный (Watchman) — Серебро 1

Умения: обаяние, хладнокровие, сбор слухов, запугивание, интуиция, знание (место)

Таланты: взлом и проникновение, преступник, ночное зрение, спринтер

Имущество: фонарь на палке, масло для лампы, медный жетон

Сержант дозора (Watch Sergeant) — Серебро 3

Умения: артистизм (рассказчик), торговля, лидерство, знание (закон)

Таланты: обезоруживание, этикет (солдаты), бесстрашный (преступники), нюх на беду

Имущество: нагрудник, шлем, знак отличия

Капитан дозора (Watch Captain) — Золото 1

Умения: знание (политика), верховая езда (лошадь)

Таланты: громкоголосый, прочный, вор в законе, интриган

Имущество: ездовая лошадь с седлом и сбруей, качественная шляпа, качественное одноручное оружие, качественный знак отличия.

«И так, я заглянула в Мидденхейм, город самого Ульрика, и что бы вы думали, я там обнаружила? Клянусь, более половины личного состава местного Городского Дозора — женщины! Будь моя воля, я бы с радостью осталась там до самой пенсии.»

— Яна Теннисонн, старший инспектор (в увольнении), городской Дозор Нульна

«Мои извинения, сэр, но прямо сейчас у меня дело с убийцей-полurosником, контрабанда дивнокорня, война банд в нижнем квартале и уязвленный дворянин, грозящийся арестовать мое собственное отделение. Ваш пропавший кот подождет до утра, хорошо?»

— Сержант Гарри Маккенпизер, городской Дозор Альтдорфа.

Не каждый стражник продажен, но те, что не хочет пачкать руки, рано или поздно видят заразу коррупции, разъедающей систему. При помощи группы приключенцев, принципиальный стражник имеет шанс отстоять справедливость «собственными методами». Более того, опыт городских боев часто незаменим в группе, а простое присутствие стражника может исключить множество неприятных ситуаций.

ПРИДВОРНЫЕ

КОНСУЛЬТАНТ (ADVISOR)

Дварф, полурослик, человек, высший эльф, лесной эльф

Мудрый и должным образом осведомленный, вы даете советы и наставления, дабы ваш наниматель процветал.

Консультанты дают напутствия тем, кому они служат. Хорошо разбираясь в политической и социальной ситуации своего нанимателя, они осведомлены о конфиденциальной и деликатной информации. В то время как многие советники получают свое положение по праву рождения, другие активно ищут покровительство дворян, видя в нем путь к богатству и власти. Некоторые молодые члены королевских семей выбирают своих университетских друзей или друзей детства в качестве первых адъютантов, доверяя им то, что они не сказали бы больше никому.

Долгие годы при дворе или на службе у выдающихся дворян пролагают путь к более высоким вершинам карьеры. Многие консультанты вообще не служат дворянству, а предоставляют свои обширные возможности преступникам, военачальникам, купцам, культам или гильдиям.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ КОНСУЛЬТАНТА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
		+	+	+	+		2	3	1

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Адъютант (Aide) — Серебро 2

Умения: подкуп, сопротивление алкоголю, сбор слухов, выносливость, язык (классический), торговля, знание (политика), восприятие

Таланты: недостойный внимания, этикет (любой), общительный, грамотность

Имущество: набор для письма

Консультант (Advisor) — Серебро 4

Умения: обаяние, хладнокровие, азартные игры, интуиция, знание (местное)

Таланты: болтовня, интриган, преступник, подлиз

Имущество: ливрея

Советник (Counsellor) — Золото 1

Умения: артистизм (рассказчик), лидерство, языки (любой), знание (любое)

Таланты: аргументация, взяточник, кутила, лжец

Имущество: качественная одежда, адъютант

Канцлер (Chancellor) — Золото 3

Умения: знание (геральдика), верховая езда (лошадь)

Таланты: присутствие командующего, распил, вор в законе, учтивый

Имущество: ездовая лошадь с седлом и сбруей, качественная одежда придворного, штат консультантов и помощников

«Сигмар голосует за Рейкланд трижды. Мертвый император, Община и Рейкланд сделают то же самое, таким образом подняв голоса до шести. Как вы знаете, вам нужно семь голосов, чтобы стать императором. Учитывая, что Ар-Ульрик всегда голосует за Мидденхейм, маловероятно, что императорский трон вернется в Нульн, пока процветает дом Вильгельма Третьего. Лучшая надежда – дочь, ваша светлость. Та, что на выданье.»

– Краммонд, советник графа-выборщика Нульна,
2475 ИК

Если в сфере интересов их нанимателя происходит что-то необычное или опасное, то советник имеет все возможности для изучения этого момента. На более высоких ступенях карьеры у советника или канцлера будет собственный доверенный персонал, на которого они могут возложить заботы о делах, если возьмут короткий отпуск. Советники могут обращаться к разным классам людей, в том числе и наиболее труднодоступным, и они уже находятся в той позиции, с которой должны задавать вопросы от имени своего нанимателя.

ТВОРЕЦ (ARTIST)

Дварф, полуорслик, человек, высший эльф, лесной эльф

Вы обладаете художественным даром, раздвигающим пределы повседневной жизни и возвышающим души других.

Творцы используют свои таланты в живописи, скульптуре, литературе и тому подобном для создания прекрасных произведений искусства. Часто их карьера начинается с ученичества у опытных мастеров, хотя некоторые из них просто одарены с рождения. Лучшие могут найти покровителя, а некоторые заканчивают преподаванием, формируя свои собственные школы искусства и привлекая самых богатых меценатов в свои модные салоны.

К сожалению, большинство творцов тратят свои жизни в щетной попытке доказать свою ценность для общества, которое редко их ценит. Некоторые сводят концы с концами разными способами: высмеивают дворян и политиков в карикатурах для листовок Альтдорфа, делают наброски подозреваемых для капитанов дозора, пишут злобдневные тексты или даже подделывают работы более известных творцов.

«Пожалуйста, оставайтесь неподвижным, мой лорд. Довольно трудно уловить величие вашего лица, когда вы продолжаете так чесаться. Отлично! Теперь, пожалуйста, сохраняйте эту позу еще несколько секунд. Ах, вы снова шевельнулись из-за этого. Могу ли я предложить вам посетить аптекаря? У него может быть несколько действенных лекарств от вшей, особенно если вы находитите ваши непрекращающиеся конвульсии столь же утомительными, как и я...»

– Готтлиб Томан, художник, нездолго до своей казни

Приобретение благосклонности подходящих покровителей не всегда является простым делом, поэтому творцы всех мастей отправляются в путешествие на его поиски. Даже те, у кого достаточно средств к существованию, путешествуют в поисках вдохновения от новых достопримечательностей,

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ТВОРЦА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
		+		+		+	3	2	1

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Подмастерье творца (Apprentice Artist) — Серебро 1

Умения: артистизм (любое), хладнокровие, сопротивление алкоголю, оценка, выносливость, сбор слухов, восприятие, скрытность (город)

Таланты: иллюстратор, резкий, крепкая спина, упорный

Имущество: кисть или зубило или перо

Творец (Artist) — Серебро 3

Умения: лазанье, азартные игры, торговля, интуиция, язык (классический), ловкость рук, ремесло (художественные принадлежности)

Таланты: кутила, преступник, общительный, проворные пальцы

Имущество: заплечная сумка с ремесленными инструментами (творец)

Искусный творец (Master Artist) — Серебро 5

Умения: обаяние, лидерство, знание (творчество), знание (геральдика)

Таланты: острые чувства (любое), делец, этикет (любой),нюх на беду

Имущество: подмастерье, покровитель, мастерская (художественная)

Маэстро (Maestro) — Золото 2

Умения: исследование, верховая езда (лошадь)

Таланты: амбидекстер, вор в законе, грамотность, магnum опус

Имущество: большая мастерская (художественная), библиотека (искусство), 3 подмастерья

которые можно нарисовать или изваять. Святые фрески и рельефы, посвященные богам, часто заказываются удаленными храмами, церквями и аббатствами.

ДуЭЛЯНТ (DUELLIST)

Дварф, высший эльф, человек

Ваш клинок — орудие справедливости, подчиненное давним традициям и применяемое со смертоносной точностью.

Дуэлянты сражаются от чужого имени — решая вопросы чести между организациями или частными лицами, а также представляя обвинителя или обвиняемого в ходе судебных процессов. Для некоторых дуэлянтов акт боя сам по себе является наградой за значительные риски, с которыми они сталкиваются. Тренировки опасны и они оставляют некоторых учеников искалеченными или травмированными на всю жизнь. Те, кто живет достаточно долго, чтобы учиться на своих ошибках, могут стремиться к славе дуэльмейстера, обучая своим приемам нетерпеливых учеников. Судебные чемпионы участвуют в поединках от имени правительства и дворян, а их клинки могут определять судьбы народов. Некоторые «продвинутые» дуэлянты, особенно горячие студенты Альтдорфа, предпочитают использовать на дуэли пистолеты. Старшее поколение расценивает это как бесчестие и безрассудство.

WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	1	2	+	+			3		

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Фехтовальщик (Fencer) — Серебро 3

Умения: атлетика, уворот, выносливость, лечение, интуиция, язык (классический), рукопашное (любое), восприятие

Таланты: отведение клинка, отвлечение, финт, шаг в сторону

Имущество: одноручное оружие или рапира, заплечная сумка с 1d10 повязками

Дуэлянт (Duelist) — Серебро 5

Умения: обаяние, хладнокровие, азартные игры, рукопашное (защитное), стрелковое (пороховое), ремесло (ружейник)

Таланты: боевые рефлексы, этикет (любой), быстрый выстрел, переломный момент

Имущество: дага или мечелом, пистолет с порохом и боеприпасами

Дуэльмейстер (Duelmaster) — Золото 1

Умения: запугивание, лидерство, рукопашное (базовое), исполнитель (акробатика)

Таланты: амбидекстер, обезоруживание, двойное владение, ответка

Имущество: качественная рапира, одноручное оружие, верный секундант, 2 тренировочных меча

Судебный чемпион (Judicial Champion) — Золото 3

Умения: знание (закон), рукопашное (любое)

Таланты: мастер боя, угрожающий, мгновенная реакция, травмирующий удар

Имущество: 2 качественных оружия

«До первой крови, кретин! До первой крови! А ты его прям нас kvозь проткнул!»

— Ортольф Эхардт, горожанин

«В мое оправдание, сэр, он был первым, у кого пошла кровь.»

— Розабель Вирнау, дуэлянт

«Всегда следите за тем, чтобы при вас была доктор Шуллер. Нарушить? Хороший вопрос. Заплатите ей авансом, относитесь к ней с уважением, и она будет смотреть в другую сторону, пока дуэль не закончится, так или иначе.»

— Наставление мастера клинка Александра Амблштадта своим ученикам

И неопытные, и записные дуэлянты путешествуют по Империи охотясь на противников, с помощью которых можно поддержать свою репутацию. Других в самые отдаленные уголки Старого Света заводят поиск опытных учителей. Мастеров иностранных техник также ищут дуэлянты, которые хотят добавить в свой репертуар уникальные стили боя. Как квалифицированные бойцы, дуэлянты часто увеличивают свое состояние за счет наемной работы, в крайнем случае выступая в роли охранников для караванов и речных судов. Хотя дварфы не заинтересованы в фехтовании с помощью хрупких мечей и изящности дуэльных сцен, они имеют

давние традиции использования боя для разрешения ожесточенных тяжб и далеко пойдут, чтобы улучшить свои навыки.

ПОСЛАННИК (ENVOY)

Дварф, полуорослик, человек, высший эльф, лесной эльф

Красноречивый эмиссар, вы путешествуете повсюду, заключая выгодные соглашения и договоры.

Эксперты в переговорах и социальном взаимодействии, посланники выступают в качестве агентов, служащих интересам Империи, местных сословий, чужеземных организаций или торговых домов. Придворные собрания изобилуют интригами, и такой выбор карьеры является рискованным предприятием, которое становится лишь еще более опасным на высших уровнях государства. Даже если им предоставлен определенный иммунитет против иностранных законов или обычаев, послы должны действовать осторожно.

Посланники должны сначала доказать свои способности на более низкой должности герольда, помогая дипломатам прорваться сквозь утомительные мелочи сделок или представляя торговцев, гильдии или культуры, создавая свою репутацию с каждым заключенным ими договором. Некоторые посланники находят работу среди наемных отрядов и лучшие из них могут обеспечить прибыль для своих нанимателей, не проливая ни капли крови.

WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
			+	2	+		1	3	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Герольд (Herald) — Серебро 2

Умения: атлетика, обаяние, вождение, уворот, выносливость, интуиция, верховая езда (лошадь), гребля

Таланты: болтовня, этикет (знать), грамотность, учивый

Имущество: кожаная куртка, ливрея, тубус

Посланник (Envoy) — Серебро 4

Умения: изобразительное искусство (калиграфия), подкуп, сбор слухов, торговля, хладнокровие, знание (политика)

Таланты: привлекательный, лжец, этикет (любой), опытный скиталец

Имущество: перо и чернила, 10 листов бумаги

Дипломат (Diplomat) — Золото 2

Умения: запугивание, лидерство, язык (любой), ориентирование

Таланты: кутила, делец, общительный, интриган

Имущество: помощник, качественная одежда, карта

Посол (Ambassador) — Золото 5

Умения: язык (любой), знание (любое)

Таланты: взяточник, присутствие командующего, благородная кровь, смекалка

Имущество: помощник, придворный наряд превосходного качества, бюро дипломатов, герольд

«Взгляни на нее. Змеиный язык и ни капли совести. Тем не менее, у нее есть слабость к эльфийскому вину и красивым молодым лакеям. Я уверен, что вы можете устроить что-то... скандальное.»

— Одмар Хорст, посланник гильдии

«Мой совет Его Императорскому Величеству для поддержки нашей жизненно-важной торговой связи с Карак Зифлин: отращивайте бороду и выполните свои обещания.»

— Письмо верхновному лорду Трона от посла Виллемейны фон Коцдам

Посланцы много путешествуют, встречаются с бесчисленными людьми из всех слоев общества, заводят знакомства по всему Старому Свету. Иногда от них ожидают, что они не побрезгуют запачкать руки, чтобы исполнить желания своего хозяина. Если провал не приводит к их немедленной смерти, они могут оказаться в бегах от своих собственных нанимателей.

ДВОРЯНИН (NOBLE)

Дварф, высший эльф, лесной эльф, человек

Как наследник благородного рода, вы гордо возвышаетесь среди сброва простолюдинов.

Кровь высокорожденных предков течет в венах дворянства, давая им право управлять, принимать законы и вершить правосудие. Дворяне часто наследуют огромные состояния и владения, хотя только прямые наследники могут рассчитывать на обладание какой-либо подлинной властью. Многие тратят свои жизни на консолидацию этого богатства и власти посредством сделок, политики и завоеваний. Те, кто лишен достаточного наследства, должны отыскать свой путь в мире, вступив в регулярную армию или флот в качестве офицера или же взять на себя обязательство служить одному из богов. Нередко дворяне работают на более могущественные благородные дома, например, делают своих дочерей фрейлинами императорской семьи.

«Все думают, что жизнь высокорожденного легка, но ему не спастись от вероломства, и он всегда стоит у кого-то на пути. Я бы предпочел испытать удачу здесь, с вами, а не с убийцами у себя дома. Давайте свое стадо звероловодов.»

— «Лжец» Родзинер, десятый из своего рода

Многие дворяне служат своим семьям вне дома в надежде, что они смогут укрепить свое положение и заработать признание равных себе. Другие, скучающие среди изнеженного существования, ищут азарта как авантюристы и будущие герои. Наследники с туманными перспективами иногда ищут удачу вдали от придворных интриг и предательств, предпочитая расширять свои возможности иными занятиями.

МИ должен тщательно обдумать, позволять ли игрокам выбирать карьеру дворянина. Она дает множество имущества и мирской власти, особенно на более высоких уровнях карьеры.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ДВОРЯНИНА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+				+		+	2	3	1

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Наследник (Scion) — Золото 1

Умения: подкуп, сопротивление алкоголю, азартные игры, запугивание, лидерство, знание (геральдики), рукопашное (фехтовальное), музенирование (любое)

Таланты: этикет (знать), удачливый, благородная кровь, грамотный

Имущество: придворный наряд, шпага или ручное зеркало, драгоценности на 3d10 золотых крон, личный слуга

Дворянин (Noble) — Золото 3

Умения: обаяние, сбор слухов, язык (классический), знание (место), верховая езда (лошадь), рукопашное (защитное)

Таланты: привлекательный, взяточник, кутила, учитывый

Имущество: 4 слуги дома, качественный придворный наряд, ездовая лошадь с седлом и сбруей или карета, дага или качественный плащ, драгоценности на 50 золотых крон

Вельможа (Magnate) — Золото 5

Умения: язык (любой), интуиция, знание (политика), восприятие

Таланты: хладнокровный, делец, громкоголосый, интриган

Имущество: 2 комплекта качественных придворных нарядов, 200 золотых крон, надел, драгоценности на 200 золотых крон, кольцо-печатка

Благородный лорд (Noble Lord) — Золото 7

Умения: знание (любое), выслеживание

Таланты: присутствие командующего, железная воля, военачальник, состоятельный

Имущество: 4 комплекта придворных нарядов превосходного качества, качественная шпага или ручное зеркало, 500 золотых крон, драгоценности на 500 золотых крон, провинция

СЛУГА (SERVANT)

Дварф, полуоролик, человек

Вы служите великим и значительным, выполняя их приказы и всячески содействуя им.

Большинство дворянских слуг происходят из крестьянских семей, благодарных за то, что им удалось избежать участия прикованных к земле масс, обливавшихся потом на полях. Слуги обучаются надлежащим манерам, наряду с навыками готовки, чистки, работы лакея и конюха для заботы о своих хозяевах. Им предоставляются комнаты, питание и оплата, но качество жизни слуги зависит от того, насколько хорошо с ними обращаются. Некоторые слуги одевают своего хозяина, готовят или подают тому еду, присматривают за складами вина и других припасов, либо ухаживают за садом.

Опытные слуги могут претендовать на роль личного прислужника или даже стюарда, управляющего внутренними делами своего хозяина и контролирующего других слуг. Те, кто непосредственно служит императорской семье, часто набираются из знати, а не из простолюдинов.

		СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ СЛУГИ							
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
		+	+	1	+		2		3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Лакей (Menial) — Серебро 1

Умения: атлетика, лазанье, вождение, уворот, выносливость, интуиция, восприятие, скрытность (любая)

Таланты: недостойный внимания, крепкая спина, сильный духом, тяжеловес

Имущество: щетка

Слуга (Servant) — Серебро 3

Умения: сопротивление алкоголю, ветеринария, оценка, азартные игры, сбор слухов, торговля

Таланты: этикет (слуги), тень, упорный, хорошая подготовка

Имущество: ливрея

Прислужник (Attendant) — Серебро 5

Умения: обаяние, хладнокровие, запугивание, знание (место)

Таланты: распил, сопротивление (яды), учтивый, подлizza

Имущество: качественная ливрея, штурмовой фонарь, огниво, масло для лампы

Стюард (Steward) — Золото 1

Умения: лидерство, рукопашное (базовое)

Таланты: этикет (любой), нумизматика, грамотность, смекалка

Имущество: одноручное оружие, красивая одежда, слуга

«Только глупец дурно обращается с теми, кому доверяют готовить еду и подливать вино. Поверьте, нет такого вреда, который обозленный слуга не смог бы причинить ему.»

— барон Гербер Йохуцманн

«Почему она требует взять эту проклятую кошку с собой — за пределами моего понимания. Ее гардероб, передвижная библиотека, ее чертова коллекция бабочек сводят меня сума! И когда кошка потерянся — о, поверь мне, потерянся — она заставит меня искать новую. Сигмар! Где я рожу котенка-леопарда в Уберишрайке?»

— Рейнальд, швейцар леди Кирстин Готблиб

От слуги может потребоваться сопровождать своего хозяина, переезжающего из зимнего имения в летнее, или посещающего большие города, что может предоставить возможности для приключений по всей Империи. Скужающие наследники, заточенные чрезмерно заботливыми родителями, могут относиться к своим молодым слугам больше как к друзьям, предоставляя им поощрение и средства для поиска приключений, опосредованно проживая эти приключения через них, когда слуги возвращаются

с историями о своих безрассудных выходках. На доверенных слуг в некоторых случаях возлагают обязанности, которые выводят их за пределы их привычной деятельности, или даже одолживают их другим членам семьи или товарищам.

ШПИОН (SPY)

Дварф, полуорослик, человек, высший эльф, лесной эльф

Вы — чьи-то глаза и уши, раскрывающие секреты и сеющие ложь.

Шпионы — смелые или безрассудные люди, которые тайно собирают информацию для своих клиентов. Размещенный в нужном месте шпион — ценный кадр для любого, кто хочет быть осведомленным о действиях противника. Многие тратят месяцы, даже годы, создавая ничем не примечательную личную связь с одной или несколькими группами или отдельными личностями. Их действия рискованны. Если их ловят, шпионов редко казнят быстро, зачастую подвергая долгим пыткам. Многие осведомители вынуждены шпионить из-за шантажа или других угроз. Опытный шпион будет хорошо зарабатывать, но попытка выйти из такой игры может оказаться опаснее, чем сама игра. Поскольку шпионы избегают чрезмерного внимания,

		СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ШПИОНА							
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1				2	+		3	+	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Осведомитель (Informer) — Медь 3

Умения: подкуп, обаяние, хладнокровие, азартные игры, сбор слухов, торговля, восприятие, скрытность (любая)

Таланты: болтовня, кутила, общительный, тень

Имущество: уголек, сумка на ремне с 2 разными комплектами одежды, плащ с капюшоном

Шпион (Spy) — Серебро 3

Умения: лазанье, артистизм (актер), интуиция, рукопашное (базовое), тайные знаки (любые), ловкость рук

Таланты: этикет (любой), чтение по губам, грамотность, двойная жизнь

Имущество: осведомитель, сеть осведомителей, одноручное оружие, комплект для маскировки, телескоп

Агент (Agent) — Золото 1

Умения: ветеринария, дрессировка (голуби), язык (любой), лидерство

Таланты: привлекательный, лжец, мастер маскировки, подражание

Имущество: книга (криптография), сеть осведомителей и соглядатаев, голубятня, перо и чернила

Мастер над шпионами (Spymaster) — Золото 4

Умения: знание (любое), исследование

Таланты: взяточник, интриган, учтивый, столп памяти

Имущество: контора и персонал, большая сеть агентов, шпионов и осведомителей

они обычно не афишируют своей репутацией, если только эта репутация не является такой же анонимной, как они сами.

«Измена? Вот так просто? Во имя... почему меня не обвинили в государственной измене? Я натворил много других ужасных вещей. Мне их перечислить? Что такое? Ничего личного? Нет уж, теперь это личное, свинорылый ты кретин.»

— Зибен Дитмунд, обвиняемый в измене и оскорблении должностного лица

Шпионы встречаются по всему Старому Свету и служат многим известным организациям. Во время своих расследований шпионы легко втягиваются в заговоры, в равной мере зловещие и плодотворные. Они часто вынуждены бежать, когда раскрываются их личности или верность. Эти люди используют свои способности, чтобы скрыть свою истинную природу и избежать поимки. Присоединение к группе случайных героев под фальшивыми предлогами в рамках попытки побега привело не одного шпиона к началу карьеры искателя приключений.

СМОТРИТЕЛЬ (WARDEN)

Дварф, полурослик, человек, высший эльф

Вы наблюдаете за чужими владениями, гарантируя, что они поддерживается в должном состоянии и, при необходимости, защищаются.

Смотритель занят попечением за владениями своих хозяев и управлением ими. Неспособность использовать их наилучшим образом или, по крайней мере, сохранить земли или запасы хозяина часто несет за собой неблагоприятные последствия. В некоторых случаях несколько смотрителей работают вместе, чтобы поддерживать имение своего хозяина в должном порядке.

Надзор смотрителя может охватывать различные обязанности: обеспечивать содержание большого поместья, присмотр за охотничими угодьями лорда или уход за редко посещаемым загородным домом. Смотрители могут наблюдать за лесными или сельскохозяйственными угодьями или следить за сохранностью озер, рек или прудов. Те, кто работает на самых богатых и могущественных, могут и сами достигнуть весьма влиятельных должностей.

«Да, милорд, герцог был прикован к постели последнее десятилетие. И да, милорд, я управляю его имением. Нет, милорд, я не думаю, что это изменится в ближайшее время. В конце концов, в Пенцирхене мое слово теперь закон... арестовать его!»

— У. Эдвард Курц, губернатор Пенцирхена

Смотрители редко путешествуют, если их обязанности не требуют этого. При этом даже те, кому поручено наблюдать за землями или охотничими угодьями поместья, должны регулярно их осматривать, чтобы оценивать состояние имущества и препятствовать браконьерам. В свободное от работы время Смотрители часто подбиваются в качестве проводника или охотника и такие занятие могут захватить их или напугать до ужаса. Смотрели, обиженные на бывших хозяев могут даже иметь склонность к тому, чтобы предоставлять врагу конфиденциальную информацию о своих прежних владениях.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ СМОТРИТЕЛЯ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1		+	+				3	+	2

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Попечитель (Custodian) — Серебро 1

Умения: атлетика, приручение, сопротивление алкоголю, выносливость, хладнокровие, интуиция, знание (место), восприятие

Таланты: угрожающий, ночное зрение, резкий, оглушающий удар

Имущество: ключ, фонарь, масло для лампы, ливрея

Смотритель (Warden) — Серебро 3

Умения: ветеринария, рукопашное (базовое), выживание, стрелковое (лук), верховая езда (лошадь), плавание

Таланты: животное средство, этикет (слуги), землепроходец (любое), скиталец

Имущество: одноручное оружие или лук с 10 стрелами, ездовая лошадь с седлом и сбруей, кожаная куртка

Сенешаль (Seneschal) — Золото 1

Умения: подкуп, обаяние, сбор слухов, лидерство

Таланты: распил, нумизматика, грамотность, подпись

Имущество: нагрудник, церемониальный посох, группа смотрителей и попечителей

Губернатор (Governor) — Золото 3

Умения: оценка, язык (любой)

Таланты: присутствие командующего, этикет (любой), ученый (место), учтивый

Имущество: адъютант, резиденция губернатора, слуга

СЕЛЬСКИЙ ЛЮД

БЕЙЛИФ (BAILIFF)

Дварф, полурослик, человек

Вы - чиновник, которому местные правители доверяют эффективно и решительно управлять их землями.

Дворяне поручают бейлифам собирать налоги со своих земель. Некоторые бейлифы уважаемы и честны, каждую неделю они посещают вместе с народом храм Сигмара. Другие — негодяи, с радостью отстаивающие права своего господина на собственность с помощью угроз и насилия. Прослужившие долгий срок бейлифы часто становятся доверенными слугами местной знатной семьи и пользуются немалыми привилегиями. Префект имеет более широкий охват и большую ответственность. Они поддерживают порядок и границы земель своих господ, разрешая споры с соседними поместьями.

Некоторые магистраты являются мирянами-членами культа Верены, ищущими руководства и мудрости у слепого правосудия по любым трудным делам, в которых они выступают судьями. Однако большинство провинциальных магистратов просто оказываются арбитрами в серии мелких споров о границах пастбищ и сельскохозяйственных угодий.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ БЕЙЛИФА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+				+	2		3	+	1

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Сборщик налогов (Tax Collector) — Серебро 1

Умения: хладнокровие, уворот, выносливость, сбор слухов, торговля, запугивание, рукопашное, восприятие

Таланты: распил, нумизматика, крепкая спина, упорный

Имущество: одноручное оружие, маленький ящик с замком

Бейлиф (Bailiff) — Серебро 5

Умения: подкуп, обаяние, оценка, интуиция, лидерство, знание (местное)

Таланты: взлом с проникновением, преступник, громкоголосый, оглушающий удар

Имущество: кожаная куртка, З сборщика налогов

Префект (Reeve) — Золото 1

Умения: ветеринария, знание (геральдика), ориентирование, верховая езда (лошадь)

Таланты: вор в законе, угрожающий,нюх на беду, грамотность

Имущество: лошадь с седлом и упряжью, нагрудник, бейлиф

Магистрат (Magistrate) — Золото 3

Умения: язык (классический), знание (закон)

Таланты: присутствие командующего, железная воля, смекалка, интриган

Имущество: библиотека (закон), качественная роба, должностная печать

«Ага, урожай был плохой, но пошлины есть пошлины. Я возьму половину сейчас и половину в Марктаг. Что не так? Это лучшее, что я могу предложить, и это более чем справедливо.»

- Лена Зауэр, бейлиф

«Я сам поднимусь и взгляну на пастбища, о которых идет речь. А до тех пор я не желаю неприятностей ни от одного из ваших шумных отпрывков, я ясно выражаясь, Бауэр, Майер! И вы заплатите равные доли за ущерб, нанесенный постоялому двору, или утратите все права, которые можете иметь или не иметь на эту землю.»

- Лоренц Шульте, префект Эльстерской долины

Большинство бейлифов обладают определенной степенью автономии, что дает им широкие возможности заниматься своими делами или нанять людей, которые бы решали проблемы от имени бейлифа. Поскольку многие из них также имеют широкие полномочия в той местности, где они обитают, их работодатели часто отправляют их для решения проблем, которые могут привести к неожиданным приключениям.

ЗНАХАРЬ (HEDGE WITCH)

Человек

Будучи мудрым и скрытным, вы помогаете своей общине, используя древнюю магию, передаваемую из поколения в поколение.

Охотники на ведьм используют термин «Колдун» для любого незаконного заклинателя, но это было не всегда так. Когда-то заклинатели были уважаемыми членами сельских общин, практикующими магию, что старше лесов. Но десятилетия преследований с момента основания коллегий магии оставили лишь единицы выживших знахарей, разрозненных и сломленных. Они прячутся в самых тихих уголках Старого Света, их испускающие дым хижины и скрипучие лачуги стоят на границе между цивилизацией и природой. Большинство знахарей живут в одиночестве, чтобы защитить себя от любопытных незнакомцев, но их таланты зачастую известны местным жителям. Об их познаниях о защите от зла обычно никто не знает, однако навыки травничества, акушерства и искусства исцеления вскоре приводят к ним вереницу нуждающихся.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ЗНАХАРЯ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
				+	+		+	1	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Ученик знахаря (Hedge Apprentice) — Медь 1

Умения: концентрация, выносливость, интуиция, язык (магик), знание (фольклор), знание (травы), выживание, восприятие

Таланты: быстрые руки, малая магия, скиталец, землепроходец (лес)

Имущество: 1d10 талисманов, посох, рюкзак

Знахарь (Hedge Witch) — Медь 2

Умения: хладнокровие, сбор слухов, лечение, знание (местное), ремесло (талисманы), ремесло (травник)

Таланты: эфирная гармония, животное средство, тайная магия (колдовство), шестое чувство

Имущество: комплект от токсинов, целебная припарка, ремесленные инструменты (травник)

Старший знахарь (Hedge Master) — Медь 3

Умения: торговля, знание (генеалогия), знание (магия), знание (призраки)

Таланты: ремесленник (травник), чувство магии, чистая душа, сопротивление (болезнь)

Имущество: изолированная хижина, ученик

Мудрейший знахарь (Hedgewise) — Медь 5

Умения: запугивание, молитва

Таланты: острые чувства (любое), великий ремесленник (травник), ночное зрение, сильный духом

Имущество: различные черепа зверей, церемониальный плащ и венок

«Мы говорим людям, что рыба, которую они приносят – дар Дедушке Рейку, это позволяет им чувствовать себя в безопасности, чем когда приходится объяснять, что в реке завелся неугомонный дух. Да и дух так тоже будет в безопасности.»

- Альт Заунрейтер, мудрейший знахарь

Знахари часто первые замечают появление магических проблем. Последующие изыскания часто приводят к разного рода опасностям и приключениям. Когда охотники на ведьм приезжают в город, знахари часто прекращают свою деятельность, залегают на дно или уходят в другие места, чтобы переждать там опасность.

По всей Империи знахари известны под многими именами, но у них есть одна общая черта: они ставят своей высшей целью сохранить свои древние традиции от забвения. Знахари не питают особой любви к коллегиям магии, зная, что любой похищенный ими ребенок, скорее всего, никогда не вернется, чтобы служить их общине, а вместо этого будет вынужден сражаться на какой-то далекой войне. По возможности они прячут детей, которых считают «благословенными», от проходящих мимо волшебников, хотя изредка и посылают своих в коллегии — но вот в качестве жертвы или шпиона?

ТРАВНИК (HERBALIST)

Полуорослик, высший эльф, человек, лесной эльф

Вы опытный травник, который используют щедрость Рии для создания лекарств от многих болезней.

Лекарства аптекарей дороги и редко доступны в глубинке Рейкланда, поэтому крестьяне полагаются на целебную силу растений, собранных, обработанных и назначаемых травниками. Знания большинства травников устно передаются от мастера к ученику, поэтому названия болезней и методов лечения часто варьируются от деревни к деревне. За самыми опытными травниками посыпают в случаях таинственных или неизлечимых болезней. Травники посвящают время посещению больных, диагностике их недугов и поиску трав для их лечения. Некоторые травники занимаются и подпольной торговлей, если обладающие достаточным количеством монет покупатели желают приобрести незаконные вещества. Хотя это и не совсем правдивый стереотип, но принято шутить, что травников-полуоросликов интересуют только травы для их трубки и дивнокорень.

«Не в моих силах это исцелить. Рана была заражена, и в его кровь проникла инфекция. Ему нужен врач, или помочь Шаллии. Я могу дать для него кое-что, чтобы убедиться, что он переживет дорогу в город. И еще кое-что для тебя, чтобы успокоить нервы.»

- Куртис Шварц, травник

Благодаря знанию, как делать припарки и зелья, травники могут легко найти место в отряде путешественников или наемников. Когда особенно свирепые болезни одолевают подопечных, травники часто посыпают своих учеников в далекие места на поиски более редких трав, и некоторые из них впоследствии оказываются во всевозможных авантюрах. В Серых Горах говорят, что когда Ранальд умирал от болезни, которую она не могла исцелить, богиня Шаллия странствовала по

WS	BS	S	T	I	СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ТРАВНИКА				Fel
					Ag	Dex	Int	WP	
		+	+	+	1	3			2

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Сборщик трав (Herb Gatherer) — Медь 2

Умения: приручение, лазание, выносливость, знание (травы), выживание, восприятие, плавание, ремесло (травник)

Таланты: острые чувства (вкус), ориентация, скитальец, землепроходец (любое)

Имущество: ботинки, плащ, заплечная сумка, содержащая различные травы

Травник (Herbalist) — Медь 4

Умения: сопротивление алкоголю, хладнокровие, сбор слухов, торговля, лечение, знание (местное)

Таланты: делец, проворные пальцы, резкий, тяжеловес

Имущество: одноручное оружие (серп), целебная припарка, ремесленные инструменты (травник)

Мастер-травник (Herb Master) — Серебро 1

Умения: интуиция, лидерство, знание (медицина), ремесло (яды)

Таланты: ремесленник (травник), полевая перевязка, стойкий, смекалка

Имущество: сборщик трав, 3 целебная припарки, целебное зелье, мастерская (травник)

Знаток трав (Herbwise) — Серебро 3

Умения: вождение, ориентирование

Таланты: на коленке, великий ремесленник (травник), сопротивление (яды), ученый (травы)

Имущество: пони и повозка

Атель Лорену, чтобы изучить поистине легендарные познания лесных эльфов о травничестве. Высшие эльфы, изучающие искусство травничества, следуют учению Девы Лилеат, и ходят слухи, что в Мариенбурге есть древняя эльфийская библиотека, в которой записано лекарственное использование каждого растения в Старом Свете, хотя ни одному человеку еще не был предоставлен туда доступ.

ОХОТНИК (HUNTER)

Дварф, полуорослик, высший эльф, человек, лесной эльф

Вы крепкий и независимый убийца, который зарабатывает на жизнь мехом и плотью диких зверей.

«Щедрость Таала» - обычное приветствие в Хохланде, где местные жители несут гордое охотничье наследие, восходящее ко временам Сигмара. Для большинства жителей Империи охота – это либо хобби, либо профессия, либо необходимость, и если наступают тяжелые времена, многие охотники не чурятся браконьерства.

Особенно искусные охотники могут быть наняты в качестве егерей знати, получая доступ к прекрасному оружию, лошадям и соколам. Эльфы и dwarfy мало заботятся о границах и иногда забираются в земли людей, выслеживая особо ценную добычу. Рассказы о Дикой Охоте лесных эльфов на каменных детях Серых

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ОХОТНИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1		+	+	2		+	3		

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Зверолов (Trapper) — Медь 2

Умения: приручение, лазание, выносливость, знание (звери), выживание, восприятие, стрелковое (праща), ловушки

Таланты: стойкий, скиталец, землепроходец (любое), капканщик

Имущество: набор ловушек для зверей, одноручное оружие, праща с 10 каменными боеприпасами, крепкие ботинки и плащ

Охотник (Hunter) — Медь 4

Умения: хладнокровие, интуиция, рукопашное (базовое), стрелковое (луки), тайные знаки (охотник), скрытность (природа)

Таланты: точный выстрел, быстрый выстрел, глаз охотника, застрелищик

Имущество: лук с 10 стрелами

Следопыт (Tracker) — Серебро 1

Умения: ориентирование, верховая езда (лошадь), плавание, выслеживание

Таланты: острые чувства (любое), меткий выстрел, бесстрашие (животные), меткий стрелок

Имущество: рюкзак, спальник, палатка

Егерь (Huntsmaster) — Серебро 3

Умения: ветеринария, дрессировка (любое)

Таланты: бесстрашие (монстры), прочный, снайпер, верный выстрел

Имущество: ездовая лошадь с седлом и упряжью, псарня охотничьих собак

Гор – не глупые сказки, потому, если охотник забредет на земли эльфов, он очень быстро сам станет добычей.

«Милорд, эти следы ... мы преследуем не оленя. Похоже, в этих лесах завелись оборотни.»

– Гунгрэд Майнир, егерь

«Вы хотите сказать, что охота – это не спорт, потому что не обе стороны знают о соревновании? Могу я предположить, что вы охотились не на ту дичь?»

– Граф Бернард Лойце фон Хольтхаузен

Обычным наказанием для охотника, пойманного на браконьерстве, является отсечение двух пальцев. Столкнувшись с потенциальным неспособом натянуть лук, многие будут отчаянно сражаться или попытаются сбежать, прежде чем наказание будет применено, предпочитая жизнь в лесах. Вокруг плодородных деревень Суден Форбергланда охотники уступают свои земли фермерам, поскольку деревья вырубаются, а дворяне считают охоту лишь развлечением. Имперская армия всегда ищет надежных людей среди местных охотников, чтобы поддерживать войско в походе, используя их в качестве лучников или разведчиков. Жизнь, полная приключений, ждет любого охотника, готового принять Императорский Шиллинг.

ШАХТЕР (MINER)

Дварф, полурослик, человек

Вы каменотес, выполняющий свою непосильную работу в самых темных глубинах мира.

Многих старателей облазняют рассказы о золоте в Скаагских Холмах, но на самом деле это тяжелая работа в темных опасных туннелях. Шахтеры искусны в строительстве опор и оценке стоимости минеральных руд, они всегда настороже и внимательно следят за опасностью, как от горючего газа, так и от зеленокожих, которые не менее смертоносны и коварны. Старатели обычно работают по договорам, получая лицензию на геологоразведку, в обмен на необходимость делиться с местным лордом обнаруженными ценностями. Статус и состояние некоторых знатных домов были получены благодаря богатым рудникам на их землях, и часто шахтерами в этих рудниках становятся преступники или должники, вынужденные отрабатывать там свои прегрешения. Каменотесы, работающие с камнем на поверхности, якобы, имеют более безопасную работу, чем те, что трудятся под землей, но и их не обходят стороной несчастные случаи, а нападение зверолюдов для них – извечная проблема.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ШАХТЕРА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1		+	+	2				+	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Старатель (Prospector) — Медь 2

Умения: хладнокровие, выносливость, интуиция, знание (местное), рукопашное (двуручное), выживание, восприятие, плавание

Таланты: скиталец, землепроходец (камни), тяжеловес, упорный

Имущество: древесный уголь, грубая карта, сковородка, лопата

Шахтер (Miner) — Медь 4

Умения: лазание, сопротивление алкоголю, оценка, рукопашное (базовое), тайные знаки (шахтер), ремесло (взрывчатка)

Таланты: ночное зрение, могучий удар, крепкая спина, очень сильный

Имущество: лампа давриха, одноручное оружие (кирка), масло для лампы, кожаная куртка

Старший шахтер (Master Miner) — Медь 5

Умения: сбор слухов, знание (геология), скрытность (подземелье), ремесло (инженерия)

Таланты: точный выпад, ремесленник (взрывчатка), ремонтник, тунNELная крыса

Имущество: двуручная кирка, шлем, ремесленные инструменты (инженерия)

Горный мастер (Mine Foreman) — Серебро 4

Умения: обаяние, лидерство

Таланты: аргументация, сильный духом, распил, грамотность

Имущество: бригада шахтеров, комплект для письма

«Последого как мы вычили стоимость твоего снаряжения, и добавили твою выработку в шестнадцать тонн, ты заработал... дай-ка подумать... нет, на самом деле ты еще должен нам за сегодня две тонны. Очередной день в долгах, малец.»

— Фредерика, провизор рудника Делфгрюбер.

Многие независимые шахтеры оказываются в опасности, когда на них нападают гоблины или другие ужасы подземья. Некоторые считают заработок от этой жизни более высоким, если не менее опасным, чем работа рудокопом за гроши. Старатели имеют много возможностей для приключений и могут легко собрать группу единомышленников, жаждущих богатства и славы.

Для dwarfов это работа, которой не принято брезговать. Шахтеры считаются ремесленниками большого мастерства и пользуются большим уважением среди Дави. Обладая невероятной способностью прочувствовать камень, dwarfы знают, куда нужно идти, чтобы добраться к ценным пластам породы, и будто бы некое шестое чувство подсказывает им, когда нужно укрепить проходы. Некоторые dwarfийские кланы так гордятся своими шахтерскими способностями, что идут на войну, вооружившись кирками, а не топорами.

МИСТИК (MYSTIC)

Человек, лесной эльф

У вас есть талант предсказывать будущее, ну или убеждать других, что вы на это способны...

В поисках цели в этом опасном мире люди обращаются к мистикам, чтобы заглянуть в свое будущее. Бродячие караваны Стриган - обычное зрелище в Рейкланде, и местные жители отдают тем монетку, чтобы услышать свое будущее, а также покупают амулеты и любовные зелья. Большинство мистиков очень восприимчивы и у них хорошо развита интуиция, что позволяет им угадывать надежды и страхи своих клиентов и давать достаточно конкретные советы, чтобы оставаться правдоподобными. Мистики должны быть осторожны, ибо ходят по тонкой грани между обвинениями в обмане и колдовстве. Мистики демонстрируют свой талант самыми разными способами: среди Стриган распространены хироманты и картежники, в то время как лесные эльфы более склонны интерпретировать знаки и символы, которые можно найти в природе вокруг них, или вдохновляются снами и видениями. У многих культов также есть свои провидцы и мудрецы, каждый из которых предсказывает будущее через парадигму своих верований.

«Я объясню тебе, почему у нас дома на колесах: это потому, что никто не любит слушать холодную правду о приходе Морра, а если уж на то пошло, Морр приходит всегда. Так вот, это не потому, что мы мошенники, а потому что мы честные люди!»

— Честный Чупра, стриганский коробейник

«Я никогда не встречал священника, который мог бы предсказать мне будущее. Ну, если не считать жреца Морра, который провел мне Обречение за три медяка, но разве не говорят, что смерть и поборы - единственное, в чем мы можем быть уверены?»

— Сильвестр Ютценбах, знатный Остермаркец

WS	BS	S	T	I	СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ МИСТИКА					
					Ag	Dex	Int	WP	Fel	
					+	2	+	3	1	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Предсказатель (Fortune Teller) — Медь 1

Умения: обаяние, артистизм (предсказание судьбы), уворот, сбор слухов, торговля, интуиция, восприятие, ловкость рук

Таланты: привлекательный, удачливый, второе зрение, утивый

Имущество: колода карт или кости, дешевые ювелирные изделия

Мистик (Mystic) — Медь 2

Умения: подкуп, хладнокровие, артистизм (пророчество), оценка, запугивание, знание (астрология)

Таланты: обнаружить артефакт, святые видения, шестое чувство, хорошая подготовка

Имущество: набор амулетов

Мудрец (Sage) — Медь 3

Умения: приручение, артистизм (рассказчик), язык (любое), изобразительно искусство (калиграф)

Таланты: Ниух на беду, малая магия, грамотность, ведьма!

Имущество: ремесленные инструменты (калиграф)

Провидец (Seer) — Медь 4

Умения: знание (предсказание), концентрация (Азири)

Таланты: тайная магия (небес), чувство магии, угрожающий, сильный духом

Имущество: ремесленные инструменты (астрология)

Мистики могут искать приключений, если их прозрения привлекают внимание священников и охотников на ведьм. Сны и видения также дают стимул присоединиться к группе авантюристов: возможно, мистик предвидит ужасное будущее, если некие действия не будут предприняты? Независимо от их мотивации, оказавшись в дороге, мистики могут легко заниматься своим ремеслом, куда бы они ни отправились.

РАЗВЕДЧИК (SCOUT)

Дварф, полуорослик, высший эльф, человек, лесной эльф

Вы бесстрашны и находчивы, и способны провести других через опасные дебри Старого Света.

Среди неграмотного населения, где карта – весьма редкий предмет, познания о местности могут спасти жизнь путешественнику. Разведчики являются экспертами в поиске безопасных путей через глухие леса и грязные дороги Империи. Местные проводники будут сопровождать своих клиентов, предупреждая о предстоящих опасностях, делясь деревенскими сплетнями или показывая лучшие места для фуража. Опытные разведчики едва ли будут на виду у их нанимателей, поскольку они исследуют тропы впереди

и внимательно следят за скрытыми опасностями. В то время как большинство разведчиков держатся знакомой территории, некоторые специализируются на безопасной навигации по неизведанной местности. Первооткрыватели могли бы еще дальше углубиться в коварные и опасные земли, заполнив пробелы на своих картах. Большинство разведчиков не борются с опасностями самостоятельно, предпочитая незаметно ускользать, чтобы предупредить своих товарищей и дать возможность своим нанимателям избежать встречи с проблемами.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ РАЗВЕДЧИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1		+	+	+	+	3	2		

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Проводник (Guide) — Медь 3

Умения: приручение, лазание, выносливость, сбор слухов, знание (местное), рукопашное (базовое), выживание, *восприятие*

Таланты: ориентация, скиталец, резкий, землепроходец (любое)

Имущество: одноручное оружие, кожаная куртка, тяжелые ботинки и плащ, веревка

Разведчик (Scout) — Медь 5

Умения: атлетика, ориентирование, стрелковое (луки), верховая езда (лошадь), скрытность (природа), выслеживание

Таланты: бдительность, ночное зрение,нюх на беду, опытный скиталец

Имущество: лук и 10 стрел, кольчужный жилет

Первопроходец (Pathfinder) — Серебро 1

Умения: ветеринария, торговля, тайные знаки (охотник), плавание

Таланты: острые чувства (зрение), шестое чувство, сильные ноги, очень стойкий

Имущество: карта, ездовая лошадь с седлом и упряжью, седельный выюк с двухнедельным рационом, палатка

Первооткрыватель (Explorer) — Серебро 5

Умения: язык (любое), ремесло (картограф)

Таланты: стойкий, лингвистика, учёный (местное), упорный

Имущество: набор карт, ремесленные инструменты (картограф)

«Ты же не хочешь сойти с дороги у обрыва без проводника. В лесу есть ловушки для людей, которые префект расставил, чтобы ловить браконьеров. На прошлой неделе одна чутко не оторвала ногу старине Билли.»

- Гвин, разведчик

Разведчики могут быть неоценимы для группы искателей приключений, особенно тех, кто впервые покидает город в поисках своей судьбы. Надежных и знающих проводников могут попросить остаться и действовать в качестве разведчиков, хотя многие из них все еще действуют в одиночку, блуждая по лесам в поисках засад или противников, скрывающихся в лесах.

КРЕСТЬЯНИН (VILLAGER)

Дварф, полурослик, человек

Вы кровь, заставляющая биться сердце сельской жизни, а ваша работа в поле кормит цивилизацию.

Щедрая земля Империи Сигмара обеспечивает богатые урожаи, приплод скота и производство других товаров, так что в сельской местности всегда найдется много работы. Сельские жители составляют большую часть населения Империи и выполняют множество важных работ, включая фермерство, угледобычу, лесоповал, скотоводство и многое другое. Большинство деревень находятся во владении какой-либо знатной семьи, где повседневное управление поместьем контролируется бейлифом. А вот проблемы деревень обычно решаются при помощи деревенского совета, в который входят местные торговцы и фермеры, и который возглавляется старостой. Деревенский советник или староста может иметь значительное влияние, контролируя многие решения, касающиеся окружающих земель.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ КРЕСТЬЯНИНА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1		+	+		+			3	2

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Деревенщина (Peasant) — Медь 2

Умения: ветеринария, атлетика, сопротивление алкоголю, выносливость, сбор слухов, рукопашное (кулачное), знание (местное), выживание

Таланты: скиталец, крепкая спина, сильный духом, каша из топора

Имущество: нет

Крестьянин (Villager) — Медь 3

Умения: вождение, артистизм (рассказчик), торговля, рукопашное (базовое), ремесло (любое), уворот

Таланты: животное сродство, стойкий, упорный, очень сильный

Имущество: кожаный жилет, одноручное оружие (топор), ремесленные инструменты (как и ремесло)

Советник старосты (Councillor) — Медь 4

Умения: подкуп, обаяние, запугивание, лидерство

Таланты: ремесленник (любое), делец, отважный, очень стойкий

Имущество: мул и повозка, деревенский дом и мастерская

Староста деревни (Village Elder) — Серебро 2

Умения: интуиция, знание (история)

Таланты: великий ремесленник (любое), проворные пальцы, громкоголосый, учёный (местное)

Имущество: уважение деревни

«Жизнь, конечно, тяжела, но прекрасна. Каждый год люди из поместья посыпает свою гардию очистить лес и прогнать зверолюдов и прочих тварей. Семья охраняет нас, мы охраняем их стада. В большинстве случаев это честная сделка.»

- Гунни Акерманн, пастушка

«Слушай, ты можешь насмехаться надо мной сколько угодно, но герой Конрад, он же был из такой же деревни, как и я, так что не смей нас унижать, слышишь! Мы, деревенские, добрые люди!»

- Эрика Бауэр, фермер

Пасторальная безопасность защищенной деревни невыразимо скучна для некоторых молодых деревенских парней, и потому они с упоением слушают рассказы о далеких землях. Конечно, истории бродячих коробейников и стриган имеют мало отношения к суровой действительности, но они зовут горячие головы навстречу приключениям. Зимой, когда еды не хватает, а поля не нуждаются в уходе, молодые люди отправляются на заработки в близлежащие города и поселки, и зачастую уже никогда оттуда не возвращаются, попав в волнующие сети городской жизни и приключений.

СТРАННИКИ

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ (Bounty Hunter)

Дварф, полurosник, высший эльф, человек, лесной эльф

Вы безжалостно и решительно преследуете свою добычу до победного конца: во имя справедливости или ради денег.

Охотники за головами за деньги выслеживают беглецов и преступников. Большинство из наград назначаются провинциальными судами, которые выписывают ордер на выдачу лицензии на арест или (что более редко) убийство преступника. В то время как некоторые охотники мотивированы справедливостью Верены, большинство из них больше обеспокоены наградами, и если в объявлении указано «живым или мертвым», они предпочтут именно последний вариант, что обычно является наиболее простым способом разрешить любую проблему. Многие охотники за головами начинают как охотники на воров, нанятые жертвами преступлений, чтобы получить украденные товары. Со временем люди, заработавшие себе репутацию, могут найти постоянную работу в торговом доме, гильдии или культе, или могут создать компанию охотников за головами, работая как единое целое, чтобы заполучать наиболее крупные награды.

«Просто удивительно, сколько мальчишек закуют себя в кандалы, если ты будешь просто мило улыбаться. А если этого недостаточно, деду поможет нож!»

- Анке Дорфлингер, охотник за головами

В погоне за разыскиваемыми преступниками, охотники за головами часто натыкаются на незапланированные авантюры. Как независимые люди, охотники за головами идеально подходят для того, чтобы бросить свою текущую работу, чтобы взяться за новое дело. Кроме того, учитывая, что они обладают широким спектром востребованных умений, нередко можно увидеть, как охотники за головами посвящают много времени различного рода авантюрам, обменяв свои услуги на монеты. Охотники за головами - идеальная начальная карьера, поскольку они представляют собой хорошую смесь социальных и боевых умений, позволяющих вам вносить свой вклад в игру независимо от обстоятельств.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ОХОТНИКА ЗА ГОЛОВАМИ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	1	2	+		+		3		

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Охотник на воров (Thief-taker) — Серебро 1

Умения: подкуп, обаяние, сбор слухов, торговля, интуиция, рукопашное (базовое), выживание, восприятие

Таланты: взлом с проникновением, тень, оглушающий удар, учивый

Имущество: одноручное оружие, кожаный жилет, веревка

Охотник за головами (Bounty Hunter) — Серебро 3

Умения: атлетика, выносливость, запугивание, стрелковое (арбалет), стрелковое (опутывающее), выслеживание

Таланты: застрелищик, неостановимый, опытный скиталец, крепкая спина

Имущество: арбалет и 10 болтов, кожаный чепец, наручники, сеть, ордера на арест

Профессиональный охотник за головами (Master Bounty Hunter) — Серебро 5

Умения: ветеринария, лазание, верховая езда (лошадь), плавание

Таланты: точный выстрел, точный выпад, двойное владение, спринтер

Имущество: кольчужный жилет, ездовая лошадь и седло

Командир охотников за головами (Bounty Hunter General) — Золото 1

Умения: вождение, знание (закон)

Таланты: меткий выстрел, бесстрашие (bounties), стойкий, верный выстрел

Имущество: ломовая лошадь и телега, кольчужный жилет, 4 пары наручников

КУЧЕР (COACHMAN)

Дварф, полurosник, человек

Будучи решительным и стойким, вы доставляете пассажиров своей кареты в целости, несмотря на ежедневные опасности, с которыми вам приходится сталкиваться в пути.

Для многих карета-единственный способ добраться из одного города в другой. Дикие места между ними кишат зверолюдами, бандитами и кое-чем похуже, но, кучера делают возможным путешествие, благодаря заряженным ружьям, свежим лошадям, храбрости и трудолюбию. Чтобы избежать опасности, большинство кучерских компаний неустанно гоняются за скоростью, а их сотрудники имеют репутацию безжалостных людей, никогда никому не доверяющих в дороге. Кучера часто начинают свою карьеру как почтальоны, едущие верхом на ведущей лошади упряжки сквозь ветер и дождь. Вместо того чтобы перевозить пассажиров, некоторые кучера развозят почту, работают извозчиками у знати, ездят на товарных фургонах или больших омнибусах в крупных городах, или даже становятся кучерами во время дальних путешествий.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ КУЧЕРА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
2	+		+	3	1			+	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Почтальон (Postilion) — Серебро 1

Умения: ветеринария, приручение, лазание, *вождение*, выносливость, восприятие, стрелковое (опутывающее), верховая езда (лошадь)

Таланты: животное сродство, опытный скиталец, умелый всадник, упорный

Имущество: теплый плащ и перчатки, кнут

Кучер (Coachman) — Серебро 2

Умения: сопротивление алкоголю, сбор слухов, интуиция, знание (местное), ориентирование, стрелковое (огнестрельное)

Таланты: хладнокровный, щелчок кнутом, пушкарь, сильный духом

Имущество: мушкет с 10 патронами, кучерский рожок, кожаная куртка, шляпа

Главный кучер (Coach Master) — Серебро 3

Умения: дрессировка (лошадь), запутивание, язык (любое), знание (маршруты)

Таланты: точный выстрел, делец, бесстрашие (беззаконники), нюх на беду

Имущество: кольчужный жилет, пистолет, качественный плащ

Глава экспедиции (Route Master) — Серебро 5

Умения: обаяние, лидерство

Таланты: бесстрашие (звероловы), застрельщик, ориентация, быстрая перезарядка

Имущество: парк карет и лошадей, карты

«Ентих кормить за четверть колокола. Никаких вторых порций. Нам за енто не платят. Главная кучерша ест последней, но выдай ей чего повкусней. Если опоздаешь хоть на минуту - я вычту с тебя медяк, кучерша вычтет у меня шиллинг, а эти ребята с «Кастл-Рокских дилижансов» будут здесь так быстро, что и глазом моргнуть не успеешь.»

- Беттина Хох, трактирщица

«Три дня я торчала в Вайсбруке во время штормов. Ни одна из них не показалась на горизонте. И как раз в тот момент, когда я уже подумала, что опоздаю на встречу в Богенхафене, на замерзшей дороге появились сразу три кареты. Как всегда! Вы ждете ее несколько дней, а потом приезжают сразу три.»

- Стелла Граббе, торговец

Хорошие кучера всегда востребованы на необычных, опасных или не всегда законных миссиях. Кучер, ищущий перемен, может счесть зиму подходящим временем для отдыха, так как потребность в его услугах в это время года куда ниже. Кучерские компании всегда готовы нанять опытных кучеров, поэтому вернуться обратно на свою работу обычно не составит труда.

АРТИСТ (ENTERTAINER)

Дварф, полурослик, высший эльф, человек, лесной эльф

Высокорожденных или низкородных, вы отвлекаете людей от суровых жизненных реалий.

Артисты есть по всему Старому Свету, и многие бродят по дорогам Рейкленда, зарабатывая себе на хлеб. Некоторые остаются на одном месте, некоторые работают в одиночку, некоторые выступают как часть труппы. Худшие из них - всего лишь бродячие нищие, а лучшие - составляют общество графов и принцев. Это нелегкая жизнь, и местный люд не любит плохих выступлений, прогоняя такого актера из города под аккомпанемент хлюпанья гнилых овощей об его спину. Наиболее распространеными артистами являются те, кто угождает толпам: шуты, певцы, актеры, музыканты, акробаты, танцовщицы и жонглеры, но Старый Свет также является домом для более несуразных и причудливых дельцов.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ АРТИСТА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1	2		3		+	+	+		+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Уличный музыкант (Busker) — Медь 3

Умения: атлетика, обаяние, *артистизм* (любое), сбор слухов, торговля, трюки (любое), play (любое), ловкость рук

Таланты: привлекательный, подражание, громкоголосый, учтивый

Имущество: миска, музыкальный инструмент

Артист (Entertainer) — Медь 5

Умения: артистизм (любое), верховая езда (любое), рукопашное (базовое), трюки (любое), музенирование (любое) стрелковое (метательное)

Таланты: гуттаперчевый, вскакивание, меткий стрелок, умелый всадник

Имущество: костюм, музыкальный инструмент, набор сценариев (которые вы пока не можете прочитать), метательное оружие

Трубадур (Troubadour) — Серебро 3

Умения: ветеринария, дрессировка (любое), изобразительное искусство (калиграфия), языки (любое)

Таланты: болтовня, мастер маскировки, идеальный слух, грамотность

Имущество: дрессированное животное, комплект для письма

Лидер труппы (Troupe Leader) — Золото 1

Умения: вождение, лидерство

Таланты: делец, этикет (любое), опытный скиталец, резкий

Имущество: ломовые лошади и фургон (сцена), гардероб костюмов и реквизита, труппа артистов

«О, я бродячий менестрель,
Мой плащ в цветных заплатах,
Песнь вам спою в палатах,
И сладостную колыбель!»

- Либретто из «Императора Ниппона» Гийбера и Соломона

«Как попасть в театр Луитпольд? Тренируйтесь!»
- хорошо известная Альтдорфская шутка

«Музикант и гений, Владимира Чайкофьева гастролировала по дворам Империи, исполняя свои произведения во имя славы и добра. После своего триумфального возвращения в родной Кислев, во времена правления Екатерины Кровавой, она поставила публике премьеру своей первой оперы «Графы-вампиры Штирланда», основанную на ее путешествиях по Сильвании. Занятно, что она всегда предпочитала дирижировать серебряной палочкой».

- «Защита от некромантии», Патриарх Фелип Иирту, 2415, обязательная книга для чтения с 1-го года обучения в Аметистовой Коллегии

Открытая дорога, новая деревня каждую ночь, запах грима и рев толпы — сама жизнь может быть приключением для артиста, поскольку они приносят новизну и радость в повседневность тех, пред кем они проводят выступление. Учитывая их существование на отшибе общества, любопытные артисты довольно часто находят собственные приключения.

ФЛАГЕЛЛЯНТ (FLAGELLANT)

Человек

В тот момент, когда вы оставили всякую надежду, ваши страдания вместе с праведностью Сигмара спасли вас!

Прощение дается нелегко — только через труд, боль и исполнение воли Сигмара. Флагеллянты путешествуют по Империи, наказывая себя за грехи, свои и чужие. Они полны решимости служить Сигмару до Конца Света, что, по их мнению, неизбежно. Все добрые люди должны приветствовать их, помогать им, кормить их и молиться вместе с ними.

Большинство флагеллянтов бродят большими группами, ведомые пророком судьбы, который интерпретирует волю Сигмара. Некоторые следуют за армиями, впадая в неистовство, когда начинается битва, и сражаются, не думая о собственной безопасности. Другие бродят сами по себе, полагая, что лучше всего послужат Сигмару, исправляя ошибки, к которым он их направляет.

«Мы ударим по этой плоти и прольем эту кровь во имя его Империи, во имя Сигмара!»
- Викторина Швефель, флагеллянт

«Пару месяцев назад через деревню проходили несколько флагеллянтов. Они были жутки: агония, боль, страдание... и это я испытывал просто смотря на них. Мы знали, что делать. Мы знали, что должны открыть наши двери, накормить их и помолиться вместе с ними. Но в конце концов мы просто спрятались в подвале, пока они не ушли. Страшный люд.»

- Вульфрам Барт, крестьянин

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ФЛАГЕЛЛЯНТА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+		+	+	2				1	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Фанатик (Zealot) — Медь 0

Умения: уворот, выносливость, лечение, запугивание, интуиция, знание (сигмар), рукопашное (цепь), выживание

Таланты: безумный написк, бешенство, грамотность, каша из топора

Имущество: цепь, потрепанные одеяния

Флагеллянт (Flagellant) — Медь 0

Умения: изобразительное искусство (иконы), атлетика, хладнокровие, язык (классический), знание (империя), стрелковое (праща)

Таланты: стойкий, ненависть (еретики), флагеллянт, непреклонный

Имущество: плакат, религиозный символ, праща

Кающийся грешник (Penitent) — Медь 0

Умения: обаяние, язык (любое), знание (теология), восприятие

Таланты: полевая перевязка, яростное нападение, угрожающий, опытный скитаец

Имущество: религиозная реликвия

Пророк конца (Prophet of Doom) — Медь 0

Умения: артистизм (speeches), лидерство

Таланты: боевой раж, бесстрашие (еретики), пугающий, страстное рвение

Имущество: книга (религиозная), последователи (включая кабзящихся грешников, флагеллянтов и фанатиков)

«Конец близок!»

- Наиболее распространенный плакат, который несут флагеллянты

Флагеллянтом нетрудно наткнуться на приключение, особенно если в нем участвуют враги Сигмара. Флагеллянты могут продолжать свой образ жизни во время приключений, полагаясь на честный народ Империи, который должен предложить им еду, питье и кровь, ибо им положено скитаться подобным образом до конца всего сущего.

ГОНЕЦ (MESSENGER)

Дварф, полуорослик, высший эльф, человек, лесной эльф

Вы быстры и надежны, ничто не сможет помешать вам доставлять сообщения вовремя.

Если почтовой службе не доверяют, или она слишком медлительна, люди отправляют гонца. Несколько курьерских компаний предоставляют экспресс-услуги, стремясь показать, что они самые быстрые и безопасные. Большинство гонцов относятся к своим обязанностям очень серьезно, охраняя посылки ценой жизни. У некоторых курьерских компаний есть договоренность с гильдиями кучеров, позволяющая их гонцам менять усталых лошадей на свежих, для осуществления доставки с максимальной скоростью.

В городах курьеры доставляют срочные сообщения. Во многих крупных поселениях проводятся соревнования, чтобы найти самого быстроногого курьера, и победители помимо призов могут получить выгодный контракт на работу. Гонцы также работают на военных, знатные дома, крупные торговые дома и преступные банды, стремящиеся сохранить свою деятельность в секрете.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ГОНЦА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1			+	+	+			2	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Посыльный (Runner) — Медь 3

Умения: атлетика, лазание, уворот, выносливость, сбор слухов, ориентирование, восприятие, рукопашное (кулачное)

Таланты: бегите!, быстроходный, спринтер, шаг в сторону

Имущество: тубус

Гонец (Messenger) — Серебро 1

Умения: ветеринария, обаяние, хладнокровие, знание (местное), рукопашное (базовое), верховая езда (лошадь)

Таланты: щелчок кнутом, преступник, ориентация, опытный скиталец

Имущество: одноручное оружие, кожаная куртка, ездовая лошадь с седлом и упряжью

Курьер (Courier) — Серебро 3

Умения: приручение, подкуп, сопротивление алкоголю, выживание

Таланты: нюх на беду, неостановимый, упорный, умелый всадник

Имущество: рюкзак, седельный выюк, щит

Глава курьеров (Courier-Captain) — Серебро 5

Умения: запугивание, лидерство

Таланты: делец, ненависть (беззаконники), вор в законе, очень стойкий

Имущество: курьеры, кольчужный жилет, комплект для письмам

«Вы герр Шмидт с Хохплац, Кемпербад? Эээ, вы знаете герра Шмидта из Хохплац, Кемпербад? Эээ, вы знаете Хохплац? Кемпербад?»

- Вилли Уинкл, гонец в свой первый рабочий день

«Пакет выглядел интересным, если вы понимаете, что я имею в виду. Я подумал, что просто взгляну. Думал, это его подружке. Подумал, что это может быть немного, ну знаете, пикантно. Откуда мне было знать, что это все скучные шпионские штучки. Кстати, не знаете, где находится Бретонния?»

- Руфус Друхт, гонец, который в одиночку раскрыл кровавую бretоннскую шпионскую сеть, а затем пропал

Сообщения могут содержать всевозможную информацию, а некоторые могут привести к приключениям, если они будут перехвачены. Самый простой способ для любого злодея (или невинной стороны) получить такую информацию-подстежечь гонца. Если это произойдет, долг гонца - проследить

за тем, чтобы сообщение было возвращено. Поскольку гонцы, как правило, являются внештатными сотрудниками и им платят только за доставку посылки, им довольно просто завязать с карьерой, чтобы отправиться на приключение, и не менее просто позже вернуться в родную стезю.

КОРОБЕЙНИК (PEDLAR)

Дварф, полурослик, человек

Мудрый и свободный от проблем, вы бродите по Империи, продавая свой товар везде, где пожелаете.

Коробейники таскаются между деревнями, торгуя такими товарами и услугами, как заточка ножей, штопка и лужение. Большинство из них имеют дешевые запасы, легко доступные в больших городах, включая небольшие предметы роскоши, такие как ленты и заколки для волос. Коробейникам всегда рады, так как даже те, кто относится к чужакам с подозрением, любят побаловать себя побрякушками и безделушками.

Некоторые коробейники также берут на себя работу гонцов, другие выступают в качестве городских

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ КОРОБЕЙНИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
			+	2		+	3	+	1

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Бродяга (Vagabond) — Медь 1

Умения: обаяние, выносливость, артистизм (рассказчик), сбор слухов, торговля, интуиция, выживание, скрытность (природа или город)

Таланты: рыболов, бегите!, скиталец, ремонтник

Имущество: рюкзак, спальник, товары на 2d10 медяков, палатка

Коробейник (Pedlar) — Медь 4

Умения: ветеринария, приручение, сопротивление алкоголю, оценка, верховая езда (лошадь), ремесло (ремонтник)

Таланты: делец, ориентация, опытный скиталец, крепкая спина

Имущество: мул и седельные выюки, товары на 2d10 серебряных, ассортимент кастрюль и сковородок, ремесленные инструменты (ремонтник)

Профессиональный коробейник (Master Pedlar) — Серебро 1

Умения: вождение, запугивание, язык (любое), восприятие

Таланты: нумизматика, тяжеловес, хорошая подготовка, очень стойкий

Имущество: телега, товары на сумму не менее 2d10 золотых

Странствующий торговец (Wandering Trader) — Серебро 3

Умения: знание (местное), знание (география)

Таланты: лжец, сильный духом, учтивый, упорный

Имущество: ломовая лошадь и фургон, товары на сумму не менее 5d10 золотых, 50 серебра в монетах

глашатаев, принося новости и сплетни в самые тихие уголки Империи в обмен на ночлег и стол. Учитывая опасности на дороге, некоторые коробейники предпочитают держать киоск на обычном городском рынке. Кроме того, их часто можно встретить на паломнических маршрутах, где они будут продавать набожным участникам шествия «святые» реликвии.

«Это совершенно уникальное, единственное в своем роде произведение искусства. Нужно еще? Не волнуйся, у меня есть пара дюжин на заднем сиденье.»

— Делберц Тротте, коробейник

Слухи о прибылях, которые можно получить в далеких странах, и рассказы путешествующих купцов всегда возбуждают аппетит честолюбивого коробейника. Будучи самодостаточными, они могут участвовать в любом приключении, получая приличную прибыль на этом пути. Они также могут получить доступ к крепостям и поселениям без неудобных вопросов.

ДОРОЖНЫЙ ПАТРУЛЬНЫЙ (Road Warden)

Полуорслик, человек

Имея острый взор и заряженное оружие, вы странствуете по дорогам Империи, распространяя закон.

Дорожные патрульные защищают путешественников от бандитов, зеленокожих, звероловов и других опасностей на дорогах Империи. Патрульных поддерживает система пошлин, эти налоги они часто собирают лично. Преуспевающих дорожных патрульных хорошо принимают и уважают, и часто за ними закрепляют койки в каждой гостинице на их пути. Большинство дорожных патрульных являются частью регулярной армии, они патрулируют основные дороги в мирное время, поэтому они хорошо обучены и сияют своей вычищенной формой. Менее используемые дороги патрулируют местные аналоги патрульных, некоторые из которых не считают зазорным пользоваться своим положением и отсутствием контроля, чтобы набить свой кошелек или иным образом удовлетворить свои потребности. Некоторые патрульные предпочитают сидеть на своих безопасных укрепленных пунктах сбора пошлин, где они следят за дорогой, но путешественники часто отказываются платить деньги, если дороги опасны или находятся в плохом состоянии.

«Ну что я могу сказать, это медяк за ногу. Таковы правила. Я ничего не могу с этим поделать. Возможно, вам следует попытаться найти другой путь, чтобы доставить пчел в Гренбург.»

— Андреас Мюллер, чинуша-сборщик пошлин

«На днях меня остановил дорожный патрульный. Она сказала, что я должен осторегаться беспринципных людей, патрулирующих дороги и взимающих с несчастных путешественников три медяка за проход. Я поблагодарил патрульного за ценный совет. — Да поможет тебе Таал, — сказала она, — с тобой три медяка.»

— Ульрих, коробейник

Дорожные патрульные часто натыкаются на приключения. Все, что происходит в сельской местности, часто находится рядом с патрулируемой

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ДОРОЖНОГО ПАТРУЛЬНОГО									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1	+		+	+			3		2

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Сборщик пошлин (Toll Keeper) — Медь 5

Умения: подкуп, сопротивление алкоголю, азартные игры, сбор слухов, торговля, рукопашное (базовое), восприятие, стрелковое (арбалет)

Таланты: хладнокровный, распил, застрельщик, нумизматика

Имущество: арбалет с 10 болтами, кожаная куртка

Дорожный патрульный (Road Warden) — Серебро 2

Умения: ветеринария, выносливость, запугивание, интуиция, выживание, верховая езда (лошадь)

Таланты: щелчок кнутом, преступник, рожденный в седле, опытный скиталец

Имущество: одноручное оружие, кольчужный жилет, ездовая лошадь с седлом и упряжью, веревка

Дорожный сержант (Road Sergeant) — Серебро 4

Умения: атлетика, обаяние, лидерство, стрелковое (огнестрельное)

Таланты: этикет (солдаты), бесстрашие (беззаконники), ненависть (любое), нюх на беду

Имущество: отряд дорожных патрульных, пистолет с 10 патронами, щит, символ ранга

Дорожный капитан (Road Captain) — Золото 1

Умения: знание (империя), ориентирование

Таланты: бдительность, присутствие командующего, вор в законе, громкоголосый

Имущество: легкая боевая лошадь, пистолет с 10 патронами, качественная шляпа и плащ, подразделение дорожного патруля

дорогой. При возникновении сложностей, для решения любых проблем вызываются дорожные патрульные. Если они приходят и участвуют в решении проблем, они просто выполняют свою работу, и смогут даже получить дополнительную плату за потраченное время, даже если приключение уведет их далеко от их обычного маршрута.

ОХОТНИК НА ВЕДЬМ (Witch Hunter)

Человек

Вы охотитесь на ведьм и колдунов, беспокоящих Империю, искореняя их любыми средствами, которые сочтете необходимыми.

Мало кого так боятся и уважают, как охотника на ведьм, и им предоставляется исключительная свобода действий при исполнении их обязанностей. Обычно вооруженные посеребренными клинками и парой пистолетов (ведь свинец не так-то просто развеять заклинанием) они бродят по всем уголкам Старого Света, готовые вынести приговор любому колдуну, которого они обнаружат, или тому, кто захочет его приютить. Большинство охотников на ведьм в Империи связаны с культом Сигмара. Охотники на ведьм иногда нанимаются провинциальным

правительством, хотя они, фактически, мало чем отличаются от специализированных охотников за головами. В коллегиях магии также есть охотники на ведьм, называемые «Магистрами бдительности», которые преследуют бродячих колдунов, некромантов и демонологов – по их мнению, одолеть колдуна другим колдуном – довольно мудрое решение.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ОХОТНИКА НА ВЕДЬМ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	1		+				3	+	2

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Дознаватель (Interrogator) — Серебро 1

Умения: обаяние, сопротивление алкоголю, лечение, запугивание, интуиция, знание (пытки), рукопашное (кулачное), восприятие

Таланты: хладнокровный, угрожающий, грамотность, решительный

Имущество: одноручное оружие, инструменты для пыток

Охотник на ведьм (Witch Hunter) — Серебро 3

Умения: хладнокровие, рукопашное (базовое), сбор слухов, знание (колдуны), стрелковое (любое), верховая езда (лошадь)

Таланты: двойное владение, застрельщик, опытный скиталец, тень

Имущество: ручной арбалет или пистолет, шляпа (высокая), кожаная куртка, ездовая лошадь с седлом и упряжью, веревка, посеребренный меч

Инквизитор (Inquisitor) — Серебро 5

Умения: выносливость, лидерство, знание (закон), знание (местное)

Таланты: бесстрашие (колдуны), нюх на беду, неостановимый, сильный духом

Имущество: качественная одежда, подчиненные дознаватели

Командир охотников на ведьм (Witchfinder General) — Золото 1

Умения: знание (хаос), знание (политика)

Таланты: пугающий, железная воля, чувство магии, чистая душа

Имущество: изысканная одежда превосходного качества, подчиненные охотники на ведьм

«Я еще не встречал колдуна, который бы не горел.»

— Отец Линкен Донатус, жрец Сигмара, убитый бродячим пиromантом

«Если ты не ведьма, тебе没什么 to be afraid of.»

— Уолтер Келлер, капитан охотников на ведьм, сказано в ночь перед сожжением Альмсхофа.

Существование охотника на ведьм — это одно затянувшееся приключение, часто заставляющее скитаться по всем великим провинциям. Охотников призывают всякий раз, когда появляется дурное влияние запрещенной магии, и от них ожидают, что они найдут причину волнений. Чем выше репутация охотника на ведьм, тем опаснее назначенные враги и тем больше приключений ждет охотника. Если вы играете в охотника на ведьм, стоит убедиться, что другие не играют колдуном или ведуном, так как это может привести к немедленному конфликту.

РЕЧНОЙ ЛЮД

ЛОДОЧНИК (BOATMAN)

Дварф, полурослик, высший эльф, человек

Вы курсируете по опасным водам Старого Света, перевозя людей, товары и последние новости.

Лодки и баржи путешествуют по водным путям Империи, доставляя товары из самых отдаленных уголков провинций в самые большие города. Эти суда с мелкой осадкой могут забираться вверх по реке гораздо дальше, чем более крупные суда, и обширная сеть каналов увеличивает возможности их использования. Капианы барж являются опытными речными моряками и обладают исчерпывающим знанием своих рек. Гребцы — это простые чернорабочие, но они быстро учатся управляться с канатами. Лодочники управляют торговыми баржами, перевозящими грузы на рынки и с рынков, либо работая на себя, либо на более крупный торговый дом. Многие лодочники также занимаются перевозкой по рекам пассажиров, заходя в крупные города. В городах некоторые из них также осуществляют перевозку людей по каналам, плавают на прогулочных судах или иным образом правят лодками, работая на какую-либо гильдию.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ЛОДОЧНИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	+	1	+	2	3				

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Гребец (Boat-hand) — Серебро 1

Умения: сопротивление алкоголю, уворот, выносливость, сбор слухов, рукопашное (кулачное), гребля, мореходство, плавание

Таланты: грязная борьба, рыболов, крепкая спина, опытный пловец

Имущество: одноручное оружие (багор), кожаная куртка, шест

Лодочник (Boatman) — Серебро 2

Умения: атлетика, артистизм (рассказчик), торговля, интуиция, знание (речные пути), восприятие

Таланты: этикет (гильдия), опытный скиталец, очень сильный, лодочник

Имущество: веревка, гребная лодка

Барцман (Bargewain) — Серебро 3

Умения: лазание, артистизм (вокалист), лечение, ремесло (создание лодок)

Таланты: делец, распил, нюх на беду, могучий удар

Имущество: рюкзак, ремесленные инструменты (плотник)

Капитан баржи (Barge Master) — Серебро 5

Умения: лидерство, ориентирование

Таланты: угрожающий, ориентация, штурман,

громкоголосый

Имущество: шляпа, речное судно и экипаж

«Вскоре пойдет сильный дождь. Так что не забудьте идти в магазин, мадам.»

— Тревис Бинкл, гондольер

«Осторожней на развилках. Я говорю это как опытный барцман. Если ты приближаешься к опасной скале или другой речной опасности, главное – это встать на правборт, оставаться на курсе по правому борту и идти по правому борту, или встать на курс на левборт, оставаться на курсе по левому борту и идти по левому борту. Или угодишь в развилку и потопишь свою баржу.»

- Джейкоб Уоллес, барцман, который потопил свою баржу

Лодочнику не нужно будет искать приключений, потому что обычно приключения сами идут к нему. Лодки нужны почти всем, и поэтому полезны практически для любого приключенческого. Они также являются отличным плацдармом для персонажей. Лодочникам не нужно будет беспокоиться о следующем шаге в расследовании или приключении, если сюжет останется на реке или рядом с ней. Даже если авантюристам придется сойти на берег, они все равно могут легко позволить талантливому лодочнику участвовать в их миссии, а заодно тот сможет отдохнуть от речной жизни.

ШТУРМАН (HUFFER)

Дварф, полурослик, человек

Вы направляете корабли и лодки по самым коварным водам Старого Света.

Штурманы - это специализированные проводники по рекам, имеющие доскональное знание местных рек. Они часто встречаются на самых опасных участках рек Империи и могут потребовать значительную плату за то, что многие считают легкой работой. Но есть и более разумные люди, понимающие, что их цена не так и велика, в сравнении со стоимостью потерянного груза.

Многие штурманы специализируются на одном опасном отрезке воды, в то время как другие зарабатывают свои деньги в определенное время года, когда вода наиболее неспокойна. Другие штурманы обладают более широкими познаниями и будут направлять суда в течение всего их путешествия, эффективно действуя в качестве навигаторов. Особенно это касается торговых судов с особо ценностными грузами в неспокойные времена года.

«Из Мариенбурга прибыл большой корабль, низко сидящий в воде и набитый до отказа. Я сказала, что проход через Фюрдиенст обойдется им в крону. Много, да, но это был большой корабль. Этот гордый глупец с Пустошей усмехнулся и сказал, что сделает все сам. Но, конечно же, они приплыли прямо к мелководью и пробили дно. Они потеряли большую часть своего груза, и им потребовалась неделя, чтобы восстановить повреждения. Думаю, это обошлось им немного больше моей цены.»

- Ильза Даши, штурман

Штурманы частоанимаются богатыми клиентами, чтобы участвовать в длительных и опасных путешествиях. Даже путешествуя в неизвестность, штурманы полезны благодаря их обширному спектру знаний о реках и управлении кораблем. Из-за региональный и сезонный характер работы, многие

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ШТУРМАНА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+			+	+			2	1	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Речной гид (Riverguide) — Медь 4

Умения: сопротивление алкоголю, сбор слухов, интуиция, знание (местное), знание (речные пути), восприятие, гребля, плавание

Таланты: рыболов, ночное зрение, ориентация, лодочник

Имущество: одноручное оружие (багор), штурмовой фонарь и масло

Штурман (Huffer) — Серебро 1

Умения: обаяние, хладнокровие, артистизм (рассказчик), язык (любое), рукопашное (базовое), ориентирование

Таланты: делец, этикет (гильдия), нюх на беду, речной гид

Имущество: кожаный жилет, веревка, гребная лодка

Лоцман (Pilot) — Серебро 3

Умения: торговля, запугивание, знание (местное), знание (кораблекрушения)

Таланты: острые чувства (зрение), штурман, привыкший к качке, очень сильный

Имущество: шест, штурмовой фонарь и масло

Главный лоцман (Master Pilot) — Серебро 5

Умения: лидерство, мореходство

Таланты: шестое чувство, резкий, опытный пловец, упорный

Имущество: лодка, небольшое речное судно

штурманы готовы бросить все и отправится туда, где они нужны. Эта свобода помогает им участвовать во многих авантюрах, а также поможет тем, кто может пожелать вернуться к своей карьере, если приключение не заладится.

РЕЧНОЙ ПАТРУЛЬНЫЙ (RIVERWARDEN)

Полурослик, человек

Стойкий и неумолимый, вы патрулируете речные пути в поисках нарушителей закона и спокойствия.

Пронзительный крик, разносящийся над водной гладью, возвещает о прибытии Имперского Речного Патруля, речных сил правопорядка, известной как своими головорезами, так и хорошей работой. Большинство прибрежных деревень и постоянных дворов оставляют для них швартовы, так как без этих людей на воде правила бы худшие преступники. Массивные силы патрулей концентрируются на вопиющих преступлениях, позволяя мелким нарушителям отделываться лишь штрафами. На главных торговых путях патрули имеют более крупные суда, управляемые "Корабельными мечами", обученными бороться с более крупными угрозами, такими как зеленокожие или тролли.

Некоторые речные патрульные редко видят воду, вместо этого они дежурят на отдаленных аванпостах

с видом на стратегически важные участки рек. Другие отряды находятся на быстроходных речных судах, их задача – поимка контрабандистов в ночное время. Самые большие суда, идущие по реке, – это, по сути, достойные моря военные корабли, ощетинившиеся пушками и мортирами, готовые к любому повороту событий.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ РЕЧНОГО ПАТРУЛЬНОГО									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1	+	+		2			3		+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Речной новобранец (River Recruit) — Серебро 1

Умения: атлетика, уворот, выносливость, рукопашное (базовое), восприятие, гребля, мореходство, плавание

Таланты: опытный пловец, крепкая спина, очень сильный, лодочник

Имущество: одноручное оружие (меч), кожаная куртка, униформа

Речной патрульный (Riverwarden) — Серебро 2

Умения: подкуп, обаяние, запугивание, сбор слухов, знание (речные пути), стрелковое (огнестрельное)

Таланты: преступник, пушкарь, рыболов, опытный скиталец

Имущество: фонарь и масло, пистолет с 10 патронами, щит

Корабельный меч (ShipMеч) — Серебро 4

Умения: лазание, хладнокровие, интуиция, лидерство

Таланты: бесстрашие (мародеры), ненависть (любое), штурман, привыкший к качке

Имущество: металлическая кошка, шлем, кольчужный жилет

Капитан корабельных мечей (ShipMеч Master) — Золото 1

Умения: знание (закон), ориентирование

Таланты: присутствие командующего, вор в законе, угрожающий, ориентация

Имущество: патрульные лодки и экипажи, символ ранга

«И вот однажды, когда я была речным патрульным, Большой Вилли пришел ко мне и сказал, что я должна оставить в покое один груз. Он сказал, что я должна просто пропустить его, и все будет хорошо. Но я же была молода, верно? Я все рассказала капитану корабля. И была ли я вознаграждена за свою честность? Нет, Большой Вилли пришел и избил меня, а на следующий день меня вышибнули из речного патруля. Похоже, они все были заодно, верно?»

- Никки Шнеллинг, бывшая речная патрульная

Прилежный речной патрульный, обыскивающий суда и идущий по следам, может наткнуться на какой-нибудь гнусный заговор или подозрительный груз. Речные патрульные обычно работают в смены продолжительностью в месяц, а это значит, что у них есть целый месяц отдыха. Эта карьера идеальная для приключений: они даже не покинут свой пост, если будут преследовать преступников по реке, либо

они смогут убедить своего сержанта, что их долг – отправиться за преступниками в погоню. Они могут странствовать, исследовать отдаленные районы и даже успеют вернуться до начала следующей вахты.

РЕЧНИК (RIVERWOMAN)

Дварф, полурослик, человек

По рекам перемещается большая часть путешественников Старого Света, и вы стоите в центре этой круговерти.

Плодородные берега великих рек Империи густо заселены, и люди, изо дня в день работающие в прибрежных землях и болотах, добывают большую часть свежей рыбы, угрей и ракообразных, обеспечивая продовольствием большие и малые города. В отличие от деревень, расположенных в глубине страны, жители, селящиеся на берегах больших рек часто встречают чужаков, которые занимаются торговлей и пополняют свои запасы, а это означает, что речники более открыты и разнообразны, и часто первыми получают новости из дальних стран. Существует множество разнообразных рабочих мест, поддерживаемых рекой. Многие собирают урожай Рейка: рыбаки (использующие удочку, копье или сеть), ловцы (использующие ловушки или горшки) и копатели моллюсков. Многие

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ РЕЧНИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1			+	2	+	+			3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Салага (Greenfish) — Медь 2

Умения: атлетика, сопротивление алкоголю, уворот, выносливость, сбор слухов, выживание, гребля, плавание

Таланты: рыболов, общительный, землепроходец (болото), опытный пловец

Имущество: ведро, удочка и приманка, кожаные поножи

Речник (Riverwoman) — Медь 3

Умения: азартные игры, знание (местное), знание (речные пути), стрелковое (опытывающее), стрелковое (метательное), ловушки

Таланты: ремесленник (создание лодок), скиталец, крепкая спина, лодочник

Имущество: ловушка для рыб, кожаный жилет, сеть, копье

Речной мудрец (Riverwise) — Медь 5

Умения: обаяние, интуиция, рукопашное (древковое), восприятие

Таланты: учений (речные пути), отважный, упорный, очень сильный

Имущество: гребная лодка, штурмовой фонарь и масло

Речной староста (River Elder) — Серебро 2

Умения: артистизм (рассказчик), знание (фольклор)

Таланты: великий ремесленник (создание лодок), громкоголосый, резкий, сильный духом

Имущество: хижина или речное судно

живут в прибрежных деревнях, работая, рыбача или перетаскивая грузы и обслуживая тысячи судов, ходящих по Рейку.

«Если я сейчас уроню эту ветку в воду, она в конечном итоге доберется до Мариенбурга. Если, конечно, он не застянет в грязи.»

— Джемима, салага

«Говорят, вся Империя в конце концов проплынет мимо тебя, если ты достаточно долго просидишь у Рейка. Вот уже двадцать лет я сижу здесь с удочкой в руке и наблюдаю за течением реки. Я хочу тебе кое-что рассказать. Я видел войну и видел мир. Я видел хорошие и плохие времена. Я видел счастье и горе. И за все это время, зуб даю, я не поймал ни одной чертовой рыбы.»

— Тис Ланге, худший рыбак Рейкланда.

Речники будут чувствовать себя как дома на любом участке воды, и их навыки гарантируют, что они могут отбросить свое прошлое и нажитое, уверенные, что они смогут найти работу в другом месте, если им это понадобится. Речник хорошо приспособлен к тому, чтобы получать сведения о более безнравственной стороне речной жизни, и может иметь контакты среди речных беззаконников. С их знаниями и опытом они могут сделать все возможное для речной экспедиции.

МОРЯК (SEAMAN)

Дварф, полуоролик, высший эльф, человек

Вас манит жизнь под аккомпанементом океанских волн, хотя многие Рейклендские моряки никогда не видели даже моря...

Моряки плавают в открытом море в качестве экипажа имперского флота или на кораблях одного из торговых домов. У Рейкланда может и нет прибрежных портов, но река Рейк от Пустошей до Альтдорфа имеет в ширину много миль, потому по ней плавает множество океанских судов. Первый Имперский Флот, патрулирующий эти воды, редко выходит в открытое море, поскольку налог на проход военных кораблей через Мариенбург непомерно высок.

Моряки всегда могут найти работу, будь то в качестве обслуживающего персонала на имперском линкоре или в команде небольшого торгового шлюпа. Некоторые моряки путешествуют по миру, работая в качестве оплаты за проезд. Рейк также содержит много "Миссий", зданий, предоставленных имперским флотом для своего персонала, многие из которых нанимают моряков.

«Я смогу увидеть море!»

— Марян Зельман, оптимистичный Рейклендский моряк

«Да, я плавал через Мариенбург. Эти кровососы, обитатели Пустошей, сделали это путешествие максимально сложным, а чего стоило нам выйти в море... Клянусь, штурман трижды водил нас по островам просто ради забавы, прежде чем мы почувствовали запах соленой воды. И они дважды обложили нас налогом за все, что только можно. Даже корабельную кошку обложили налогом. Как же я рад быТЬ дома.»

— Том Вессербраг, боцман

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ МОРЯКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1				2	+	+	3		+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Юнга (Landsman) — Серебро 1

Умения: лазание, сопротивление алкоголю, азартные игры, сбор слухов, гребля, рукопашное (кулочное), мореходство, плавание

Таланты: рыболов, землепроходец (побережье), крепкая спина, опытный пловец

Имущество: ведро, щетка, швабра

Моряк (Seaman) — Серебро 3

Умения: атлетика, уворот, выносливость, артистизм (вокалист), язык (любое), рукопашное (базовое)

Таланты: мягкое приземление, привыкший к качке, опытный скиталец, сильные ноги

Имущество: одноручное оружие (багор), кожаный жилет

Боцман (Boatswain) — Серебро 5

Умения: хладнокровие, лидерство, восприятие, ремесло (плотник)

Таланты: морской волк, могучий удар, упорный, очень сильный

Имущество: ремесленные инструменты (плотник)

Капитан корабля (Ship's Master) — Золото 2

Умения: обаяние, ориентирование

Таланты: ориентация, штурман, громкоголосый, смекалка

Имущество: карты судоходства, парусное судно и экипаж, секстант, подзорная труба

За пределами Мариенбурга моряка ждет весь мир: опасное Море Когтей, непостижимый Великий Океан, экзотические Тысяча Островов, Южное Море, Черный Залив. А дома моряк может провести всю жизнь, курсируя по водам Рейка, и никогда уже не сможет прожить один день дважды.

КОНТРАБАНДИСТ (SMUGGLER)

Дварф, полуоролик, высший эльф, человек

Вы занимаетесь контрабандой грузов, избегая налогов и рискуя попасть в лапы речного патруля в погоне за большей прибылью.

Легально, большая часть торговли облагается налогами местных лордов, а нелегально — платят пошлины рэкетирам и бандитам. Контрабандисты считают себя в этой ситуации благодетелями: торговцы получают больше прибыли, клиенты платят меньше монет, нравственно гибкие речные старости получают свою долю, они избегают преступников и многое другое. Требуется опыт и изобретательность, чтобы обойти всех судей, таможенников, налоговиков и прочих бюрократов, стремящиеся остановить их, но контрабандисты смело идут на риск, ведь им нужно прокормить себя и свои семьи.

Контрабандисты бывают разных видов, одни, возможно, перевозят крошечные, дорогостоящие товары для знати,



а другие - крупные грузы для сомнительных торговцев. Некоторые контрабандисты также имеют дело с незаконными товарами и преступлениями, которые повлекут за собой значительно больше последствий, чем обожженный палец или клеймо контрабандиста.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ КОНТРАБАНДИСТА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
				1	+	+	2	+	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Речной курьер (River Runner) — Медь 2

Умения: атлетика, подкуп, хладнокровие, сопротивление алкоголю, гребля, мореходство, скрытность (природа или город), плавание

Таланты: преступник, рыболов, землепроходец (болото), крепкая спина

Имущество: большой мешок, маска или шарф, огниво, штурмовой фонарь и масло

Контрабандист (Smuggler) — Медь 3

Умения: торговля, сбор слухов, знание (местное), рукопашное (базовое), восприятие, тайные знаки (контрабандист)

Таланты: делец, этикет (преступники), лодочник, очень сильный

Имущество: 2 бочки, одноручное оружие, кожаная куртка, гребная лодка

Профессиональный контрабандист (Master Smuggler) — Медь 5

Умения: оценка, запугивание, интуиция, знание (речные пути)

Таланты: взяточник, бесстрашие (речные патрульные), штурман, опытный пловец

Имущество: речной курьер, быстроходное речное судно

Король контрабандистов (Smuggler King) — Серебро 2

Умения: язык (любое), лидерство

Таланты: вор в законе, смекалка, землепроходец (побережье), привыкший к качке

Имущество: комплект маскировки, небольшой флот речных судов

«Смотри, вот куда мы положим бутылку лучшего Бордело. Речные патрульные будут искать ее здесь, они найдут ее и сообщат об этом. Это то, что нам нужно, ведь это означает, что они не найдут двенадцать бутылок, которые мы спрятали вот тут. И если они найдут их, то не все потерянно, потому что они будут так доволны собой, что даже не станут искать вон там, где хранятся двадцать четыре бутылки.»

- Гензель Соломон, контрабандист

Контрабандисты сами находят приключения, хотя обычно хотят, чтобы все было тихо и без происшествий. В контрабандной миссии может случиться что угодно, и даже если все пойдет хорошо, всегда будет следующая работа, вероятно, сложнее и доходнее, чем предыдущая. Целые приключения можно разыгрывать исключительно на контрабандных миссиях. Точно так же контрабандисту будет легко найти доходную работу вдали от своей привычной деятельности. Человек с козырьми в рукаве, прозорливым взглядом и холодной

головой всегда будет желанным компаньоном в опасных экспедициях и приключениях.

ГРУЗЧИК (STEVEDORE)

Дварф, полурослик, человек

Официально, вы получаете деньги за погрузку товаров. Впрочем, все знают, что доками правят грузчики.

Имея исключительное право грузить и разгружать суда, гильдии грузчиков могут замедлять или даже останавливать торговлю. Это дает им власть, и многие доки фактически управляются гильдиями. В больших городах несколько гильдейских банд могут яростно бороться за главенство над доком. Хмурые бригадиры разбираются с делами гильдии и дуют в свистки, созывая свои банды из прибрежных постоянных дворов, либо на новую работу, либо для защиты своей территории.

Грузчик может работать один в прибрежной деревне, или в большой банде на оживленном городском причале. Иногда они могут быть членами преступной банды, которая занимается погрузкой лишь для прикрытия. Некоторые грузчики - это силовики, следящими за тем, чтобы все остальные работали усердно.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ГРУЗЧИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+		1	+	+			3	2	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Докер (Dockhand) — Медь 3

Умения: атлетика, лазание, сопротивление алкоголю, уворот, выносливость, сбор слухов, рукопашное (базовое), плавание

Таланты: грязная борьба, крепкая спина, тяжеловес, очень сильный

Имущество: одноручное оружие (багор), кожаные перчатки

Грузчик (Stevedore) — Серебро 1

Умения: подкуп, артистизм (рассказчик), азартные игры, запугивание, восприятие, скрытность (город)

Таланты: преступник, этикет (гильдии), сильные ноги, упорный

Имущество: гильдейская лицензия, кожаный жилет, трубка и табак, шляпа портового рабочего

Бригадир (Foreman) — Серебро 3

Умения: хладнокровие, оценка, интуиция, лидерство

Таланты: делец, распил, этикет (преступники), громкоголосый

Имущество: банда грузчиков, свисток

Начальник дока (Dock Master) — Серебро 5

Умения: обаяние, знание (taxes)

Таланты: вор в законе, угрожающий, нумизматика, грамотность

Имущество: контора и персонал, комплект для письма

«Послушай, я знаю, что мы специализируемся на угле, но не ограничивай так сильно наши возможности, мы можем перенести все, если ты хорошо заплатишь. Так что давай сделаем это до того, как прибудут грузчики. Слышишь? Кто-то идет сюда.»

- Альберт Пфертнер, погрузчик угля

«Послушай, мальчик. Не думаю, что докерам легко. Это опасная работа в замкнутом пространстве, с тяжелыми грузами и высокими штабелями, и если что-то сделают не так, груз может перевесить, возможно, даже опрокинуть лодку. Я о чём... заплати грузчикам как следует — а если ты хочешь, чтобы лодка утонула, заплати им еще больше.»

- Алейда Фукс, торговец

Среди однообразия и рутинь доков есть множество хороших предпосылок для участия в приключениях в качестве грузчика. Банды портовых грузчиков — словно отдельное государство со своими законами и силами правопорядка, и они сражаются за каждый фут прибрежной зоны. Грузчики — полезные персонажи, способные постоять за себя и не боящиеся драки и подонков любого сорта.

МАРОДЕР (WRECKER)

Дварф, человек, лесной эльф

Чтобы поживиться их грузами, вы обрекаете на гибель корабли.

Иногда Боги посыпают речному люду неожиданную удачу, когда товары с потонувшего судна выносит на берег. Иногда боги нуждаются в помощи — вот откуда берутся мародеры. Расставляя хитрые ловушки и посылая дезориентирующие сигналы, мародеры заманивают неосторожное речное судно на песчаные мели или скалы, а затем грабят обломки, независимо от того, выжил ли кто-то из экипажа, или нет.

Некоторые мародеры гордятся своими хитроумными ловушками, из-за которых любое кораблекрушение кажется несчастным случаем, и держатся на почтительном расстоянии от более радикальных мародеров. Некоторые берут на абордаж корабли силой и выбрасывают за борт экипаж, будучи экспертами по обнаружению плохо защищенных лодок с ценным грузом. За этими речными пиратами охотятся дорожные и речные патрули, но те постоянно передвигаются, чтобы выскоцнуть из цепких лап закона.

«Мы заметили этот сочный спелый шлюп на пути в Карробург, как раз, когда наступила ночь, и зажгли несколько костров на левом берегу, чтобы они подумали, что деревня на несколько сотен ярдов ближе. Они легли на правый борт, как мы и планировали, и врезались в песчаный берег. Такая досада. Откуда нам было знать, что лодка перевозит роту пистольеров?»

- Гreta Лахсманн, нездолго до повешения

«Послушай, если мы оставим команду в живых, они скажут патрульным, где мы работаем, так что разумнее всего будет убить их всех.»

- Мандель Штайн, прагматичный речной пират

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ МАРОДЕРА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	2	+		+				1	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Падальщик (Cargo Scavenger) — Медь 2

Умения: лазание, сопротивление алкоголю, уворот, выносливость, гребля, рукопашное (базовое), выживание, плавание

Таланты: взлом с проникновением, преступник, рыболов, крепкая спина

Имущество: лом, большой мешок, кожаные перчатки

Мародер (Wrecker) — Медь 3

Умения: подкуп, хладнокровие, интуиция, ориентирование, восприятие, ловушки

Таланты: бегите!, скиталец, опытный пловец, капканщик

Имущество: одноручное оружие (багор), кожаная куртка, штурмовой фонарь и масло

Речной пират (River Pirate) — Медь 5

Умения: сбор слухов, запугивание, стрелковое (арбалет), скрытность (природа)

Таланты: грязная борьба, этикет (преступник), угрожающий, лодочник

Имущество: арбалет с 10 болтами, металлическая кошка and веревка, речное судно

Капитан мародеров (Wrecker Captain) — Серебро 2

Умения: лидерство, знание (речные пути)

Таланты: яростное нападение, боец в плотную, штурман, прирожденный воин

Имущество: флот речных кораблей и банды мародеров, кег эля, наручники

Хорошо спланированный и осуществленный саботаж сам по себе является приключением: избегать властей, распоряжаться товарами, держать язык за зубами и тратить неправедно нажитое, все это — красочные события, которые украсят вашу сессию. И кто знает, какой груз найдут персонажи, и кто будет преследовать тех, кто осмелился его украсть. Мародеры, столкнувшись с такими приключениями, без труда оставят позади свою прежнюю жизнь или вернутся к ней снова, когда настанут тяжелые времена.

БЕЗЗАКОННИКИ

СВОДНЯ (BAWD)

Полурослик, высший эльф, человек

Хитрец и наемник, вы зарабатываете на жизнь, продавая незаконные товары в более бедной части города.

Сводня направляет людей в заведения, предлагающие различные незаконные и аморальные услуги. Хотя у многих людей и dwarfov есть возражения против такой деятельности, большинство полуросликов и высших эльфов довольно практично относятся таким заведениям, как наркопритоны, бордели и другие дома порока.

В число сводней входят наркоторговцы, танцовщицы, проститутки и натуры художников. Многие известные шедевры современной эпохи были созданы благодаря сводням, которых подбирали прямо на улицах. За находящимися на марше армиями всегда идет вереница людей, среди которых есть сводни, желающие заработать деньги любым способом. Воротили, владельцы заведений, где собираются сводни, могут получить значительные барыши, предоставляя услуги всем типам мошенников, от скупщиков краденого, которые нуждаются в безопасном доступе к богатым клиентам, до предоставления безопасных убежищ для главарей банд и криминальных авторитетов.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ СВОДНИ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
				1	+	+	3	2	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Мошенник (Hustler) — Медь 1

Умения: подкуп, обаяние, сопротивление алкоголю, артистизм (любое), азартные игры, сбор слухов, торговля, запугивание

Таланты: привлекательный, бродячий кот, болтовня, общительный

Имущество: бутылка спиртного

Сводня (Bawd) — Медь 3

Умения: уворот, выносливость, интуиция, знание (местное), рукопашное (базовое), восприятие

Таланты: амбицестр, carouser, преступник, resistant (болезнь)

Имущество: доза дивнокорня, качественная одежда

Пособник (Procurer) — Серебро 1

Умения: хладнокровие, оценка, язык (любое), знание (закон)

Таланты: делец, распил, этикет (любое), учтивый

Имущество: банда мошенников

Воротила (Ringleader) — Серебро 3

Умения: лидерство, знание (геральдика)

Таланты: взяточник, вор в законе, нумизматика, смекалка

Имущество: таунхаус с секретным черным входом, банда сводней

«Приходите в "Молот и ведро", дом лучшей музыки и развлечений в старом Альтдорфе! Вы не будете разочарованы!»

— Рейнальд Шмид, сводня

«Смейся сколько хочешь, но эта одежда стоит больших денег. Для мальчика, родившегося под навозной кучей, он живет в роскоши.»

— Хертел Нетзох, владелец постоялого двора

Сводни, живущие в городских районах, иногда путешествуют, чтобы спастись от чумы и религиозных преследований, последние из которых часто возникают в районах, где доминирует церковь Сигмара. Другие, например, те, кто путешествует с бродячими артистами, считают путешествия неотъемлемой частью своей профессии. Те, у кого есть богатый покровитель, могут иметь довольно много свободного времени, будучи представленными сами себе.

ШАРЛАТАН (CHARLATAN)

Полурослик, высший эльф, человек

Недобросовестный и обаятельный, вы лишаете дураков их денег. К счастью, в дураках недостатка нет...

Шарлатан торгует доверием, но получает прибыль от предательства. Наживаясь на эмоциях и Психологических слабостях, шарлатаны предлагают своей "жертве" приз, который слишком хорош, чтобы быть правдой. Социальные привилегии не дают никакой защиты, и даже самые достопочтенные граждане могут пасть жертвой опытного шарлатана. Помимо умения лгать, шарлатанам приносит пользу и отсутствие совести.

К шарлатанам относятся жулики, аферисты и негодяи, стремящихся нажиться на доверчивых людях. Полурослики часто проводят свои махинации благодаря небольшой группе сообщников из числа родни. Молодые высшие эльфы, живущие в трущобах с людьми, относятся к подобным действиям как к одной большой игре, мотивированной не прибылью, а желанием доказать свое превосходство. Некоторые опытные шарлатаны работают с художниками, которые подделывают документацию, увеличивая свою прибыль.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ШАРЛАТАНА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
				+	2	+	3	1	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Жулик (Swindler) — Медь 3

Умения: подкуп, сопротивление алкоголю, обаяние, артистизм (рассказчик), азартные игры, сбор слухов, торговля, ловкость рук

Таланты: шулер, игрок в кости, этикет (любое), удачливый

Имущество: рюкзак, 2 комплекта одежды, колода карт, кости

Шарлатан (Charlatan) — Медь 5

Умения: хладнокровие, уворот, артистизм (актер), оценка, интуиция, восприятие

Таланты: болтовня, преступник, быстрые руки, двойная жизнь

Имущество: 1 поддельный документ, 2 комплекта качественной одежды, набор цветных пудр и вода, набор брелков и амулетов

Аферист (Con Artist) — Серебро 2

Умения: язык (воровской), знание (геральдика), взлом замков, тайные знаки (вор)

Таланты: привлекательный, лжец, делец, грамотность

Имущество: комплект маскировки, отмычка, множество поддельных документов

Подлец (Scoundrel) — Серебро 4

Умения: знание (генеалогия), исследование

Таланты: общительный, мастер маскировки, нюх на беду, учтивый

Имущество: поддельная печать, комплект для письма

«Я нес это бесчисленные лиги, от самых высоких эльфийских башен. Видишь, как оно сверкает в лунном свете? Только магия может вызвать этот свет! Как бы невероятно это ни было, но я должен расстаться с этим. Поверь, для такой редкой и могущественной вещи любая цена - пустяк!»

- Вольмар Ротте, аферист

«Последний живой наследник лорда Швальба, говоришь? Чуши собачья! За сегодня ты уже пятый «наследник»! Сколько ты заплатил за этот клочок бумаги? А еще лучше, скажи, кто этот мошенник, что продал его тебе?»

- Герольд Бен, раздраженный дворецкий

Чтобы не вызывать подозрений, шарлатаны редко задерживаются в одном месте надолго. Немногие жулики открыто признаются в своей профессии, предпочитая вместо этого выдавать себя за кого-то другого. Из-за этого мало что мешает шарлатанам заниматься иными ремеслами, чтобы впоследствии вернуться к своему призванию, стоит лишь найти богатого дурака, готового расстаться с деньгами, польстившись на манящие речи.

СКУПЩИК КРАДЕНОГО (FENCE)

Дварф, полурослик, человек

Проницательный оценщик, вы готовы купить что-угодно, даже запрещенные товары, если это позволит вам выручить впоследствии хорошую прибыль.

Скупщик краденого покупает воровскую добычу и продаёт ее, зачастую тем, кто не знает об источнике возникновения товара. Успешные скупщики краденого иногда выступают в роли ломбардщиков, импортеров или других торговцев. Другие предпочитают оставаться мобильными, торгуя только способными к транспортировке предметами. Несмотря на то, что обычно скупщик занимается товарами и ценностями, есть также хорошо информированные специалисты, которые сосредоточены на информации и запрещенных знаниях. Некоторые скупщики перемещают украденные вещи по всей Империи. Картину, украденную в Альтдорфе, легче продать в Талабхейме тем ценителям, что не знают о факте кражи. Когда предметы высокого искусства пропадают, скупщики также являются первыми людьми, с которыми консультируются потенциальные покупатели. Некоторые скупщики даже берут комиссионные с клиентов, связывая их с теми, кто может совершить кражу на заказ.

«Я знаю, что она украдена. Ты знаешь, что она украдена. Даже старый Сигмар знает, что она украдена. Поэтому, когда я спрошу, не украдена ли она, не оскорбляй меня, говоря, что она не украдена. К счастью для тебя, я торгую краденым, так что перестань паниковать.»

- Элен Веслах, перекупщик

«Почему меня называют скупщиком краденого? Ну, это потому, что я обеспечиваю тебе защиту от ареста, не так ли? Так что ты воруй, а я позабочусь, чтобы тебе не пришлось беспокоиться о том, как сбыть товар. Думай обо мне, как о своем партнере.»

- "Навар" Вакрам, скупщик краденого

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ СКУПЩИКА КРАДЕНОГО									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
				+	+	1	2	3	+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Брокер (Broker) — Серебро 1

Умения: обаяние, сопротивление алкоголю, уворот, оценка, азартные игры, сбор слухов, торговля, рукопашное (базовое)

Таланты: бродячий кот, шулер, делец, общительный

Имущество: одноручное оружие, украденные товары стоимостью 3d10 серебряных

Скупщик краденого (Fence) — Серебро 2

Умения: хладнокровие, запугивание, интуиция, восприятие, тайные знаки (вор), ремесло (engraver)

Таланты: преступник, этикет (преступники), нумизматика, смекалка

Имущество: монокль, ремесленные инструменты (гравер), комплект для письма

Торговец краденым (Master Fence) — Серебро 3

Умения: подкуп, артистизм (рассказчик), знание (изобразительное искусство), знание (местное)

Таланты: вор в законе, оглушающий удар, учтивый, счетовод

Имущество: ломбард

Спекулянт (Black Marketeer) — Серебро 4

Умения: знание (геральдики), исследование

Таланты: грязная борьба, железная воля, угрожающий, взяточник

Имущество: наемные вышибалы, сеть осведомителей, склады

Поиск покупателей и продавцов, или необходимость избежать расправы, могут заставить скупщика сменить место дислокации. Их можно найти по всей Империи и во многих регионах за ее пределами. Брокеры перевозят незаконные товары между городами Старого Света в поисках покупателей. Другие, стремясь сделать себе имя в другом месте, пытаются занять свои ниши в существующих преступных сетях города. Принимая во внимание, что их интересы часто сталкиваются, скупщики и торговцы также иногда становятся компаниями. Из-за всей этой преступной деятельности и перемещений часто возникают проблемы.

ГРАБИТЕЛЬ МОГИЛ (GRAVE ROBBER)

Полурослик, человек

Вы пытаетесь не обращать внимания на угрозы некромантии, пополняя карманы имуществом мертвцев.

Торговля телами и их частями является прибыльной, и университеты, и врачи обеспечивают высокий спрос на свежие трупы. Как и на научном рынке, под вороньими камнями в могилах садов Морра можно найти трупы, порою похороненные вместе со всевозможными ценностями. Поскольку их труд несложно обнаружить, он незаконен и кощунственен, грабители могил

обычно работают под покровом темноты. Известно, что похитители тел потрошат людей и крадут нищих или других несчастных прямо с улиц. Расхитители гробниц избегают проблем с правопорядком, связанных с разграблением захоронений недавно умерших людей, предпочитая отправляться в путешествие к древним руинам и курганам, где они подвергаются опасности столкнуться с ожившими мертвецами и разбойниками. Как ни странно, некоторые удачливые охотники за сокровищами прославляются как герои, их сокровища продаются и выставляются на обозрение знати. Ходят даже слухи, что огромное богатство одного из рыцарских орденов досталось тому благодаря группе его рыцарей, ограбивших чужеземную гробницу.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ГРАБИТЕЛЯ МОГИЛ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1		+		+		2	3	+	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Похититель тел (Body Snatcher) — Медь 2

Умения: лазание, хладнокровие, уворот, выносливость, сбор слухов, интуиция, восприятие, скрытность (любое)

Таланты: бродячий кот, преступник, бегите!, крепкая спина

Имущество: лом, ручная тележка, плащ с капюшоном, просмоленная парусина

Грабитель могил (Grave Robber) — Медь 3

Умения: подкуп, вождение, оценка, торговля, знание (медицина), рукопашное (базовое)

Таланты: взлом с проникновением, ночное

зрение, сопротивление (болезнь), очень сильный

Имущество: рюкзак, одноручное оружие, лопата, штормовой фонарь и масло

Расхититель гробниц (Tomb Robber) — Серебро 1

Умения: исследование, знание (история), взлом замков, ловушки,

Таланты: грамотность, могучий удар, упорный, туннельная крыса

Имущество: одноручное оружие (кирка), лошадь and телега, кожаная куртка, веревка, ремесленные инструменты (воровские)

Охотник за сокровищами (Treasure Hunter) — Серебро 5

Умения: ориентирование, ремесло (инженерия)

Таланты: бесстрашие (undead), шестое чувство, сильный духом, капканщик

Имущество: спальник, карты, палатка, ремесленные инструменты (инженерия), комплект для письма

«Ты не можешь взять это с собой... а вот я — могу.»

- Симон Шрайбер, грабитель могил

«Дело не только в драгоценностях, Герберт. Посмотрите на все эти кости! В Альтдорфе есть профессора, которые заплатят за них хорошие деньги!»

- Тайл "Упырь" Грабш, похититель тел

«Кошмары Кхемри все еще преследуют меня. Проклятия этих давно умерших тиранов определили мою судьбу. Я только надеюсь, что Морр сможет остановить

некромантию, которая разлагает мои кости и очерняет мое сердце.»

- Леди Эстель Хауптлейтер, охотница за сокровищами (покойная)

Грабители могил легко берутся за жизнь авантюристов, особенно если их ночной деятельность обнаруживаются властями. Их также могут разыскивать антиквары, которые хотят привлечь своих экспертов к раскопкам гробницы, или, возможно, они будут вынуждены будут отыскать некроманта, который использует трупы в своих гнусных целях.

РАЗБОЙНИК (OUTLAW)

Дварф, полуоролик, высший эльф, человек, лесной эльф

Вы охотитесь на путешественников, взимая дань со слабых и неподготовленных.

Разбойники бродят по дорогам Старого Света в поисках уязвимых путешественников и торговых караванов. Они ведут опасную и часто короткую жизнь. Многие не считают себя преступниками, заявляя, что их вынудила выйти на эту тропу жизнь, ведь они всего лишь хотели свободы от всяческих ограничений и правил. Многие изгои лесных эльфов подходят под это описание, отваживая людей, селящихся на окраинах лесов, и они готовы предпринять более решительные меры, чем другие представители их расы. Особенно

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ РАЗБОЙНИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	1	+	+	2					3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Бандит (Brigand) — Медь 1

Умения: атлетика, сопротивление алкоголю, хладнокровие, выносливость, азартные игры, запугивание, рукопашное (базовое), выживание

Таланты: бдительность, преступник, скиталец, бегите!

Имущество: спальник, одноручное оружие, кожаный жилет, огниво

Разбойник (Outlaw) — Медь 2

Умения: уворот, лечение, знание (местное), восприятие, стрелковое (луки), скрытность (природа)

Таланты: грязная борьба, застрельщик, оглушающий удар, капканщик

Имущество: лук с 10 стрелами, щит, палатка

Вожак шайки (Outlaw Chief) — Медь 4

Умения: сбор слухов, интуиция, лидерство, верховая езда (лошадь)

Таланты: быстрая перезарядка, рожденный в седле, угрожающий, очень стойкий

Имущество: шлем, ездовая лошадь с седлом и упряжью, кольчужная рубаха, банда разбойников

Разбойничий король (Bandit King) — Серебро 2

Умения: обаяние, знание (империя)

Таланты: меткий выстрел, бесстрашие (ljhj;yst gfnhekmyst), железная воля, прочный

Имущество: подчиненные вожаки шайки, логово

подкованные и жестокие преступники могут создавать свои собственные банды, иногда даже объединяя несколько банд под одним знаменем. Таких бандитских королей боятся и ненавидят как дворяне, так и крестьяне. Хотя немногие разбойники выбирают своих жертв, некоторые утверждают, что они защищают простой люд. Эти благодетели сосредоточивают свой промысел на жадных аристократах, а в ответ местные жители могут предоставить им пищу, информацию и безопасную гавань.

«Это были дети, а не разбойники. Голодные, грязные, больные. Целились в нас из своих луков, но мы выстояли... они были ровесниками моего сына. Дети. Убили шестерых из нас...»

- Валентин Бер, дорожный патрульный

«... и он говорит: «Титус, зачем ты носишь ножницы?». А я отвечаю: «Эти?». А он говорит: «Да, это единственныe ножницы на виду». «Иногда они отказываются прислушиваться к моей просьбе снять их кольца. Но когда я показываю им ножницы, большинство из них быстро с ней соглашается. Но если нет...». «Хехехе.»

- Титус Уидман, разбойник

Банды разбойников - не всегда неорганизованные толпы, поэтому со многими можно договориться, если найти верный подход. Разбойника могут попросить сопровождать группу авантюристов в качестве проводника или защищать их, особенно если группа пытается остановить нечестивую деятельность во владениях разбойничего короля. Отдельные разбойники могут с легкостью присоединиться к отряду авантюристов, хотя им, возможно, придется скрывать свою внешность, если они отправятся туда, где их разыскивают.

ВЫМОГАТЕЛЬ (RACKETEER)

Дварф, полуорслик, человек

Вы являетесь членом организованной преступной организации, выбиваете долги и вымогаете деньги у тех, кто слабее.

Эти беззаконники вымогают деньги у законопослушных граждан и торговцев, обеспечивая тем "защиту" или какую-то подобную мошенническую "услугу". Если "гонорары" не выплачиваются вовремя, жертвы, их семьи и средства к существованию подвергаются значительному риску. Крупные банды подкупают или запугивают местные власти, чтобы те игнорировали их деятельность, их головорезы всегда готовы убивать, а то и заниматься чем похуже, ведь главное - чтобы бизнесшел гладко. Обирайт нанимают, чтобы собирать долги всех видов, особенно те, что появились из-за азартных игр, либо чрезмерных процентных ставок по кредитам. В мире, полном нищеты, обещание легкого богатства - это соблазн, против которого не могут устоять многочисленные глупцы. Чем лучше организована система взяточничества, тем крупнее и сложнее становятся преступные группировки. В то время как самые маленькие банды вымогателей имеют ограниченную подконтрольную территорию из пары домов, самые крупные группировки могут «крышевать» города или даже целые провинции, а криминальные авторитеты, которые управляют ими, могут обладать невероятной властью.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ВЫМОГАТЕЛЯ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+		+	+				3	2	1

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Обирада (Thug) — Медь 3

Умения: сопротивление алкоголю, хладнокровие, уворот, выносливость, запугивание, знание (местное), рукопашное (кулачное), скрытность (город)

Таланты: преступник, этикет (преступники), угрожающий, могучий удар

Имущество: кастеты, кожаная куртка

Вымогатель (Racketeer) — Медь 5

Умения: подкуп, обаяние, оценка, сбор слухов, язык (эсталийский или тилейский), рукопашное (базовое)

Таланты: распил, грязная борьба, оглушающий удар, прирожденный воин

Имущество: одноручное оружие, шляпа, кольчужный жилет

Главарь банды (Gang Boss) — Серебро 3

Умения: интуиция, лидерство, восприятие, стрелковое (арбалет)

Таланты: бесстрашие (патруль), железная воля, сопротивление (яды), прочный

Имущество: ручной арбалет с 10 болтами, банда обирад и вымогателей, логово

Криминальный авторитет (Crime Lord) — Серебро 5

Умения: знание (закон), знание (политика)

Таланты: присутствие командующего, вор в законе, пугающий, wealthy

Имущество: сеть осведомителей, качественная одежда и шляпа, подчиненные главари банды

«Надеюсь, у вас есть деньги Хазельмана, потому что я, честно, ненавижу хруст ломаемых пальцев.»

- Клаус Бетельхоф, вымогатель с хорошими манерами

«ЕСЛИ ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ОПЛАТИТЬ ДОЛГ, НЕ ДЕЛАЙТЕ СТАВКИ»

- Вывеска в «Костях Боско» (Альтдорфский игорный дом)

«или боско отламает твои ноги»

- приписка к вывеске в «Костях Боско», сделанная мелом.

Вымогатели и обирады всегда готовы прибегнуть к угрозам и насилию, что делает их ценными членами любой группы, которая рассчитывает столкнуться с агрессивными собеседниками. Главари банд могут даже начать свой бизнес в дороге, стремясь расширить свою территорию или исследовать новые возможности для интриг и получения прибыли. Учитывая высокую конкуренцию их деятельности, даже самые могущественные криминальные авторитеты могут оказаться свергнутыми из-за происков их противников или предателей. Вынужденные скрываться или находиться в бегах, такие опытные беззаконники могут стремиться использовать группу опытных авантюристов в своих интересах.

ВОР (THIEF)

Дварф, полурослик, человек

Ты воруешь у других, чтобы набить свои карманы, и у тебя это неплохо получается.

Воры крадут всевозможные ценности и товары у окружающих. Самый неопытный и самый хитрый взломщик даже не допускают мысли о честной работе в обмен на приличное жалованье, считая подобное чушью. Воры часто объединяются в банды вместе с шарлатанами, вымогателями и скрупщиками краденого, чтобы увеличить взаимное богатство. Известно, что ожесточенная вражда между такими незаконными организациями может длиться годами или даже десятилетиями. Воры, стоящие на низшей ступени иерархии, обижают карманы людей или подстерегают своих жертв в кишащих крысами переулках. Взломщики избегают конфликтов, вламываясь в торговые дома и резиденции и унося оттуда ценности. Более амбициозные воры следят за своими будущими жертвами в течение нескольких дней или недель, даже заходя так далеко, чтобы проникать без ограбления в резиденции, только для того, чтобы изучить план дома. Работая с другими профессиональными взломщиками, такие специалисты могут организовывать ограбления, о которых их младшие собратья могут только мечтать.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ВОРА										
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel	
		2		+	+	1		+	3	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Воришка (Prowler) — Медь 1

Умения: атлетика, лазание, хладнокровие, уворот, выносливость, интуиция, восприятие, скрытность (город)

Таланты: бродячий кот, преступник, бегите!, оглушающий удар

Имущество: лом, кожаный жилет, мешок

Вор (Thief) — Медь 3

Умения: оценка, сбор слухов, знание (местное), взлом замков, тайные знаки (вор), ловкость рук

Таланты: взлом с проникновением, этикет (преступники), быстрые руки, тень

Имущество: ремесленные инструменты (воровские), веревка

Профессиональный вор (Master Thief) — Медь 5

Умения: подкуп, азартные игры, запутивание, стрелковое (арбалет)

Таланты: ночное зрение, проворные пальцы, шаг в сторону, капканщик

Имущество: ручной арбалет с 10 болтами

Взломщик (Cat Burglar) — Серебро 3

Умения: обаяние, ловушки

Таланты: мягкое приземление, горный баран, сильные ноги, состоятельный

Имущество: темная одежда, металлическая кошка, маска или шарф

«Одна единственная скрипучая половица во всем доме, и именно на нее я наступила...»

- Аллеть Циммерман, сидящая в тюрьме воровка

«Что за...? Это же не собаки... это медведи!»

- Маркс, несчастный растерзанный вор

«Нет, в список обвинений не входит «похищение сердца судьи». Вы, должно быть, путаете меня с судьей, у которой есть сердце.»

- Леонора Нисардт, мировой судья

Воры, нарушающие закон, обязаны прятаться или бежать от правосудия, помогая многим потенциальным заключенным бежать. Иногда сами предметы, украденные ворами, имеют такую непомерную ценность или сверхъестественные свойства, что, кажется, притягивают неприятности, как разлагающийся труп притягивает мух, и потому они могут завести вора во всевозможные и неожиданные приключения. Конечно, таланты взломщика всегда ценные для авантюристов, и надежные выходцы из этой профессии могут быть хорошо вознаграждены за их мастерство.

КОЛДУН (WITCH)

Человек

Своенравный и амбициозный, вы стремитесь овладеть магией без официально выданной на то лицензии.

Любой, обладающий редким даром предрасположенности к магии, должен по закону обучаться у магистров коллегий магии. Не все принимают такую судьбу, некоторые скрывают свои силы или уходят в бега. Таких людей называют колдунами. Они подвергаются риску безумия и проклятия, ведь они пропускают в себя магию, не имея должной подготовки, и редко понимают природу сил, которыми они забавляются. Другие принимают свои растущие силы всем сердцем, соглашаясь на этот риск. Колдуны бывают всех сортов людей, обладающих даром повелевать магией, не имеющей фаворитов. Некоторые из них-добрые люди, просто ищащие свободы. Другие-дворяне, отказывающиеся признать, что они колдуны, потому что это значит лишиться наследства. Другие же боятся того, во что они могут превратиться, и потому сбегают. Как бы то ни было, немногие готовы признать, кем они являются, поскольку они рисуют оказаться на костре из-за чрезмерного усердия сигмаритов.

«Ты думаешь, только магистры могут управлять магией? Подумай еще раз! У меня тоже есть такие способности, и я отказываюсь становиться рабом так называемых коллегий.»

- Ученик Франца Циммеля из Золотого ордена, за 3 месяца до того, как его поймал охотник на ведьм

Колдуны ведут опасную жизнь. Хотя некоторые выдают себя за волшебников, такой обман легко распознать любому, кто хоть немного разбирается в магии. Тем не менее, группы искателей приключений — особенно те, кто не имеет непоколебимой веры или моральных сомнений — редко заботятся о специфике обучения колдунов, пока используемые теми методы эффективны и не имеют никакого отношения к темным богам. Хотя несанкционированное ведьмовство незаконно и карается смертной казнью, даже среди магистров большинство имело краткий опыт занятий данным искусством, прежде чем оказаться в стенах одной из коллегий магии. Это признают как коллегии,

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ КОЛДУНА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+		+	1			3	+	2	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Ведун (Hexer) — Медь 1

Умения: концентрация, хладнокровие, выносливость, сбор слухов, запугивание, язык (магик), ловкость рук, скрытность (природа)

Таланты: преступник, инстинктивное понимание, угрожающий, малая магия

Имущество: свечи, мел, кукла, булавки

Колдун (Witch) — Медь 2

Умения: приручение, уворот, интуиция, рукопашное (древковое), восприятие, ремесло (травник)

Таланты: тайная магия (колдовство), привлекательный, второе зрение, ведьма!

Имущество: посох, мешок, набор трав, ремесленные инструменты (травник)

Ворожей (Wyrd) — Медь 3

Умения: подкуп, обаяние, торговля, знание (темная магия)

Таланты: животное сродство, быстрые руки, пугающий, чувство магии

Имущество: рюзак, плащ с несколькими карманами, талисман

Чернокнижник (Warlock) — Медь 5

Умения: знание (демонология), знание (магия)

Таланты: эфирная гармония, удачливый, сильный духом, очень стойкий

Имущество: роба, череп

так и культуры, поэтому колдун, при его обнаружении, обязан подчиниться властям. Обучение в коллегиях может быть пройдено во время перерыва между приключениями, то есть колдун может вернуться к своим авантюрам позже, уже в карьере волшебника, или обучение и вовсе может оказаться основным сюжетом нового приключения.

Воины

КАВАЛЕРИСТ (CAVALRYMAN)

Высший эльф, человек, лесной эльф

Стремительный и бесстрашный наездник, вы несете скорость, гибкость и боевые умения на поле боя.

Кавалерия может иметь различные названия и роли на поле боя — налетчики, пистольеры, полуники, конные лучники и так далее, но все они используются ради получения максимального тактического преимущества. всадники могут наносить удары с тыла и флангов, могут уходить в продолжительные рейды по тылам врага, проводить разведку и прикрывать отход. Непосредственно на поле боя кавалерия накатывается на бреши в обороне и отступает быстрее, чем враг успевает ответить. В скорости, разведке, гибкости и чистой отваге кавалеристам нет равных. Легковооруженную кавалерию нанимают не только большинство армий, но и религиозные культуры и

менее формальные отряды, такие как наемники и личные гвардии. Бретонские армии известны своими конниками, а эльфийские лесные всадники вселяют ужас в сердца воинов по всему Старому Свету.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ КАВАЛЕРИСТА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	1	+		2	+				3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Всадник (Horseman) — Серебро 2

Умения: ветеринария, приручение, язык (боевой), выносливость, рукопашное (базовое), выживание, восприятие, верховая езда (лошадь)

Таланты: боевая осведомленность, щелчок кнутом, молниеносные рефлексы, рожденный в седле

Имущество: кожаная куртка, ездовая лошадь с седлом и сбруей

Кавалерист (Cavalryman) — Серебро 4

Умения: обаяние, сопротивление алкоголю, выносливость, сбор слухов, рукопашное (кавалерийское), стрелковое (пороховое),

Таланты: этикет (солдаты), пушкарь, опытный скитальец, вольтижировка

Имущество: нагрудник, шлем, легкая боевая лошадь с седлом и сбруей, пистолет и 10 боеприпасов, щит

Сержант кавалерии (Cavalry Sergeant) — Золото 1

Умения: запугивание, интуиция, лидерство, знание (война)

Таланты: боевые рефлексы, быстрый выстрел, ненависть (любая), военачальник

Имущество: орденский кушак

Офицер кавалерии (Cavalry Officer) — Золото 2

Умения: азартные игры, знание (геральдика)

Таланты: точный выстрел, вдохновляющий, мгновенная реакция, прочный

Имущество: колода карт, качественная одежда

«Всякий пистольер, который не умер к тридцати годам — подлец и негодяй!»

— Генерал Лассаль, 5й рейклендский кавалерийский полк

«Вчера мимо проезжал патрульный, проверить, в порядке ли мы. Святый боже, он был столь красив и невозмутим, кто бы отказался ускакать с ним в закат? Он схватил мои булочки и учился вдаль, подобно ветру. Так и не заплатил, шельмец...»

— Лена Флафф, пекарь из Вальфенбурга.

Кавалерист на службе в регулярной армии не может броситься в приключение просто так. Если он захочет отправиться в приключение или отбыть решать свои личные проблемы, ему надлежит попросить разрешения у старшего офицера, или выкупить комиссию, или, в конце концов, уйти в самоволку. С другой стороны, его могут отправить в одиночку с важным поручением или ответственной миссией. А вот наемный всадник не скован никакими ограничениями в своих действиях, будучи всего лишь наемным мечом.

СТРАЖ (GUARD)

Дварф, полуорослик, человек, высший эльф, лесной эльф

Ваша работа проста — держать нежелательных лиц подальше.

Лучший способ убедиться в сохранности места или предмета — приставить к ним стража. Караульная служба со стороны выглядит легко, ибо заключается в занятии вертикального положения тела в пространстве на оговоренное время. Стражи и гвардейцы живут и умирают, порой буквально, ради тех самых моментов, когда им надлежит проявить себя. Лучшим гарантирована высокая плата, и им поручены жизни самых выдающихся особ Империи и самых ценных предметов. Стражи повсюду, от Императорского Дворца до вышибал, которые всю ночь стоят возле таверны, готовые выкинуть пьяниц на улицу. Они также включают в себя сторожей кладбищ — тех, кто защищает Сады Морра в глубокой ночи, бдительно следя за потенциальными грабителями могил, и храмовую стражу, которая защищает святые места и важных священников. Торговцы часто нанимают множество стражей для защиты своих ценных запасов. Некоторые утверждают, что работа телохранителей лучше всего, потому что они остаются рядом со своими уважаемыми работодателями и часто разделяют с ними многое сверх того, что обычно дозволено людям их положения.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ СТРАЖА										
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel	
+		2	+	1	+			3		

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Часовой (Sentry) — Серебро 1

Умения: сопротивление алкоголю, выносливость, артистизм (рассказчик), азартные игры, сбор слухов, интуиция, рукопашное (базовое), восприятие

Таланты: игрок в кости, этикет (слуги), оглушающий удар, упорный

Имущество: баклер, кожаная куртка, штурмовой фонарь с маслом

Страж (Guard) — Серебро 2

Умения: атлетика, хладнокровие, уворот, запугивание, рукопашное (древковое), стрелковое (лук)

Таланты: неостановимый, переломный момент, щитоносец, могучий удар

Имущество: колчужная рубаха, лук с 10 стрелами, копье, щит

Гвардец (Honour Guard) — Серебро 3

Умения: лечение, язык (боевой), знание (этикет), рукопашное (двуручное)

Таланты: бесстрашный (нарушители), вскакивание, отважный, непоколебимый

Имущество: двуручное оружие или алебарда, униформа

Офицер стражи (Guard Officer) — Серебро 5

Умения: лидерство, знание (война)

Таланты: мастер боя, яростное нападение, железная воля, прочный

Имущество: нагрудник

«Я стоял на посту тридцать дней и тридцать ночей. Мимо меня и муки не пролетело. К сожалению, оказалось, что я стоял на посту перед наглухо заколоченной дверью.»

— Эрнст Блукхард, бывший храмовый страж Мананна

«Если вас нет в списке — вы не пройдете!»

— фраза неизвестного альтдорфского стражи

Верховному Теогонисту, на церемонии коронации

Карла Франца

Страж может отправиться на поиски приключений, когда его постигает профессиональная неудача. Любой страж, который не зря ест свой хлеб, захочет знать, кто же его подставил или обманул, а также захочет вернуть краденое на свое место. Это может легко превратиться в захватывающее приключение, а многим из тех, кто отправляется в экспедиции, требуются телохранители чтобы сопровождать их к приключениям, прибыли... или безвременной кончине.

РЫЦАРЬ (KNIGHT)

Высший эльф, человек, лесной эльф

Вы с грохотом несетесь в битву на огромном боевом жеребце, господствуя на поле боя и сея вокруг себя страх.

Общепризнан тот факт, что тяжелая кавалерия — элита войск Старого Света. Массированная атака тяжелых всадников — потрясающее зрелище, но даже одинокий рыцарь — сам по себе армия из одного человека. По всей Империи раскидано множество рыцарских орденов, самые известные из которых — «Рейксгардия», «Белые волки», «Рыцари пантеры», и «Рыцари грифона», каждый из которых имеет славную давнюю историю и могучих героев. Для большинства дворян, тренировка и снабжение тяжелого латника обходится в неподъемные суммы, и для подобных случаев существуют так называемые светские ордена. Ордена храмовников, принадлежащие определенным богам, встречаются не реже боевых орденов, и при этом сохраняют собственную независимость. И кроме того, в Империи можно найти вольнонаемных рыцарей или опальных рыцарей, большинство из которых продают свои копья по самой высокой цене.

«Рыцарь попросил меня отойти с дороги. И я спросил его: 'А с какой стати?'. А он мне: 'Я служу народу!', а я ему: 'Так я и вот есть народ, и я не желало отходить с твоей дороги!', на что получил удар латной перчаткой по лицу.»

— Хольгер Касс, 1й полк багенхафенских алебардистов

«Леди Мирмиллия Джеке — лучшая в ордене «Пылающего солнца». Почему я так уверена? Потому что этот титул принадлежал мне, и она превзошла меня!»

— Бригитта ван дер Хоогенбанд, главная аббатиса монастыря «Черной девы», бывший рыцарь ордена «Пылающего солнца».

Рыцари могут отправляться в странствия с важным заданием от своего ордена или ради сопровождения неугомонного знатного отпрыска по всей Империи. Точно также и храмовники могут сорваться в поход, выполняя волю своего божества. И что уж говорить про «вольное копье», для которого поиск приключений и нанимателей — смысл жизни.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ РЫЦАРЯ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
1		+		+	+			2	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА**Оруженосец (Squire) — Серебро 3****Умения:** атлетика, ветеринария, приручение, лечение, знание (геральдика), *рукопашное (кавалерийское)*, верховая езда (лошадь), ремесло (кузнец)**Таланты:** этикет (любой), рожденный в седле, тяжеловес, прирожденный воин**Имущество:** кожаная куртка, кольчужный жилет, ездовая лошадь с седлом и сбруей, щит, ремесленные инструменты (кузнец)**Рыцарь (Knight) — Серебро 5****Умения:** хладнокровие, уворот, выносливость, запугивание, язык (боевой), рукопашное (любое)**Таланты:** угрожающий, опытный скиталец, щитоносец, могучий удар**Имущество:** боевая лошадь с седлом и сбруей, рукопашное оружие (любое), пика, латный доспех и шлем**Первый рыцарь (First Knight) — Золото 2****Умения:** обаяние, сопротивление алкоголю, лидерство, знание (война)**Таланты:** бесстрашный (любое), отважный, непоколебимый, военачальник**Имущество:** небольшой отряд рыцарей, чепрак**Рыцарь «Внутреннего круга» (Knight of the Inner Circle) — Золото 4****Умения:** знание (любое), тайные знаки (рыцарский орден)**Таланты:** обезоруживание, вдохновляющий, железная воля, травмирующий удар**Имущество:** большой шлем с пломажем, большой отряд рыцарей или несколько меньших отрядов**БОЕЦ АРЕНЫ (PIT FIGHTER)**

Дварф, полуорслик, человек, высший эльф, лесной эльф

Вы сражаетесь ради денег, ради славы и ради зрелищ для толпы.

Бои без правил — популярное развлечение. В крупных городах официальные и подпольные бои проходят почти каждый вечер. Деньги делаются с продажи билетов на зрелище, и еще большие деньги делаются со ставок. Победители боев получают звонкую монету и становятся местными героями. Проигравшие получают травмы или смерть. И поскольку бои не всегда и не везде одобряются официальными лицами, они превращаются в поле интересов криминальных организаций, хотя и знать изредка выбирается поглазеть на кровавый спорт. Наиболее известны в Старом Свете тиляйские «Гладиаторы», конкуренцию которым составляют мариенбургские «Бойцы цепями» и кислевицкие «Медведоборцы». Кулочные борцы часто путешествуют с цирком или выступают на ярмарках, развлекая публику и предлагая зевакам померяться с ними силами и выстоять три минуты, или сражаясь с прославленным оппонентом посреди ревущей

толпы. Дубины, ножи, цепи, кулечный бой, борьба — варианты стилей и правил подпольных боев почти бесконечны.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ БОЙЦА АРЕНЫ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+		+	+	1	2				3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА**Борец (Pugilist) — Медь 4****Умения:** хладнокровие, атлетика, уворот, выносливость, азартные игры, запугивание, *рукопашное (любое)*, рукопашное (кулечное)**Таланты:** грязная борьба, боец вплотную, железная челюсть, переломный момент**Имущество:** повязка, кастеты, кожаная куртка**Боец арены (Pit Fighter) — Серебро 2****Умения:** торговля, интуиция, рукопашное (базовое), рукопашное (цеп или двуручное), восприятие, стрелковое (опутывающее)**Таланты:** амбидекстер, боевые рефлексы, двойное владение, щитоносец**Имущество:** цеп или двуручное оружие, одноручное оружие, сеть или кнут, щит или баклер**Чемпион арены (Pit Champion) — Серебро 5****Умения:** сопротивление алкоголю, сбор слухов, знание (анатомия), трюки (драка)**Таланты:** мастер боя, обезоруживание, угрожающий, прочный**Имущество:** нагрудник, шлем**Легенда арены (Pit Legend) — Золото 2****Умения:** обаяние, стрелковое (любое)**Таланты:** пугающий, яростное нападение, непреклонный, мгновенная реакция**Имущество:** качественный шлем

«О, это был шанс на миллион. Лучший бой моей жизни! Но потом ко мне подошли Кроки и приказали лечь в четвертом раунде, или они отпилят мне правую руку. Ну, ты же меня знаешь, я взял и выиграл бой все равно. И ни о чем не жалею. В конце концов, одной рукой тоже можно много чего сделать!»

— Сигурд Бычара, борец на руках

«Подходите! Подходите! Готовы ли вы узреть мои Папы Госсера?! Выстоите ли вы три минуты против Громилы Хоухафера?!»

— Рэймунд Хинан, анонс боя на арене.

Большинство подпольных бойцов попадает в этот спорт из-за нужды в деньгах в сочетании с талантом к мордобою. Кто-то поднимается по лестнице славы, кто-то даже умудряется выйти на пенсию с целыми руками и ногами. На свою удачу, подпольные бойцы, как правило, могут свободно использовать время по своему усмотрению, при условии, что они вовремя явятся для следующего большого боя, и даже если они этого не делают, всегда есть другая арена...



ГОЛОВОРЕЗ (PROTAGONIST)

Дварф, высший эльф, человек

Силач по найму, вы запугиваете, деретесь и, возможно, даже убиваете за звонкую монету.

Головорезы получают деньги за применение своего ума и своих мускулов, и в целом их не заботит тип работы, которой предстоит заниматься. Купец может нанять людей для запугивания конкурентов. Работодатель может решить, что его людям нужно немного вдохновения, чтоб работать шустрее. Дворянин может пожелать, чтоб исчез нежелательный для репутации его дочери ухажер. Головорезы годятся для подобного сорта услуг — и чем хуже репутация у такого человека, тем более прибыльные дела ему предлагаются. За подобными людьми тянутся слава не только вышибал из местной корчмы, готовых сломать пару костей за оговоренную сумму, но и грязная слава садистов, искренне любящих свое ремесло. Одни головорезы имеют собственный кодекс, и не возмутятся за определенные действия ни при каких обстоятельствах, иные же отморозки пойдут на что угодно за дополнительную плату.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ ГОЛОВОРЕЗА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	2		+	1	+				3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Задира (Braggart) — Медь 2

Умения: атлетика, уворот, выносливость, артистизм (насмешки), сбор слухов, торговля, запугивание, рукопашное (любое)

Таланты: боец вплотную, грязная борьба, угрожающий, прирожденный воин

Имущество: капюшон или маска, кастеты, кожаная куртка

Головорез (Protagonist) — Серебро 1

Умения: подкуп, обаяние, рукопашное (базовое), интуиция, восприятие, верховая езда (лошадь)

Таланты: боевые рефлексы, преступник, переломный момент, оглушающий удар

Имущество: одноручное оружие, кольчужный жилет, ездовая лошадь с седлом и сбруей, щит

Наемный убийца (Hitman) — Серебро 4

Умения: лазанье, хладнокровие, ориентация, стрелковое (метательное)

Таланты: точный выпад, обезоруживание, застрелищик, неостановимый

Имущество: плащ, удавка, яд, метательные ножи

Ассасин (Assassin) — Золото 1

Умения: артистизм (актер), стрелковое (арбалеты)

Таланты: точный выстрел, амбидекстер, яростное нападение, травмирующий удар

Имущество: арбалет с 10 болтами, комплект для маскировки

«Помниши Томми-Два-Ножа? Я не хочу сказать что мы повздорили. Но когда последний раз ты видел его живым и здоровым?»

— Гилли-Три-Ножа, головорез

«Да, Здоровяк Юрий зашел ко мне и все разнес. Сказал, типа, что этот город слишком мал для двух дилеров лотоса. Я согласился с ним, дал ему двойную сумму его найма и отправил назад к Белым Тиграм. Больше я о них ничего не слышал.»

— Тони Миральяно, дилер лотоса

С одной стороны, головорезы только и ждут, чтобы отправиться в какое-то приключение, потому что они всегда жаждут драки. Но они обычно также ожидают получить оплату за оказанные услуги. Будут ли они присоединяться к другим без гарантии оплаты — вот вопрос, который они должны задать себе. Может ли закаленный головорез найти цель, за которой он добровольно последует? Может, он даже может начать все с чистого листа?

УБИЙЦА (SLAYER)

Дварф

Вы — воплощенные ярость и стыд, ищите достойную смерть, чтоб смыть позор кровью.

Когда矮夫们 совершают особо постыдный поступок, они теряют честь, дают «Клятву убийцы» и уходят по пути Гrimнира, их древнего бога воинов. Они покрывают тело ритуальными татуировками, выбирают виски, красят бороду и волосы в яркий

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ УБИЙЦЫ									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+		+	1	3	2				+

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Убийца троллей (Troll Slayer) — Медь 2

Умения: сопротивление алкоголю, уворот, хладнокровие, выносливость, азартные игры, лечение, знание (тролли), рукопашное (базовое)

Таланты: двойное владение, бесстрашный (все), бешеный, убийца

Имущество: топор, фляга спирта, стыд, татуировки

Убийца гигантов (Giant Slayer) — Медь 2

Умения: оценка, запугивание, язык (боевой), знание (гиганты), рукопашное (двуручное), выживание

Таланты: стойкий, непреклонный, угрожающий, переломный момент

Имущество: двуручный топор, драгоценности, голова тролля

Убийца драконов (Dragon Slayer) — Медь 2

Умения: артистизм (рассказчик), знание (драконы), восприятие, стрелковое (метательное)

Таланты: амбидекстер, яростное нападение, неостановимый, прочный

Имущество: голова гиганта, метательные топоры

Убийца демонов (Daemon Slayer) — Медь 2

Умения: интуиция, знание (хаос)

Таланты: мастер боя, пугающий, могучий удар, очень сильный

Имущество: голова дракона

рыжий цвет, смазывая их животным жиром, и уходят во внешний мир с топором в руке, в поисках славной смерти.

Убийцы странствуют по всему Старому Свету в поисках смертоносных чудовищ, таких как тролли, гиганты и драконы. Поскольку всюду с собой они несут собственный позор, убийцы как правило погружены в депрессию, которую стараются унять алкоголем, едой или более мощными стимуляторами. Чем больше врагов сразит убийца, тем более сильным, опасным и безумным он становится, и тем более опасных и огромных врагов он ищет в надежде встретить свою смерть.

«Мы избегаем их, по возможности. Они — отщепенцы, у них нет чести и имени, у них есть лишь надежда на их обретение. И тем не менее, мы обязаны предоставить им пищу и кров, ибо отныне они — избранники Гrimнира...»

— Димронд Зиндриссон, шахтер

«Хервиг не имел в виду ничего такого, честное слово. Он всего лишь спросил, отчего у дварфа такие странные татуировки, и что они значат. Все случилось так быстро, я даже не видел движений дварфа, я увидел лишь, как Хервиг зевнулся на землю.»

— Реджимус, грузчик

«Мы все когда-нибудь умрем, человече. Важно лишь то, как именно мы это сделаем.»

— Готрек Гурниссон, убийца

Вся жизнь убийцы — приключение, до того самого момента как он падет в бой. Изредка они все же соглашаются на специфическую подработку, чтобы иметь деньги на выпивку и странствия, но во время этой работы они все еще ищут смерть. Тем не менее, у каждого убийцы когда-то были жизнь, семья и профессия, так что они нечто большее, чем просто воины, желающие смерти.

Игра за убийцу — специфичный и интересный опыт для игрока, потому что ваш персонаж искренне желает лишь одного — смерти. Смиритесь с этим. Ищите славную смерть. Обретите свою честь. Умрите достойно.

СОЛДАТ (SOLDIER)

Дварф, полуорслик, человек, высший эльф, лесной эльф

Вам платят жалование за выучку, дисциплинированность и, когда возникает необходимость, за войну.

По приказу Его Императорского Величества Магнуса Благочестивого, каждая провинция Империи обязана содержать на довольствии регулярную армию. Основой каждой такой армии являются простые солдаты, которые обучаются сражению в строю, где индивидуальное умение усиливается поддержкой товарищей. Солдаты, редко поощряемые к тому, чтобы думать самостоятельно, славятся своим stoическим fatalizmом при исполнении приказов свыше. Солдатами могут быть лучники, арбалетчики, алебардисты, пистольеры, мечники или копейщики, и это только в типичном регулярном полку. Дварфы

содержат солдат, таких как молотобойцы и громобои, а у эльфов чаще можно встретить копейщиков или лучников. Есть множество других солдат, таких как наемники, местное ополчение (которое редко превосходит новобранцев), частные армии и религиозные воинства.

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ СОЛДАТА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+	1		+	2				+	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Рекрут (Recruit) — Серебро 1

Умения: атлетика, лазанье, хладнокровие, уворот, выносливость, язык (боевой), рукопашное (базовое), музикаризование (барабан или дудка)

Таланты: игрок в кости, застрельщик, крепкая спина, прирожденный воин

Имущество: кинжал, кожаный нагрудник, униформа

Солдат (Soldier) — Серебро 3

Умения: сопротивление алкоголю, азартные игры, сбор слухов, рукопашное (любое), стрелковое (любое), выживание

Таланты: строй, этикет (солдаты), быстрая перезарядка, щитоносец

Имущество: нагрудник, шлем, оружие (любое)

Сержант (Sergeant) — Серебро 5

Умения: лечение, интуиция, лидерство, восприятие

Таланты: боевая осведомленность, стесненный боец, непоколебимый, военачальник

Имущество: знак отличия, отряд бойцов

Офицер (Officer) — Золото 1

Умения: знание (война), ориентирование

Таланты: вдохновляющий, громкоголосый, опытный скиталец, отважный

Имущество: письмо о назначении, легкая боевая лошадь с седлом и сбруей, карта, отряд солдат, качественная униформа, знак отличия

«Капитан приказал спуститься с холма. Мы спустились и встретили генерала, который приказал подняться на холм и ожидать дальнейших приказов. Мы поднялись на холм, где капитан сказал, что мы срочно нужны у подножия холма...»

— Хольгер Касс, 1й полк богенхафенских алебардистов

*«Лорды сменяются — тут и там,
Быт вечный солдатский — даден нам,
Карл-Франц прикажет — а ты выполняй,
За те холмы — и дальние шагай.»*

— Маршевая песня «Зеленых», 118го рейкландского пехотного полка

Солдат редко может отлучиться от службы на приключение, но у него есть периодические отпуска или увольнительные. Кроме того, небольшая группа солдат государственной армии под командованием офицера может быть отправлена для расследования различной подозрительной активности на вверенной территории. А некоторые офицеры и вовсе не против

отрядить солдат на дополнительные поручения, видя в этом шанс для повышения квалификации. Солдаты-нелюди как правило и вовсе находятся на территории Империи с важным поручением или миссией, что уже само по себе приключение.

БОЕВЫЙ СВЯЩЕННИК (WARRIOR PRIEST)

Человек

Вы несете божественное в самую гущу битвы, с праведной яростью убивая врагов Империи.

Некоторые культуры, известные в Империи, имеют в своих рядах воинствующих священников. В Рейкланде наиболее распространен Культ Сигмара, и жрецы, носящие молот (символ культа) в руках, сопровождают каждую без исключения армию провинции. Но и другие культуры, например, Мирмидии, Таала, Ульрика и Морра, имеют собственных боевых священников, каждый из которых несет свое видение того, как и чем повергать врагов в бою. Вне боя, боевые священники должны следить за тем, чтобы моральный дух оставался высоким, а дисциплина твердой. Некоторые ордена воинствующих священников дают клятву вечно продолжать свой поход, странствуя по Империи, вырывая с корнем ересь, где бы они ее не отыскали, и помогая всем без исключения, но иные священники предпочитают не вступать в войско, а вести его за собой...

СХЕМА УЛУЧШЕНИЙ БОЕВОГО СВЯЩЕННИКА									
WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	WP	Fel
+		1	+	2				+	3

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

Послушник (Novitiate) — Медь 2

Умения: хладнокровие, уворот, выносливость, лечение, лидерство, знание (теология), рукопашное (любое), молитва

Таланты: благословение (любое), этикет (культы), грамотность, сильный духом

Имущество: книга (религиозная), кожаная куртка, религиозный символ, оружие (любое рукопашное)

Боевой священник (Warrior Priest) — Серебро 2

Умения: обаяние, артистизм (речи), запутивание, язык (боевой), рукопашное (любое), стрелковое (любое)

Таланты: двойное владение, вдохновляющий, возвзвание (любой), опытный скиталец

Имущество: нагрудник, оружие (любое)

Священник-сержант (Priest Sergeant) — Серебро 3

Умения: ветеринария, интуиция, восприятие, верховая езда (лошадь)

Таланты: боевая осведомленность, святые видения, чистая душа, отважный

Имущество: легкая боевая лошадь с седлом и сбруей

Священник-капитан (Priest Captain) — Серебро 4

Умения: сопротивление алкоголю, знание (война)

Таланты: бесстрашный (любое), яростное нападение, священная ненависть, военачальник

Имущество: религиозная реликвия

«Мы были окружены зеленокожими со всех сторон, и уж точно полагали, что нам конец. И затем священник вознес свой молот к небесам и начал выкрикивать молитву, заглушая все звуки боя. И когда последние слова отразились эхом в пустоте, с неба ударила молния. Клянусь Сигмартом, когда я принял в себя, все мы были целы и невредимы, а гоблины обратились в пепел и прах!»

— Хольгер Касс, 1й полк богенхафенских алебардистов

Некоторые боевые священники сопровождают армии, некоторые занимаются миссионерской работой, но большая их часть путешествует по Империи согласно собственной воле. Таким образом, боевой священник идеально подходит для приключения. Конечно, для того чтобы отправиться в дальние уголки Империи по своему желанию, все равно требуется получить хотя бы формальное разрешение от настоятеля или, возможно, командира.



♦ УМЕНИЯ И ТАЛАНТЫ ♦



«Естественно, победа в «Алой Императрице» на девяносто процентов зависит от удачи, и только на десять – от умения. Однако попробуй сыграть без этих десяти, и победы тебе не видать.»

— Герман Грауманн, шулер, болтун, лжец.

Во время игры, вы будете оказываться в ситуациях, исход которых будет целиком зависеть от действий вашего персонажа. Сможете ли вы перепрыгнуть расщелину, или свалитесь навстречу верной гибели? Сумеете ли вы очаровать чванливого вельможу, или он натравит на вас свою охрану? Насколько хорошо вам дадутся эти действия, зависит от ваших умений и талантов. По сути, умения описывают навыки вашего персонажа, а таланты – особые способности и уловки, которыми он обладает. Если вы желаете узнать, как они работают на практике, обратитесь к главе 5: «Правила».

УМЕНИЯ

Если характеристики отображают общий потенциал вашего тела и разума, то умения демонстрируют уже конкретные знания, навыки и пережитый опыт. Каждое улучшение, которое вы вкладываете в умение, увеличивает шанс успешного выполнения соответствующей задачи – хорошо обученные и опытные персонажи смогут одолеть даже более одаренного природой соперника.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ УМЕНИЯ

Все умения связаны с одной из характеристик, которая указывается в описании умения. Уровень умения рассчитывается как сумма значения связанной с ним характеристики и количества улучшений, вложенных в это умение. Ячейки для отметки улучшений для каждого умения находятся на вашем листе персонажа.

Пример: Характеристика «Общительность» у Сигрид равна 41, а умение «Обаяние» имеет 5 улучшений. Таким образом уровень ее Обаяния – 46 (41+5=46).

БАЗОВЫЕ И ПРОДВИНУТЫЕ УМЕНИЯ

Умения делятся на базовые и продвинутые.

Базовые умения отражают врожденные или самые обычные способности, применяемые вами в повседневной жизни. Вы можете пройти проверку базового умения, даже если не вкладывали в него улучшения. Чтобы сделать это, просто пройдите проверку связанной с умением характеристики, как описано в главе 5: «Правила».

Пример: У Сигрид нет улучшений в атлетике. Несмотря на это, атлетика – это базовое умение, а значит, она может пройти проверку атлетики, используя значение связанной с ним характеристики, т.е. ловкости.

Продвинутые умения требуют особых знаний, тренировок, или личного опыта для того, чтобы хотя бы попытаться использовать их. Вы можете пройти проверку продвинутого умения, только если взяли к нему хотя бы одно улучшение. Если улучшений нет, то даже попытаться пройти проверку вы не можете. Это значит, что как бы вы не были умны, вы не сможете понять всех тонкостей законов, без умения знание (закон).

Пример: Интеллект Адемара равен 36, но у него не взято ни одного улучшения в базовом умении «Азартные игры» и в продвинутом умении «Лечение». Так как они оба основаны на интеллекте, он сможет пройти проверку азартных игр с порогом в 36, так как это базовое умение, ведь любой персонаж может попробовать пройти проверку базового умения. Лечение же является продвинутым умением, так что Адемар не знает иных способов залечить раны, кроме как позвать лекаря!

ОБОБЩЕННЫЕ УМЕНИЯ И СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Некоторые умения являются обобщенными. Это означает, что под заголовком одного умения собраны несколько схожих умений, называемых специализациями. Когда специализация упоминается в правилах, она всегда указывается в скобках.

Пример: «Язык» – это обобщенное умение, под заголовком которого собраны несколько смежных умений, связанных с различными языками. Примеры специализаций данного умения: язык (бретоннский), язык (магик), язык (мутский).

Когда вы вкладываете улучшение в обобщенное умение, то вы должны выбрать конкретную специализацию, к которой это улучшение будет применяться. Иногда специализация четко указана в вашей карьере, так что вы просто будете выбирать её (или одну из предложенных, если там будет выбор). В других случаях, например, когда специализация указана как «любая», вы можете выбрать специализацию самостоятельно, основываясь на описании умения из предложенного списка специализаций в книге. Либо, если посчитаете это необходимым, а GM это разрешит, вы можете создать свою уникальную специализацию, соответствующую выбранному умению, и подходящую вашему персонажу.

Пример: Теодоре доступен выбор для умения «Знание (любое)», указанного в ее карьере. Когда она решает произвести улучшение этого умения, ей нужно выбрать специализацию. После недолгих размышлений, она решает улучшить именно «Знание (теология)», тем самым показывая, что она узнала нечто новое о богах.

В остальном же, обобщенные умения работают, так же, как и остальные, с той лишь разницей, что каждая специализация считается отдельным умением.

Пример: Сигрид имеет 8 улучшений в базовом умении «Артистизм (вокалист)», но ни одного в «Артистизм (актер)». Соответственно, если она пройдет проверку общительности со значением 41, то, в случае, если она будет играть на сцене, уровень умения так и останется 41, но вот если она будет петь, то уровень умения составит уже 49 ($41+8=49$). В свою очередь, Теодора имеет одно улучшение в продвинутом умении «Дрессировка (голубь)», и ни одного в «Дрессировка (лошадь)». Это значит, что она может использовать свое умение, чтобы выдрессировать голубей сбрасывать бомбы на головы ничего не подозревающих врагов, однако не может научить лошадь чему-либо, так как не имеет понятия, как дрессировать лошадей.

ПЕРЕЧЕНЬ УМЕНИЙ

БАЗОВЫЕ УМЕНИЯ

Изобразительное искусство, атлетика, подкуп, обаяние, приручение, лазание, хладнокровие, сопротивление алкоголю, уворот, вождение, выносливость, артистизм, азартные игры, сбор слухов, торговля, запугивание, интуиция, лидерство, рукопашное, ориентирование, выживание, восприятие, верховая езда, гребля, скрытность

ПРОДВИНУТЫЕ УМЕНИЯ

Ветеринария, дрессировка, концентрация, оценка, лечение, язык, знание, трюки, взлом замков, музенирование, молитва, стрелковое, исследование, мореходство, тайные знаки, ловушки, ловкость рук, плавание, выслеживание, ремесло



СРАЖЕНИЕ

Многим умениям можно найти применение и в бою. Примеры подобного использования умений можно найти в их описании. Если вы считаете, что знаете еще какой-либо способ использования умений в бою, обсудите возможность их применения с вашим GM.

ОПИСАНИЯ УМЕНИЙ

ВЕТЕРИНАРИЯ (Int) Продвинутое Animal Care

Это умение позволяет вам ухаживать и заботиться о животных, а также лечить их от болезней или ранений.

Одно улучшение, вложенное в умение ветеринария, позволит поддерживать здоровье животных без необходимости совершения проверки. Вы также сможете совершать проверки ветеринарии, чтобы выявить и решить проблемы, связанные со здоровьем животного, такие как:

- Обнаружение болезни.
- Понимание причин странного поведения или дискомфорта.
- Определение качества животного.
- Исцеление [IntB + SL] ран. (Примечание: каждое животное может получить преимущество только от одного броска исцеления после каждой сцены).
- Прекращение состояния «Кровоточащий».
- Подготовка животного к выставке.

В бою вы можете использовать проверку ветеринарии для изучения вражеского животного. При успехе, вы замечаете повреждение в упряжи, следы старых ранений, или же просто слабые или уязвимые места, которые можно эффективно атаковать. Вы и все, кого вы информируете об этом, получаете до конца вашего следующего хода бонус +10 к броску при атаке этого животного или его всадника. Ветеринария предоставляет единовременный бонус +10 для атаки конкретного животного, вне зависимости от того, сколько раз была пройдена проверка.



ЖИВОТНЫЕ

Сможете ли вы применять умения ветеринария или дрессировка к конкретному виду животного, зависит от решения вашего GM. И если с некоторыми, к примеру собаками, лошадьми или демигрифами, все достаточно очевидно, то с другими животными все может оказаться несколько сложнее. Так что, прежде чем попытаться доказать GM, что вы сможете выдрессировать дракона, сперва попробуйте доказать это самому дракону.

ДРЕССИРОВКА (Int) Продвинутое, обобщенное Animal Training

Дрессировка представляет ваше понимание определенного типа животных и вашу способность их дрессировать. Успешное использование умения позволяет вам узнать, какими навыками дрессировки обладает животное, принадлежащее к вашей специализации (с.). Умение дрессировка также позволяет вам предпринять усилие «Дрессировка» между приключениями (с.).

В бою успешная встречная проверка дрессировки против силы воли позволит вам запугать отдельное

животное, попадающее под *специализацию* вашего *умения*. Вы вызываете у животного страх до конца вашего следующего хода (с.). Вызывая *страх* подобным образом, вы можете использовать свое *умение дрессировка* вместо *умения рукопашное*, когда защищаетесь против *атак* цели. С одобрения вашего GM вы также сможете использовать *умение дрессировка* чтобы *атаковать цель*, принуждая ее исполнить определенную команду.

Пример: Столкнувшись с бойцовским псом работников, Ильза проходит встречную проверку *умения дрессировка* (собака) в первом раунде боя, вызывая страх у животного и получая +1 преимущество. В следующем раунде она «*атакует*» цель *умением дрессировка*, пробивая защиту собаки. Ее GM позволяет ей приказать собаке сбежать, что зверь, поджав хвост, и делает.

Специализации: демигриф, собака, лошадь, пегас, голубь

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО (Dex) БАЗОВОЕ, ОБОБЩЕННОЕ Art

Это умение позволяет вам создавать предметы искусства, в рамках выбранной специализации.

Вы получите штраф к *проверке*, если у вас не окажется соответствующих ремесленных инструментов. От SL, полученных при прохождении *проверки*, зависит качество конечного продукта. При создании большого, или сложного произведения, может потребоваться *длительная проверка изобразительного искусства*.

Это умение мало применимо в бою, однако помните, что мраморный бюст — это замечательное импровизированное оружие.

Пример: Ирине было поручено нарисовать портрет местного дворянина, в качестве благодарности за его помощь и покровительство. Ее GM определяет, что для этого потребуется *длительная проверка изобразительного искусства* с 10 SL, причем каждая проверка потребует неделю работы.

Специализации: картография, гравировка, мозаика, рисование, скульптура, татуировка, ткачество.

АТЛЕТИКА (Ag) БАЗОВОЕ Athletics

Ваша способность бегать, прыгать и быстро или ловко перемещаться, а также выполнять любые общие физические упражнения. Обратитесь к разделу «*Движение*» (с.) для получения подробной информации об использовании *атлетики* во время боя.

ПОДКУП (Fel) БАЗОВОЕ Bribery

Ваша способность распознать, является ли человек взяточником, а также, как и сколько ему следует дать на лапу.

Успешная *проверка подкупа* расскажет, можно ли подкупить цель. Если такая возможность есть, GM тайно определит размер необходимой взятки, основываясь на заработках цели (с.), и изменяя сумму, в зависимости от честности цели и рисков, которые она понесет

за получение взятки. Затем вам необходимо угадать размер взятки, а GM подскажет, будет ли она больше, меньше или равна. Каждый SL вашей *проверки подкупа* позволяет предложить другую сумму. В конце этого процесса вы можете решить, сколько денег вы даете в качестве взятки, исходя из полученной информации.

Пример: Снорри пытается подкупить караульного, чтобы тот его пропустил. Основываясь на таблице доходов, GM объясняет, что заработка караульного равен $4d10$ медных пенни, и тайно бросает кубики, получая сумму в 21. Он решает, что персонаж почти не рискует, принимая взятку, ибо частенько так делает, и оставляет цену подкупа в 21 медную монету. Снорри успешно проходит проверку *умения подкупа* с 1 уровнем успеха, и узнает, что подкупить караульного можно, и у него есть две попытки угадать нужную сумму (первая за успешное прохождение теста, вторая — за уровень успеха). Его первая догадка — 15 пенни, на что GM отвечает «выше». Снорри делает вторую попытку, озвучивая 40 монет, и слышит в ответе «ниже». Теперь он знает, что сумма взятки находится где-то между 15 и 40, и предлагает караульному 30 пенни. Улыбнувшись, караульный уступает Снорри путь.

В бою, вы можете использовать это *умение*, чтобы попытаться остановить драку, однако эта *проверка* будет считаться *трудной* (-20), учитывая стрессовость ситуации. Если ваш противник не восприимчив к подкупу, или не знает вашего языка, естественно, все ваши попытки будут обречены на провал. В конце концов, если у них численное преимущество, то что помешает им забрать все ваши деньги?

КОНЦЕНТРАЦИЯ (WP) Продвинутое, обобщенное Channelling

Умение концентрация отражает вашу способность призывать и использовать ветра магии, и применяется исключительно в правилах магии. *Концентрация* — это особое *умение*, в том смысле, что оно как *обобщенное* (и имеет *специализации*), так и не *обобщенное* (для тех, кто не обучен правильно направлять магию). См. главу 8: «*Магия*» для получения дополнительной информации об этом умении.

Специализации: Акши, Азир, Чамон, Дхар, Гур, Гиран, Хиш, Шаиш, Улгу (каждое относится кциальному ветру магии. Детали уточняйте в главе 8: «*Магия*»).

ОБЛЯНИЕ (Fel) БАЗОВОЕ Charm

Это *умение* заставляет людей благосклонно думать о вас, соглашаться с вашим мнением и предлагаемыми действиями. Пройдя встречную проверку *обаяние/хладнокровие*, вы сможете влиять на поведение одной или нескольких целей, вплоть до максимального числа в [FelB + SL], воздействуя в первую очередь на людей с наименьшей силой воли. Если цель заведомо поддерживает вас, *проверка* считается пройденной автоматически.

Ваш GM может разрешить вам использовать *обаяние* в бою, если он считает, что ваши противники склонны выслушивать ваши мольбы о пощаде, или вы приведете убедительные аргументы, которые смогут остановить насилие (попробуйте убедить в этом гоблина, ага...).

Если вы используете *очарование* в качестве своего *действия*, количество целей рассчитывается так, как описано выше. Если же вы используете его для защиты, вы воздействуете только на того, кто вас сейчас атакует. Если вам это удастся, любые цели под воздействием ваших слов не будут атаковать вас в этом раунде, и вы получите +1 *преимущество*. Вы можете делать это в каждом *раунде* до тех пор, пока не решите прекратить совершать эту *проверку*, или ее провалите, после чего ваши слова больше уже не будут иметь никакого значения.



ПУБЛИЧНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ

Умение обаяние можно использовать, чтобы произносить впечатляющие речи, чтобы убедить несколько слушателей в правоте ваших идей. Предполагая, что они слышат вас и склонны слушать, вы за одну *проверку обаяния* можете воздействовать на [FelB + SL] целей, в первую очередь на цели с наименьшей *силой воли*. Если же вас слышно плохо, или люди не намерены тратить на вас время, то *проверка* проходится против среднего показателя *силы воли* (обычно 35). Если *проверка* провалена, то толпа будет не заинтересована вашими речами.

Такие *таланты*, как «Громкоголосый» и «Опытный оратор», могут увеличить количество людей, попавших под эффект применения данного *умения*. *Поразительный провал* (-6 SL) (с.) во время проверки для цели публичного выступления превращает слушателей в разгневанную толпу, чей гнев будет нацелен именно на вас.



ПОПРОШАЙНИЧЕСТВО

Вы можете применять *обаяние*, чтобы попрошайничать на улицах. Успешная *проверка* позволит вам получить от прохожих [FelB + SL] медяков в час. Сложность *проверки* зависит от выбора места для попрошайничества, а также того, сколько сочувствия вызывает ваш внешний вид. Если вы не получили SL, но все же прошли *проверку*, вам удастся получить только один медяк. *Поразительный провал* (-6 SL) означает, что вы, возможно, привлекали внимание местных стражников, нашли какие-то проблемы местными нищими или испытывали некоторые другие существенные затруднения.

Примечание: персонажи, которых застали за попрошайничеством, скорее всего потеряют свой статус в глазах коллег. Этого не произойдет, если персонаж уже избрал себе карьеру попрошайки, или иную, со схожим социальным статусом.

ПРИРУЧЕНИЕ (WP) БАЗОВОЕ Charm Animal

Это *умение* позволяет вам приручить, быстро успокоить, или же расположить к себе какое-либо животное.

Прохождение *проверки приручения* позволяет вам влиять на поведение одного или нескольких животных, вплоть до [WPB + SL] особей. Если животное само по себе покорное, то *проверка* будет успешной автоматически, в ином случае потребуется *встречная проверка приручения* против силы воли.

В бою вы можете использовать *приручение* при сражении с животными. Если *проверка* успешна, то цель не будет атаковать вас в течении одного *раунда*, а также вы получите +1 *преимущество*. Вы можете делать это в каждом *раунде* до тех пор, пока не решите прекратить совершать эту *проверку*, или ее провалите, после чего инстинкты животного возьмут верх, и вы уже не сможете никак на это повлиять.

ПАЗАНИЕ (S) БАЗОВОЕ Climb

Способность подниматься на крутые или вертикальные поверхности.

Если время позволяет, и подъем предстоит достаточно легкий, то любой, кому доступно данное *умение*, может преодолеть небольшое вертикальное препятствие без необходимости проходить *проверку* данного *умения*.

В любых иных случаях, а также при применении *умения* в бою, обратитесь к (с.). Вы даже можете попробовать карабкаться по спине огромного противника (мы не будем уточнять, насколько это разумное решение).

СОПРОТИВЛЕНИЕ АЛКОГОЛЮ (T) БАЗОВОЕ Consume Alcohol

Ваша способность справляться с алкоголем, не позволяя ему задурманить ваш разум и взять под контроль тело.

После каждого выпитого алкогольного напитка сделайте *проверку сопротивления алкоголю*, в зависимости от крепости напитка. За каждую проваленную *проверку* вы получаете штраф -10 к WS, BS, Ag, Dex и Int, до максимума в -30. Как только количество проваленных *проверок* сравняется с вашим *бонусом Стойкости*, вы становитесь «Пьяным в стельку». Просмотрите следующую таблицу, чтобы увидеть, что с вами происходит.

Если после последней выпитой дозы прошел час, пройдите *серезную (+0)* *проверку сопротивления алкоголю*. Все эффекты и штрафы от опьянения пройдут после [10 - SL] часов. После того, как все эффекты исчезнут, проведите еще одну *серезную (+0)* *проверку сопротивления алкоголю*. Вы страдаете от похмелья и получаете состояние «Уставший» (которое никак не снять) в течение [5 - SL] часов.

В бою, вы можете потратить одно *очко решимости*, чтобы игнорировать штрафы от опьянения на один *раунд* (с.).

1d10 | Пьяный в стельку

1-2	«Мариенбургская смелость»: Получите бонус +20 к проверкам <i>умения хладнокровие</i> .
3-4	«Я тя в натуре уважаю!»: Игнорируйте эффекты <i>предубеждения и враждебности</i> (с.).
5-6	«А че все так шатаются?»: В свой ход, вы можете либо совершить <i>движение</i> , либо <i>действие</i> , но не оба сразу (с.).
7-8	«Слыши, сюда подошел!»: Получите <i>враждебность (все!)</i> (с.).
9-10	«Как я здесь оказался?»: Вы очнулись на следующий день, с жутким похмельем, и провалами в памяти насчет завершения дня попойки. Ваш GM и сопартийцы могут вам восстановить произошедшие события в самых смешных и унизительных подробностях. Пройдите еще одну проверку <i>умения сопротивление алкоголю</i> — в случае провала, вы получаете состояние «Отравленный» (с.).

ХЛАДНОКРОВИЕ (WP) БАЗОВОЕ

Cool

Хладнокровие позволяет вам оставаться спокойным в стрессовой ситуации, противостоять *страху и ужасу*, а также придерживаться своих убеждений.

Хладнокровие обычно используется, чтобы противостоять другим *умениям* — *обаянию, запугиванию* и т. д., но вам также может потребоваться пройти проверку *хладнокровия*, когда вас принуждают действовать против своей воли. *Хладнокровие* также является основным *умением*, используемым для противостояния *психологии* (с.).

УВОРОТ (Ag) БАЗОВОЕ

Dodge

Уворот — это ваша способность избегать опасностей благодаря высокой подвижности, реакции и скорости. Оно широко используется, чтобы отскочить от падающих камней, увернуться от вражеского клинка или внезапно сработавшей ловушки.

В бою *уворот* обычно используется, чтобы противостоять *атакам* и избегать *урона*. Обратитесь к главе 5: «Правила», чтобы узнать об этом больше.

ВОЖДЕНИЕ (Ag) БАЗОВОЕ

Drive

Вождение позволяет вам управлять транспортными средствами во время путешествий по дорогам Империи, от простых телег и неуклюжих фургонов, до «экспериментальных» изобретений имперских инженеров, сводя к минимуму возможные аварийные ситуации.

В обычных условиях, если вы обладаете *умением вождения*, проверка не требуется. Однако же, если что-то может помешать управлению, например, плохое состояние дороги, или же погодные условия, следует совершить проверку *вождения*. Если вы не обладаете этим *умением*, вам может потребоваться выполнить проверку, даже чтобы совершить самые базовые

маневры. *Поразительный провал (-6 SL)* проверки *вождения* означает, что случилось что-то плохое. Совершите бросок по следующей таблице:

1d10 | Результат

1-2	Порванная упряжь: Одна лошадь (или ее эквивалент), вырывается из упряжки, сообразно снижая скорость передвижения.
3-5	Жесткая тряска: Пассажиры получают 1 рану, незакрепленный багаж может быть поврежден.
6-8	Сломанное колесо: Вам необходимо проходить проверку <i>вождения</i> каждый раунд, чтобы избежать крушения. Двухколесные транспортные средства автоматически терпят крушение.
9-10	Сломанная ось: Транспортное средство теряет управление и терпит крушение.

Крушение: Пассажиры терпящих крушение транспортных средств обычно, только если транспортное средство не двигалось достаточно медленно (по решению GM), получают от 2d10 ран, которые могут быть уменьшены благодаря бонусу *стойкости* и очкам *доспеха*. Потерпевшие крушения транспортные средства должны быть отремонтированы кем-то с соответствующим *умением ремесла*, таким как *ремесло (плотник)* или *ремесло (каретник)*. Запасные колеса могут быть установлены любым персонажем, успешно прошедшим проверку *вождения* или соответствующую проверку *ремесла*.

В бою *вождение* может использоваться в соответствующих обстоятельствах, например, если на вас нападают разбойники, и вы желаете пойти на таран, или вовсе них сбежать. (с.).

ВЫНОСЛИВОСТЬ (T) БАЗОВОЕ

Endurance

Выносливость требуется в те моменты, когда вы переносите тяготы и лишения, вынуждены долгое время находиться без движения, либо выживать в суровых условиях. В частности, проверка *выносливости* помогает справляться с различными *состояниями* (или восстанавливаются после них) (с.) и помогает вам восстановить потерянные *раны*. Обратитесь к главе 5: «Правила», чтобы узнать больше.

АРТИСТИЗМ (Fel) БАЗОВОЕ, ОБОБЩЕННОЕ

Entertain

Умение позволяет развлекать слушателей захватывающими рассказами, пением, актерским мастерством, а то и вовсе травлей анекдотов. Успешное использование *умения артистизм* означает, что вы подняли настроение слушателей, оказавшихся достаточно близко, чтобы вас услышать. SL показывают, насколько им приглянулось ваше выступление.

Маловероятно, что в бою *артистизм* вам сможет пригодиться, впрочем, вы вольны придумать оригинальный способ его применить, например, можно попробовать использовать *артистизм (актер)*, чтобы сбить с толку ваших противников.

Специализации: актер, юморист, вокалист, рассказчик.

ОЦЕНКА (INT) Продвинутое Evaluate

Позволяет определить ценность редких артефактов, необычных товаров и произведений искусства. Предполагается, что каждый знает относительную ценность обычных предметов, но успешное использование *оценки* позволяет определить ценность любопытных и уникальных экземпляров. Успешная проверка *оценки* может также предупредить вас, что изучаемые вами товары (или монеты) являются контрафактными – эта проверка будет противостоять SL, с которыми были созданы данные подделки (обычно это *умения изобразительное искусство или ремесло*). Ваш GM может применять модификаторы, основываясь на том, насколько редким или необычным является предмет, или на полученном опыте или происхождении вашего персонажа.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ (INT) Базовое Gamble

Позволяет оценить вероятность того, что ставка окупится, а также выигрывать в разнообразные азартные игры.

Чтобы определить победителя в игровой партии, все игроки проводят *проверку азартных игр*, применяя любые подходящие модификаторы. Победу одержит игрок наибольшим количеством SL, а при ничьей из игры выбывают все игроки с более низким счетом, а те, кто остается, проходят еще одну *проверку азартных игр*, повторяя этот процесс до тех пор, пока среди них не выявится победитель.

Если же вы хотите победить, используя нечестную игру, см. *умение ловкость рук*.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Некоторые игроки, для пущего погружения, предпочитают использовать мини-игры за игровым столом, используя настоящие игры (карты или в кости), чтобы внести изюминку в игровой процесс. Если вы решаете так поступить, успешная проверка *азартных игр* позволит вам повлиять на игру один раз — взять дополнительную карту или, например, перебросить кубик — в зависимости от решения GM. Каждый SL дает вам еще одну возможность повлиять на игру.

СБОР СЛУХОВ (FEL) Базовое Gossip

Вы можете услышать интересные и полезные новости и распространять свои собственные слухи. Успешная проверка *сбора слухов* означает, что вы узнали одну полезную новость в районе вашего пребывания, которую вам сообщит ваш GM. Каждый SL либо предоставляет вам дополнительную информацию, либо дает шанс распространить слух среди слушателей, количеством не более вашего бонуса *Общительности*. Время, необходимое для проверки *сбора слухов*, зависит от того, насколько осмотрительны игроки, и

насколько плотно заселен район их пребывания (это решает GM).

Маловероятно, что сбор слухов будет очень полезен в бою, но если ваш противник является местной «достопримечательностью», вы сможете заранее узнать о нем что-то действительно важное.



ОБРЫВОЧНЫЕ СВЕДЕНИЯ

В то время как GM может для экономии времени просто сообщать всей партии полученные при помощи проверки сбора слухов новости, может быть куда интереснее доводить эту информацию до отдельных игроков (при помощи мессенджера, записки, или отводя игрока в сторону для личной беседы). Это приведет к тому, что игроки должны будут соотносить полученную информацию между собой, что поможет погружению в игровой мир, ведь это хороший способ внести в игру некую толику неразберихи, что может привести к веселым или ужасным последствиям.

ТОРГОВЛЯ (FEL) Базовое Haggle

Торговля позволяет вам выбрать хорошие сделки при общении с продавцами. В обобщенном случае, торговля — это *встречная проверка против торговли собеседника*, которая позволяет узнать, сделают ли вам хорошую скидку, или нет. В частности, *умение* может быть использовано при покупке товара по меньшей цене. Информацию об этом см. в главе 11: «*Руководство потребителя*».

ЛЕЧЕНИЕ (INT) Продвинутое Heal

Вы были обучены справляться с травмами и болезнями. Успешная проверка *лечения* позволяет выполнить одно из следующих действий:

- Диагностировать заболевание, инфекцию или недуг.
- Вылечить *болезнь* (с.).
- Исцелить [IntB + SL] ран (*Примечание*: пациент может получить преимущество только от одной *проверки лечения* после каждой сцены). Если используются стерильные жидкости или соответствующие припарки и повязки, то ранение не будет вызывать *инфекцию* (с.).
- Снять *состояние* «*Кровоточащий*», при этом каждый SL снимает дополнительное *состояние* «*Кровоточащий*».

Если [IntB + SL] составляет менее 0, проваленная *проверка лечения* может привести к получению *ран*. В случае *поразительного провала* (-6 SL) ваш пациент также заразится *малой инфекцией* (с.).

Успешная проверка *лечения* при контакте с больным персонажем будет гарантировать, что в этот день вы избежите заражения данной болезнью. Каждый SL также препятствует тому, чтобы один дополнительный персонаж, контактирующий с пациентом в тот день, заболел болезнью. За каждый полный день,

который пациент проводит в покое, находясь под вашим медицинским надзором, продолжительность заболевания сокращается на один день, до минимума в один день. Для получения дополнительной информации см. «Болезнь и инфекция» в главе 5: «Правила».

Некоторые *травмы* требуют хирургического вмешательства; см. талант «Хирургия» для получения дополнительной информации. Для получения дополнительной информации об исцелении ран, обратитесь к разделу «Травмы» в главе 5: «Правила».

Ваш GM может применить модификаторы для проверки *лечения* для отображения заразности заболевания, условий работы, наличия материалов или стрессовых обстоятельств. При использовании во время боя, проверки будут как минимум серьезными (+0).

ЗАПУГИВАНИЕ (S) БАЗОВОЕ

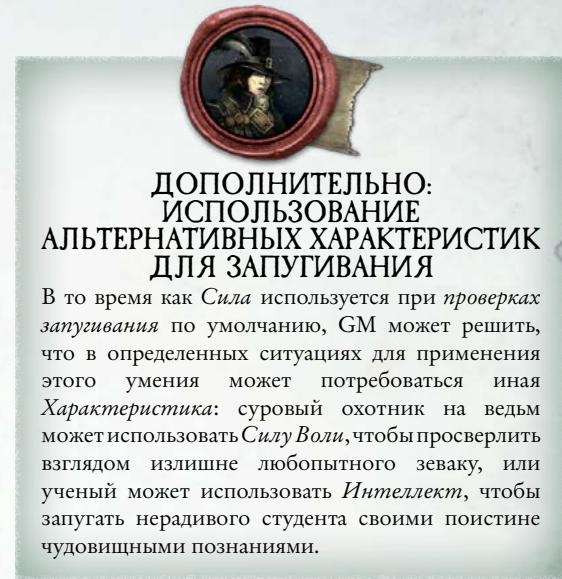
Intimidate

Позволяет принуждать к своей точке зрения или пугать живых существ. Конкретная причина для проведения проверки зависит от контекста: зачастую, проверка происходит после явно озвученной угрозы, но порой достаточно тонкого намека или даже взгляда, обещающего множество проблем. *Запугивание* – это почти всегда **встречная проверка против хладнокровия** вашей цели; в случае успеха вы можете запугать несколько целей, вплоть до [SB + SL] существ. Каждое из них будет реагировать на запугивание в зависимости от их индивидуальных особенностей и от того, насколько успешно подействовали ваши угрозы, но в любом случае они сбегут или уйдут с вашего пути и не будут препятствовать вашей деятельности, либо же напротив, пойдут на открытый конфликт, так что вам стоит держать оружие наготове.

В бою вы вызываете *страх* (с.) для всех запуганных целей. Вы также можете использовать свое умение *запугивание* вместо *рукопашного умения*, когда защищаетесь от атак запуганных вами персонажей, одной своей волевой позой заставляя перетрусивших противников отказаться от агрессивных действий. Кроме того, с одобрения вашего GM вы можете использовать запугивание, чтобы «атаковать» запуганных вами персонажей, принуждая их выполнять ваши приказы, такие как «Бросьте оружие!» или «Убирайтесь отсюда!». Однако, если вы провалите любую последующую проверку запугивания, вы больше не сможете запугивать или вызывать страх у этих противников. С разрешения вашего GM, вы можете попытаться запугать их снова в следующем раунде, но со штрафом, поскольку они с меньшей вероятностью будут вас бояться, ведь однажды они уже раскусили ваши пустые угрозы.

Пример: Столкнувшись с группой разбойников, Светлана Могучая получает 4 SL при проверке запугивания. В сочетании с ее бонусом силы, равным 5, это означает, что она может воздействовать вплоть до 9 целей, чего более чем достаточно, чтобы перепугать всех трех бандитов, которые теперь испытывают перед Светланой страх. Поскольку она выиграла с 3 SL, она получает +1 преимущество до конца своего следующего хода. В следующем раунде она «атакует» разбойников, используя свое запугивание, намереваясь заставить их оставить ее в покое. Тем не менее, она

проваливает проверку, и разбойники осознают, что их, вообще-то, больше, и у них, как-бы, есть оружие...



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДЛЯ ЗАПУГИВАНИЯ

В то время как *Сила* используется при проверках запугивания по умолчанию, GM может решить, что в определенных ситуациях для применения этого умения может потребоваться иная Характеристика: суровый охотник на ведьм может использовать *Силу Воли*, чтобы просверлить взглядом излишне любопытного зеваку, или ученый может использовать *Интеллект*, чтобы запугать нерадивого студента своими поистине чудовищными познаниями.

ИНТУИЦИЯ (I) БАЗОВОЕ

Intuition

Умение *интуиция* позволяет вам прочувствовать окружение, чтобы понять, что что-то здесь не так, а также подскажет, когда окружающие пытаются что-то от вас утаить. Успешное использование *интуиции* дает вам тонкий или неявный намек, связанный с окружением, определяемый вашим GM. Например, GM может сообщить, что кто-то не особо верит в то, о чем он говорит, или о том, как относятся местные жители к местному дворянину, или же о том, что мотивы доброжелателя могут быть не до конца честны. Если кто-то активно пытается скрыть свои намерения, он может противопоставить вашей *интуиции* свое *хладнокровие* или *артистизм* (актер).

В бою можно использовать успешную проверку *интуиции*, чтобы получить +1 преимущество, когда вы в уме оцениваете поле боя и своих противников. Вы можете продолжать получать преимущество и в следующих ходах, до тех пор, пока вы видите всех своих противников и вам никто не мешает (например, не пытается на вас напасть). Таким образом вы можете получить максимум [ваш IntB] преимуществ.

ЯЗЫК (Int) Продвинутое, обобщенное

Language

Умение *язык* предоставляет вам доступ к дополнительным языкам, помимо родного языка вашего персонажа. Предполагается, что все персонажи по умолчанию умеют говорить на рейкшипиле (языке Империи) и на своем родном языке (если у вашего персонажа есть язык, отличный от рейкшипилы), без необходимости проходить проверку. Если ваша игра проходит в месте, отличном от Империи, замените рейкшипиль на местное наречие.

Если у вас есть *умение языка*, вы, как правило, можете сформулировать свои мысли на этом языке на достаточном уровне, чтобы вас понял собеседник, а также можете понять необремененную тяжелыми формулировками информацию. Проверка *умения языка* необходима, когда вам требуется передать словами

ЯЗЫКИ СТАРОГО СВЕТА

Вот перечень основных языков Старого Света и их носителей. Существует огромное количество других языков, но именно эти наиболее часто встречаются в Рейкланде.

Язык	На котором говорят ...
Альбиона	...люди Альбиона, родом из далекой окутанной туманом островной империи, их непросто повстречать.
Боевой жаргон	...войны Старого Света. Он очень распространен среди солдат и наемников, а используется для быстрого обмена сообщениями во время боя. Предположительно, он был разработан богиней Мирмидией, когда она бродила по Старому Свету в смертной оболочке.
Бретонниский	...народ Бретоннии, представителей которого иногда можно встретить в Рейкланде. Бретонния — это королевство рыцарей к юго-западу от Империи.
Классический	...ученые мужи человеческой расы. Это первый известный человеческий язык Старого Света, которому уже более 3000 лет, и который используется в большинстве научных трактатов Империи, включая гrimуары волшебников и многие священные книги.
Эльтарин	...народ Атель Лорена, Лорелорна, и приезжие купцы из Ультуана. Эльтарин — это язык эльфов. Тональный язык имеет множество диалектов и общеизвестно, что представителям прочих рас научиться ему довольно сложно.
Эсталийский	...народ Эсталии, пылкие люди юго-западных королевств, известных своей жестокой политикой и поклонением богине Мирмидии.
Господарский	...народ Кислева, выносливые люди из замороженных областей к востоку от Империи. Иноземцы часто называют этот язык «Кислевитским» или «Кислеваринским».
Грюмбарский	...огры. Мало кто изучал этот простой язык, хотя некоторые командиры наемников считают владение этим языком полезным навыком, ведь тогда они смогут завербовать в свой отряд огра.
Кхазалид	...народ Караз Анкора, дварфийского королевства, расположенного в горах. Этот язык также широко распространен в культе Сигмара, где чтят крепкий союз Сигмара с дварфами, который он заключил еще в те времена, когда он жил среди людей.
Магик	...волшебники. Это тональный язык, используемый для укрощения Ветров Магии. Академическая форма языка, которую преподают коллегии Магии, называется Лингва Прастаантия, и она весьма отличается от исковерканной формы языка, используемой ведьмами и неподготовленными колдунами. Это не язык для общения.
Мутский	...народ Мутланда, крупной провинции полуросликов в землях Империи. Этот язык мало известен за пределами Мута.
Норски	...народ Норски. На этом языке обычно говорят на севере Империи, в Нордланде и Остланде, а также в Пустоشاх и Кислеве.
Рейкшиль	...народ Империи. Рейкшиль является основным языком, используемым в большинстве игр WFRP. Он проявляется в бесчисленных и разнообразных диалектах со всей Империи, большинство из которых взаимно понятны. Это современная версия языка, на котором когда-то говорил король-бог Сигмар, когда еще ходил среди смертных более двух с половиной тысяч лет назад.
Квикиш	...народ подземной империи. Используется скавенами и их многочисленными рабами. Мало кто сможет сказать, что владеет этим языком, или даже догадывается о его существовании.
Тилейский	...народ Тилеи, который чаще всего встречается в Империи среди торговцев и наемников. Южные княжества Тилеи славятся своей жестокой политикой и почитанием Мирмидии.
Воровской жаргон	...обитатели улиц Старого Света. Выражения этого языка сильно привязаны к местности и оригинальны для каждой территории, например, жаргон тилейцев значительно отличается от жаргона, распространенного в Империи.
Пустошней	...сельские жители Пустоши, открытой всем ветрам территории к западу от Рейкланда. Официальным языком столицы Пустошей, Мариенбурга, является рейкшиль, как напоминание о том, что княжество когда-то было частью Империи.

довольно сложно построенную конструкцию, или использовать редкий диалект или терминологию.

Примечание: Язык (магик) используется для сокрытия заклинаний, и проверка может пройти ... довольно необычными последствиями, в случае провала. За дополнительной информацией обратитесь к главе 8: «Магия».

Специализации: боевой жаргон, бретонниский, классический, гильдейский, кхазалид, магик, воровской, тилейский.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: БОЕВОЙ ЖАРГОН

Боевой жаргон представляет собой серию простых команд и жестов, которые могут быть сделаны в пылу боя. Игроки с языком (*боевой жаргон*) могут кратко общаться друг с другом во время боя без наложения каких-либо штрафов. Те, у кого нет этого умения, не смогут быстро координировать свои атаки или обсуждать стратегию после начала схватки.



КТО ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ?

GM должны знать, что порой игроки отдают приказы друг другу, и это может вызвать трения внутри группы. Если у вас есть игроки, принадлежащие к разным социальным классам или воинским званиям, обязательно обсудите с ними, как это отразится на динамике внутрипартийных игр, чтобы обеспечить плавную и приятную для всех игру для.

ЛИДЕРСТВО (FEL) БАЗОВОЕ Leadership

Мера вашей способности руководить другими и вызывать их уважение. Хотя зачастую это *умение* полезно в бою, решительный лидер сможет также его применить и в иных чрезвычайных ситуациях (например, при пожаре). Дворяне используют лидерство, чтобы командовать своими подчиненными.

Успешная проверка *лидерства* позволяет вам отдавать приказы нескольким целям, вплоть до [FelB + SL] индивидов. Если целями являются ваши прямые подчиненные (благородный дворянин приказывает своим слугам, или сержант отдает команды бойцам своего отряда), команды выполняются, не встречая возражений. Если же между вами нет естественной иерархии, или выполнение приказа связано с определенными трудностями (например, солдаты могут не захотеть положить свою голову в самоубийственной атаке на гидру), *Проверка* будет проходить против *хладнокровия* целей.

В бою вы можете использовать *лидерство*, чтобы подбодрить своих подчиненных. Успешная проверка *лидерства* предоставит бонус +10 ко всем *проверкам психологии* до конца следующего раунда (с.).

Кроме того, *лидерство* может быть использовано для передачи *преимущества* союзникам, способным вас услышать. После успешной проверки *лидерства*, вы сможете передать *преимущество* одному союзнику по вашему выбору, и дополнительно +1 *преимущество* на каждый SL, которое может быть передано любому вашему союзнику в пределах слышимости.

Пример: Лорд Людвиг фон Шем наблюдал за беседой двух своих телохранителей с несколькими хулиганами в течение трех раундов, используя свое *умение интуиция*, чтобы получить 3 *преимущества*. Чувствуя, что беседа зашла в тупик, он издает безоговорочный приказ атаковать их главаря. Пройдя проверку *лидерства* с 5 SL, он дает одному телохранителю 2 своих *преимущества*, а второму 1 *преимущество*, надеясь, что это поможет быстро разрешить ситуацию.

ЗНАНИЕ (INT) ПРОДВИНУТОЕ, ОБОБЩЕННОЕ Lore

Наличие *умения знание* означает, что вы формально учились или каким-то другим образом изучали отрасль определенных знаний. Владение этим *умением* отражает тот факт, что вы хорошо разбираетесь в данной специализации и вам не нужно проходить проверки для того, чтобы GM мог предоставить вам соответствующие сведения. Если вы ищете конкретную, менее известную информацию, вам необходимо будет пройти *проверку знания*, модифицированную в зависимости известности данной информации, а количество SL определит, насколько хорошо вы ее помните.

В бою успешные *проверки знания* могут дать вам +1 *преимущество*, если они будут применимы (с одобрения вашего GM). Например, *знание (геология)* может дать вам *преимущество*, если вы сражаетесь в каменной пещере, или *знание (инженерия)* может помочь вам, если вы сражаетесь с противником, вооруженным сложным механическим устройством. Вы можете продолжить получать *преимущество* и в последующие ходы, если это позволяют обстоятельства (с согласования GM), и вас никто не прерывает. Таким образом вы сможете получить *преимущества*, до максимума в [ваш IntB].

Специализации: инженерия, геология, геральдика, история, закон, магия, металлургия, наука, теология.

РУКОПАШНОЕ (WS) БАЗОВОЕ, ОБОБЩЕННОЕ Melee

Данное *умение* представляет собой специальную тренировку с одним типом оружия ближнего боя. Каждая *специализация рукопашной* означает, что персонаж специально обучался владению определенного класса оружия. Если у вас нет специализации в данном *умении* для оружия, которое вы хотите использовать, обратитесь к главе 11: «*Руководство потребителя*», чтобы узнать, какие штрафы вы понесете при его применении в бою. См. главу 5: «*Правила*» для получения более подробной информации о бое и использовании *рукопашного умения*.

Специализации: базовое, кулечное, кавалерийское, фехтовальное, цепы, защитное, древковое, двуручное.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ (I) БАЗОВОЕ Navigation

Ориентирование позволяет вам проложить правильный путь в дикой местности, используя ориентиры, звездное небо или карты. Владение *умением ориентирования* означает, что вы примерно знаете, где находитесь, и можете найти путь, пользуясь общезвестными ориентирами без использования проверок. *Проверка* потребуется только в том случае, если выdezориентированы или путешествуете вдали от известных дорог, при этом успех подсказывает правильное направление или позволяет избежать неудачи.

Если в своем путешествии вы уже довольно далеко забрались, GM может попросить провести *длительную проверку ориентирования*, на которую влияют погодные условия, наличие видимых ориентиров и доступ к надежной географической информации. Количество SL, необходимых для выполнения задачи, зависит от того, как далеко находится пункт назначения, причем каждая *проверка* представляет из себя часы или дни путешествия, в зависимости от характера поездки.

ВЫЖИВАНИЕ (Int) БАЗОВОЕ Outdoor Survival

Умение выживание используется для выживания в дикой природе, включая умение ловить рыбу, охотиться, добывать пропитание, а также разводить костры и возводить укрытия. Опытные путешественники умеют читать признаки приближающейся ненастной погоды и находить след различных опасных зверей.

Во время стоянки вы можете пройти *проверку выживания*, на которую влияют погодные условия, например, **серьезная (+0)** проверка, если идет дождь, или **трудная (-20)** во время шторма. Успешная проверка позволит вам обеспечить себя пищей и кровом на ночь. Каждый SL позволяет вам аналогичным образом помочь одному персонажу. Если проверка провалена, вы должны пройти **серезную (+0)** проверку *выносливости*, или вы получите состояние «*Уставший*». Если вы страдаете от *поразительной неудачи (-6 SL)*, с вами приключилось что-то неприятное, а что – решает GM (например, ночью ваш лагерь мог подвергнуться неприятельской атаке).

Во время боя в дикой местности вы можете пройти *проверку выживания*, чтобы получить +1 *преимущество*, по аналогии с умением *интуиция*, до максимума в [ваш IntB] *преимущества*, поскольку вы смогли найти полезную и опасную для противника местность, которую вы сможете наилучшим образом использовать в своих интересах.

ВОСПРИЯТИЕ (I) БАЗОВОЕ Perception

Ваша способность замечать вещи своими чувствами — зрение, обоняние, слух, осязание и вкус, а также любые другие чувства, которыми вы можете обладать, такие как магические или нечеловеческие чувства. Ваш GM может попросить пройти *проверку восприятия*, чтобы обнаружить что-то, например, движение на грани видимости, присутствие ловушки или кого-то, кто вас преследует, модифицируя сложность в зависимости от того, насколько просто обнаружить искомое. *Восприятие* также используется, чтобы противостоять попыткам что-то скрыть от вас с помощью умений, таких как *ловкость рук* или *скрытность*.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ПОИСК ПРОПИТАНИЯ И СБОР ТРАВ

Поиск пропитания и сбор трав обычно занимает около 2 часов. Партийные охотники и фуражиры могут провести только одну *проверку выживания* (в которой можно осуществить помощь) за всю группу, причем сложность определяется обстоятельствами.

- **Фуражировка:** успех дает достаточно еды для одного персонажа. Каждый SL дает достаточно дополнительной провизии для еще одного человека.
- **Охота и рыбалка:** если у вас есть соответствующие инструменты (луки, копья, удочки или сети), успешная проверка сможет прокормить двоих людей, плюс дополнительно по два человека за каждый SL.
- **Ловушки:** используйте умение ловушки для размещения ловушек для животных (с.). Прокормить подобным образом можно такое же количество людей, как и при «Охоте и рыбалке».
- **Знание (травы):** если вместо этого вы собираете травы, используя *знание (травы)*, успех предоставит достаточное для одной дозы количество искомых трав (с.), при этом каждый SL дополнительно приносит еще одну дозу. Сложность проверки определяется *доступностью* искомых трав: *обычная (0)*, *скучная (-10)*, *редкая (-20)* или *экзотическая (-30)*.

Восприятие имеет множество применений в бою, чаще всего для того, чтобы замечать важные детали, помимо наиболее очевидных сведений о поле боя или ваших противниках (что остается на усмотрении GM).

ТРЮКИ (Ag) Продвинутое, обобщенное Perform

Вы обладаете специфическими навыками, что позволяет вам выделять невероятные кульбиты и трюки. Возможно, это неплохой способ заработать на жизнь, например, в качестве уличного артиста или члена цирковой труппы. Успешное использование *умения трюки* позволяет вам развлечь публику, которая находится достаточно близко, чтобы вас видеть и слышать. SL отражают то, насколько ваше выступление оказалось успешным.

В бою определенные специализации в трюках могут дать вам определенные преимущества. С разрешения вашего GM, вы сможете использовать *трюки (акробат)* вместо *уворота*. Другие специализации могут быть полезны для отвлечения внимания врагов, возможно, предоставляя вам *преимущество*, если вы сможете придумать интересный способ этого добиться. Возможно, некоторые трюки могут и вовсе быть использованы в качестве оружия (если у вас есть необходимый инвентарь), например *трюки (факир)*!

Специализации: акробат, клоун, танцор, факир, жонглер, мим, эквилибрист.

ВЗЛОМ ЗАМКОВ (Dex) Продвинутое Pick Lock

Вы разбираетесь в устройствах замков и способы их вскрывать, не имея ключей под рукой. Процесс вскрытия замков зачастую будет требовать *длительной проверки*, при которой вам потребуется набрать определенное количество SL, в зависимости от сложности механизма.



ЗАМКИ И ОТМЫЧКИ

На сложность вскрытия замков влияет наличие отмычек. Импровизированные отмычки, такие как гвозди и заколки, можно использовать со штрафом -10. Каждая *проверка взлома замков* обычно занимает *раунд*, хотя GM может решить, что некоторые замки являются серьезной преградой (из-за механизма или покрывающей замок ржавчины), так что на их вскрытие потребуется больше времени. Если GM считает замок достаточно простым, даже неквалифицированные персонажи могут попытаться провести одну *очень трудную* (-30) проверку *проводности*, чтобы его вскрыть. Ниже приведены стандартные сложности для вскрытия замков, наиболее распространенных в Старом Свете.

Тип замка	Сложность	SL
Задвижка	Средняя (+20)	0
Обычная дверь	Серьезная (+0)	2
Надежная дверь	Сложная (-10)	2
Сундук	Трудная (-20)	5
Дверь хранилища	Очень трудная (-30)	10

МУЗИЦИРОВАНИЕ (Dex) Продвинутое, обобщенное Play

Ваша способность создавать музыку с помощью инструментов, достаточно приятную, чтобы произвести впечатление на слушателей. Успешная *проверка музенирования* позволяет развлечь публику, которая находится достаточно близко, чтобы вас видеть и слышать. SL отражают то, насколько ваше выступление оказалось успешным.

Специализации: волынка, лютня, клавесин, валторна, скрипка.

МОЛИТВА (FEL) Продвинутое Pray

Ваша способность возносить мольбы или иным образом общаться с божеством. Для получения дополнительной информации об использовании *умения молитва* для поиска божественного вмешательства, см. главу 7: «Религия и верования».

В бою, если ваш GM сочтет это целесообразным, учитывая обстоятельства и вашу веру, вы можете использовать *молитву*, чтобы медитировать и сосредоточить свое внимание. Каждый раунд, который вы проводите, молясь во время боя (и совершаете



СТАРЫЙ СВЕТ – ЛИШЬ СЦЕНА...

Хоть умения *артистизм*, *триюки* и *музенирование* могут между собой пересекаться, каждое из них отражает отдельную группу умений.

Артистизм — это *базовое умение*, основанное на *общительности*. Оно включает в себя те навыки, которые может попробовать применить любой, даже неподготовленный персонаж (например, пение или рассказ интересных историй).

Трюки — это *продвинутое умение*, основанное на *ловкости*. Трюковые специализации требуют обучения, чтобы хотя бы попытаться их использовать, и полагаются на физическую подготовку, скорость и координацию.

Музенирование также является *продвинутым умением*, но основывается на *проводности*. Оно представляет собой опытность персонажа в игре на определенном музыкальном инструменте, и его не сможет использовать необученный и не совершенствующий это умение персонаж.

Вы должны тщательно выбирать, какую специализацию собираетесь выбирать в *умениях артистизм, триюки или музенирование*. Подумайте, способен ли персонаж физически применять выбранное умение, и какого успеха он сможет добиться, будучи новичком в данном направлении. В конце концов, кто-то даже без музыкального образования смог бы красиво спеть, но вот вручи ты ему в руки волынку...

успешную *проверку молитвы*), вы получаете +1 *преимущество*. Таким образом, вы сможете получать максимум [ваш FelB] *преимущества*.

Кроме того, если ваши враги понимают ваш язык и знают (и боятся) ваше божество, GM может разрешить вам использовать *молитву* вместо *запугивания*.

СТРЕЛКОВОЕ (BS) Продвинутое, обобщенное Ranged

В то время как любой крестьянин может бросить камень, просто используя своё *стрелковое умение*, для использования лука или пистолета требуется хорошая подготовка. Каждая *специализация стрелкового умения* специфична и отвечает за определенную группу оружия дальнего боя. Если у вас нет *специализации* в данном умении для оружия, которое вы хотите использовать, обратитесь к главе 11: «Руководство потребителя», чтобы узнать, какие штрафы вы понесете при его применении в бою. См. главу 5: «Правила» для получения полной информации о дальнем бое.

Специализации: пороховое, луки, арбалеты, инженерное, опутывающее, взрывчатка, праша, метательное.

ИССЛЕДОВАНИЕ (Int) Продвинутое Research

Отвечает за то, насколько эффективно вы умеете извлекать полезные и часто путанные знания из библиотек и других хранилищ информации. Исследования требуют наличия у вас таланта «Грамотность» (с.).

Простое владение *умением исследования* означает, что вы сможете найти без проверки неспецифичную информацию, хранящуюся в библиотеке, где ведется строгий учет документации, если у вас достаточно времени. Если вы ищете конкретную, менее популярную информацию, или спешите, вам потребуется пройти *длительную проверку исследования*, на сложность которой влияет размер библиотеки, а целевой SL зависит от распространенности искомой информации.

Исследования не помогут вам в непосредственном бою, впрочем, вы можете поискать в библиотеке более-менее пригодное для изучения руководство по эффективной технике мечевого боя.



ИССЛЕДОВАНИЯ И БИБЛИОТЕКИ

Библиотеки Старого Света весьма разнообразны: от небольших личных библиотек из нескольких десятков книг до огромных архивов, которые располагаются в университетах и храмах городов и поселков.

Использование *проверки исследования* в небольшой библиотеке для поиска конкретной книги занимает около 5 минут. Для сравнения, подобные *проверки* в больших архивах легко могут занять многие часы, но также они и увеличивают шансы найти наиболее эзотерические знания.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (Ag) БАЗОВОЕ, ОБОБЩЕННОЕ Ride

Отражает, насколько хорошо вы умеете ездить верхом на животных определенной группы. *Верховая езда (лошадь)*, например, позволит вам ездить на лошадях, мулах, ослах и их ближайших родственниках. Вам нужно будет пройти *проверку*, только если вы делаете что-то необычное, например, участвуете в скачках, выездке, движетесь по пересеченной местности или вступаете в верховой бой. В противном случае, если у вас есть хотя бы одно *улучшение* этого *умения*, предполагается, что вы сможете путешествовать на скакуне без совершения *проверок*.

Будучи верхом, при перемещениях вы должны использовать *характеристику скорости* вашего скакуна. Если вы собираетесь совершив *бег*, *прыжок* или *лазание*, вы должны будете использовать *умение верховой езды*, а не вашу *атлетику*. Для участия в скачках может потребоваться *длительная проверка верховой езды*, целевой SL будет зависеть от продолжительности поездки, а количество проверок – от того, как долго длится заезд. На *проверку верховой езды* могут влиять условия окружающей среды и темперамент вашего

скакуна. Для получения дополнительной информации см. главу 12: «Бестиарий».

Умение верховой езды может широко использоваться в бою. См. главу 5: «Правила», для получения более подробной информации о верховом бою.

Специализации: демигриф, великий волк, грифон, лошадь, пегас.

ГРЕБЛЯ (S) БАЗОВОЕ Row

Отвечает за ваше мастерство управления весельной лодкой. *Умение гребли* обычно используется только во время гонок, навигации на речных порогах, при отчаянной попытке избежать встречи с болотными спрутами, или в подобных необычных или опасных ситуациях. Предполагается, что любой, обладающий данным *умением*, может без совершения *проверок* пересекать на лодке пруд или спокойную реку. Тем, у кого нет данного *умения*, возможно, придется пройти *проверку* при любом действии, кроме наиболее простых маневров.

МОРЕХОДСТВО (Ag) Продвинутое, обобщенное Sail

Ваша способность управлять парусным судном и маневрировать им — включая умение вязать узлы, использовать рулевое колесо, измерять скорость ветра и многое другое. Если у вас есть достаточное количество обученного экипажа для вашего судна, *проверка умения мореходства* потребуется для совершения судном опасных маневров, для участия в гонке, плавании по особо опасным мелководьям, для борьбы со стихией или подобными сложностями. Обычное плавание при слабом ветре или управление судном вниз по течению реки не потребует *проверки мореходства*. *Умение* также может быть использовано при связанных с плаванием действиях, например, вязании узлов.

Управление одним видом парусного судна не так уж отличается от управления другим его видом, так что если у вас есть какая-либо специализация в этом *умении*, *умение мореходство* становится для вас *базовым*.

Специализации: баржа, каравелла, когг, фрегат, драккар.

ТАЙНЫЕ ЗНАКИ (Int) Продвинутое, обобщенное Secret Signs

Вас учили, как использовать тайные знаки, понятные только представителям вашей профессии или фракции. Есть множество причин, по которым кто-то может захотеть оставить секретное сообщение: бродяги могут указывать, в каких домах хозяева охотно подают милостыню, воры могут захотеть поделиться с коллегами слабыми местами в безопасности магазина или наличии в доме чего-либо ценного, в то время как разведчики могут захотеть предупредить друг друга об опасном монстре, обитающем неподалеку.

Это *умение* обычно не требует *проверки* — вы можете расшифровать любые известные вам знаки, которые встречаются на вашем пути. Но *проверка* может потребоваться, если знаки были повреждены, стерлись или у вас мало времени на их изучение. Большинство сообщений очень просты и состоят не более чем из трех слов.

Специализации: Серый орден, гильдия (любая), лесник, разведчик, вор, бродяга.

Я ВИДЕЛ ЗНАК...

Это список простейших тайных знаков Старого Света и тех, кто их использует. Это лишь небольшой пример наиболее часто используемых знаков в Рейкленде, а фактически их куда больше. Для своей игры вы вольны использовать дополнительные знаки и специализации.

Тайные знаки	Используемые...
Серый орден	...серыми волшебниками. Скрытые серые волшебники используют сложный набор знаков для своих странствующих магистров, многие подобных знаков смогут заметить только другие волшебники. С их помощью указывают на безопасные дома, опасные места, районы, в которых не приветствуют волшебников, и многое другое.
Гильдия	...членами гильдий. Многие крупные гильдии, от каменщиков до грузчиков, имеют множество знаков и символов, используемых для решения важных вопросов внутри гильдии.
Лесник	...лесорубами и другими сельскими жителями. Знаки лесников в основном используются для обозначения территории, важных или опасных районов и указания безопасных путей.
Разведчик	...разведчиками, особенно теми, что служат в армии или в отряде наемников. Знаки в основном используются для обозначения мест добычи провианта, маршрутов снабжения и расположенных впереди серьезных опасностей.
Вор	...ворами и жуликами. Многочисленные банды и криминальные структуры городов и поселков используют различные знаки, чтобы указать на безопасные пути для отхода, легкую добычу, хорошо патрулируемые районы и многое другое.
Бродяга	...странствующими бродягами и коробейниками. Эти знаки в основном используются для обозначения безопасных мест для сна, деревень, которых следует избегать, и источников пищи и воды.

ЛОВУШКИ (DEX) Продвинутое Set Trap

От простой ловушки или медвежьего капкана, до более изощренных устройств, таких как «Вороловка фон Гриззеля», игроки вряд ли смогут долго странствовать по Старому Свету, не наткнувшись ни на одну ловушку. Умение ловушки измеряет вашу способность

устанавливать и обезвреживать ловушки всех мастей. Предполагается, что любой, обладающий данным умением, автоматически может активировать и обезвреживать ловушки, если располагает достаточным запасом времени. Проверка обычно требуется только в том случае, если вы торопитесь, работаете в неудобных условиях или ловушка чересчур замысловата. Перечень простых ловушек можно найти в главе 11: «Руководство потребителя».

Установка или обезвреживание большинства ловушек требует средней (+ 20%) проверки умения ловушки, но для более сложных устройств может потребоваться длительная проверка с несколькими SL, которые предстоит получить за несколько раундов.

ЛОВКОСТЬ РУК (DEX) Продвинутое Sleight of Hand

Позволяет обчищать карманы, незаметно прятать в ладони предметы и выполнять некоторые фокусы при помощи рук, а также мухлевать при игре в азартные игры. Этой проверке обычно противостоит восприятие вашей цели. При успехе вы успешно спрятали в кулаке предмет, обчистили карман или подменили карты, в то время как незначительный успех (от +0 до +1 SL) может свидетельствовать о том, что ваши коварные проступки вызвали у вашего оппонента подозрения.

Вы также можете использовать ловкость рук, чтобы «помочь» своему умению азартные игры. Перед любым раундом (или его аналогом, в зависимости от игры) вы можете попробовать пройти проверку ловкости рук (встречную, если другие игроки вам не доверяют). В случае успеха вы можете инвертировать результат проверки азартных игр, если при этом вы сможете ее успешно пройти. Ну, а в случае провала, ваши противники явно будут не в восторге от ваших действий...

Ловкость рук редко можно применить в бою, впрочем, изобретательные игроки могут заставить доверчивого оппонента замешкаться, выхватив кинжал, казалось бы, из воздуха, что может предоставить им преимущество (с одобрения GM).

СКРЫТНОСТЬ (AC) БАЗОВОЕ, ОВОБЩЕННОЕ Stealth

Позволяет вам бесшумно подкрадываться и легко скрываться в тени, что вызвало бы куда большее затруднение у большинства простых обывателей. Скрытность, как правило, противопоставляется восприятию противника, и проверка может быть модифицирована, в зависимости от того, насколько хорошо освещен или скрыт ваш маршрут, а также того, насколько неброско вы одеты. Впечатляющий или поразительный провал при проверке, скорее всего, сразу привлечет внимание врагов, от которых вы пытались скрыться.

Скрытность имеет много потенциальных применений в бою, наиболее полезных для того, чтобы спрятаться при подготовке засады или обхода с фланга противника, чтобы получить возможность атаковать незащищенный тыл. См. главу 5: «Правила» для рассмотрения подобных возможностей более детально. Конечно, вы также можете использовать это умение, чтобы просто избежать конфликта, оставшись незамеченным...

Специализации: природа, подземелье, город.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО: СЛЕЖКА

Слежка – попытка незаметно следовать за кем-то. Для этого требуется *комбинированная проверка восприятия и скрытности* (с.). Если цель активно пытается оторваться от преследователей, ей противостоит *скрытность* цели.

Если вы пройдете *проверку восприятия* и провалите *проверку скрытности*, вы будете следовать за своей целью, но вас заметят. Если вы не пройдете *проверку восприятия*, но пройдете *проверку скрытности*, вы потеряете цель, но останетесь незамеченным.

ПЛАВАНИЕ (S) Продвинутое Swim

Ваша способность держаться на плаву. Если у вас есть *умение плавание*, вы можете плавать без необходимости совершать *проверку*. Но *проверка* потребуется, если вы попадете в сильное течение, будете участвовать в заплыве на скорость или попытаетесь избежать встречи с акулой, посланной Штромфельсом, богом Утопленников. На проверку может оказаться влияние состояние воды, ваша поклажа или одежда.

Плавание используется бою, только если вам придется сражаться в воде. В этом случае *плавание* заменяет в проверках ваши *умения*, такие как *атлетика* (для определения *скорости*). Если вам требуется узнать точную *скорость плавания*, используйте обычные правила *движения* (с.), учитывая тот факт, что в воде вы движетесь вдвое медленнее.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ (I) Продвинутое Track

Ваша способность идти по чужому следу. *Выслеживание* используется, чтобы идти по плохо различимому следу в дикой местности. Это *умение* не нужно для того, чтобы найти несколько следов в глубоком снегу – здесь хватит простой *проверки восприятия*. *Выслеживание* же включает в себя более глубокие знания и опыт, используемый для обнаружения мельчайших намеков на маршрут искомой цели. Вы также можете попытаться скрыть свой след, совершая *встречную проверку* *выслеживания* против *выслеживания* ваших преследователей.

Часто для *выслеживания* цели требуется *длительная проверка*, причем сложность изменяется в зависимости от того, насколько свежи следы и насколько для этих целей подходит почва: влажная земля даст больше информации, чем скалистая поверхность. GM также может использовать правила преследования, чтобы определить, удается ли вам выследить убегающую цель (с.).

РЕМЕСЛО (DEX) Продвинутое, обобщенное Trade

Большинство жителей Рейкланда занимаются ремеслом. Даже искатели приключений часто имеют более надежную или респектабельную карьеру, к которой могут вернуться между своими приступами возбуждения, от которых волосы встают дыбом и опорожняется кишечник.

Умение ремесло представляет собой вашу способность что-то создавать или предоставлять услуги, а также ваши знания в связанной с вашим ремеслом сфере знаний.

Наличия данного *умения* достаточно для автоматического выполнения задач, связанных с вашим ремеслом, при условии, что у вас есть необходимые материалы и инструмент. *Проверка* потребуется, только если вы стараетесь сделать что-то быстро, у вас неблагоприятные для ремесла условия, или вы хотите создать предмет высокого качества.

Часто проверки ремесла являются длительными, а время и SL зависят от объема или масштаба вашей работы. Приготовление закусок при помощи ремесла (повар) для того, чтобы произвести впечатление на местного лорда, займет намного меньше времени, чем строительство военного корабля с ремеслом (судостроитель).

Вы также можете пройти *проверку ремесла* вместо *умения знания*, если речь идет об информации, связанной с вашим ремеслом. В таких обстоятельствах GM может предпочесть использовать *интеллект* вместо *проверки* в качестве базовой характеристики, хотя зачастую такая возможность игнорируется, чтобы не усложнять игру.

Хотя большинство *ремесленных умений* имеют мало возможностей для реализации во время сражения, специализаций ремесла достаточно много, и некоторые из них могут, в зависимости от обстоятельств, могут пригодиться в бою. Например, при сражении в лавке аптекаря, успешная *проверка ремесла* (аптекарь) поможет вам найти определенные взрывоопасные или едкие смеси, которые вы сможете метнуть во врагов.

Умение ремесло также используется для усилия «Создание предметов» (с.).

Специализации: аптекарь, каллиграф, лавочник, плотник, повар, бальзамировщик, кузнец, дубильщик.



ТАЛАНТЫ

Если *характеристики* представляют ваш сырой потенциал, а *умения* — это вашу подготовку и опыт, *таланты* представляют из себя все уловки, причуды и особые способности, которые вы изучили в течение жизни.

ПОЛУЧЕНИЕ ТАЛАНТОВ

Во время создания персонажа вы автоматически получите несколько *талантов* (см. главу 2: «Персонаж»). После этого вы можете использовать очки опыта (XP) для приобретения новых талантов или усиления существующих (если это возможно), из *карьерной лестницы* вашей *карьеры* (с.).

Если вы можете взять *талант* несколько раз, у него будет либо специальное правило, описывающее такую возможность. Также, у него может быть *связанное умение*, указанное в *проверках* (см. «*Оформление таланта*»). Если это так, за каждый раз, когда вы приобретаете этот *талант*, вы получаете +1 SL за любое успешное использование *умения*, связанного с этим *талантом*.

ОФОРМЛЕНИЕ ТАЛАНТА

Ниже описаны правила оформления каждого таланта.

- Название таланта (ситуация):** Название таланта. Если в названии присутствуют круглые скобки, в них указывается ситуация, на которую влияет данный талант.
- Максимум:** Максимальное количество раз, которое можно взять этот талант, обычно это 1 или связанный с ним бонус *характеристики*.
- Проверки:** Если талант связан с одной или несколькими *проверками*, которые может совершать ваш персонаж, здесь они перечисляются. *Таланты, связанные с проверками*, имеют дополнительное правило: за каждый раз, когда вы берете этот *талант*, вы получаете +1 SL к любой успешной проверке *умения*, связанного с данным талантом.
- Описание:** Описание того, что делает талант.

ОПИСАНИЯ ТАЛАНТОВ

ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ Accurate Shot

Максимум: Бонус навыка стрельбы

Вы исключительно точны и знаете, куда следует стрелять, чтобы нанести максимальный урон противнику. Когда вы наносите урон любым стрелковым оружием, вы наносите дополнительный урон в размере уровня данного таланта.

ТОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ Accurate Shot

Максимум: Бонус навыка стрельбы

Вы исключительно точны и знаете, куда следует стрелять, чтобы нанести максимальный урон противнику. Когда вы наносите урон любым стрелковым оружием, вы наносите дополнительный урон в размере уровня данного таланта.

ОСТРЫЕ ЧУВСТВА (ЧУВСТВО) Acute Sense (Sense)

Максимум: Бонус инициативы
Проверка: Восприятие (чувство)

Одно из ваших основных пяти чувств высоко развито, позволяя вам заметить то, что упускают другие. Вы сможете совершать проверки Восприятия, использующие выбранное чувство, чтобы обнаружить обычно незаметные для простых людей детали, по усмотрению GM. Например: попытка увидеть орла, летящего невероятно далеко, попытка учуять яд, почти не источающий запах, попытка услышать дыхание затаившейся в перекрытии мыши, попытка нащупать буквы в старом выцветшем пергаменте, попытка определить, что два стакана пива, произведенного одним пивоваром, были разлиты из двух разных бочек.

ЭФИРНАЯ ГАРМОНИЯ

Aetheric Attunement

Максимум: Бонус инициативы
Проверка: Концентрация (любой)

Ваш опыт, талант или обучение позволяют вам более безопасно управлять ветрами магии. Вы не получите ошибку, если выбросите дубль при успешной проверке концентрации.

БРОДЯЧИЙ КОТ

Alley Cat

Максимум: Бонус инициативы
Проверка: Скрытность (город)

Вы чувствуете себя как дома в темных переулках. При проверке скрытности (город) вы можете инвертировать выпавший результат, если это принесет вам успех.

АМБИДЕКСТР

Ambidextrous

Максимум: 2

Вы можете использовать свою ведомую руку намного лучше, чем большинство людей, благодаря тренировкам или врожденному таланту. Вы получаете штраф в размере -10 к проверкам, которые используют только вашу ведомую руку, а не -20, как обычно. Если вы приобрели этот талант дважды, вы и вовсе не будете получать штраф к этим проверкам.

ЖИВОТНОЕ СРОДСТВО

Animal Affinity

Максимум: Бонус силы воли
Проверки: Приручение

Дикие животные чувствуют себя комфортно в вашем присутствии и часто следуют вашим указаниям. Все существа с чертой «Животное», и не имеющие черты «Агрессивный», автоматически будут спокойны в вашем присутствии, если только у них нет причин для агрессии, например, из-за боли, нападения на них, естественной агрессивности или для защиты потомства.

ТАЙНАЯ МАГИЯ (ЗНАНИЕ)

Arcane Magic (Lore)

Максимум: 1

Вы либо изучаете одно из 8 тайных знаний магии — «Зверей», «Смерти», «Огня», «Небес», «Металла», «Тени», «Света» или «Жизни» — или практикуете менее известные знания, такие как «Колдовство» или «Некромантия». Теперь вы можете запоминать заклинания из выбранного вами знания за следующую стоимость в XP.

Количество известных заклинаний / Стоимость нового заклинания в XP
 Не более IntB x 1 / 100 XP
 Не более IntB x 2 / 200 XP
 Не более IntB x 3 / 300 XP
 Не более IntB x 4 / 400 XP

... и так далее.

Таким образом, если ваш бонус интеллекта равен 4, заклинание будет стоить вам 100 XP за первые 4 заклинания, затем 200 XP за следующие 4 и так далее. Полные правила изучения новых заклинаний приведены в главе 8: «Магия». В обычных обстоятельствах вы не можете выучить более одного таланта «Тайная магия (знание)». Кроме того, вы не можете изучать таланты «Благословение» или «Воззвание», если у вас есть талант «Тайная магия». Вы можете забыть этот талант за 100 XP, но при этом немедленно потеряете все свои заклинания.

АРГУМЕНТАЦИЯ

Argumentative

Максимум: Бонус общительности

Проверки: проверки обаяния во время споров или обсуждений
 Вы привыкли аргументировать свою точку зрения и побеждать в спорах. Если вы совершили успешную проверку обаяния во время спора с оппонентом, для подсчета SL вы можете выбрать, использовать ли выпавший при проверке SL, или выпавшее на кубике единиц значение в качестве SL. Таким образом, успех при броске с выпавшим 24 может предоставить +4 SL.

ИЛЛЮСТРАТОР

Artistic

Максимум: Бонус проворности

Проверки: Изобразительное искусство (любое)

Вы обладаете природным талантом к искусству, умеете создавать точные наброски, используя только время и подходящую информацию. Эта способность имеет несколько применений в игре, начиная от создания плакатов розыска и заканчивая рисованием точных копий журналов, и предоставляет определенные преимущества, по решению GM. В дополнение к этому, добавьте ремесло (художник) к любой вашей карьере. Если ваша карьера уже включала в себя это умение, вы можете вместо этого приобретать его улучшения на 5 XP дешевле.

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ

Attractive

Максимум: Бонус общительности

Проверки: проверки обаяния, чтобы повлиять на тех, кому вы привлекательны
 Будь то пронзительные глаза, крепкое телосложение или, может быть, белоснежная улыбка, но вы знаете, как наилучшим образом использовать то, что дали вам боги. Когда вы успешно используете обаяние, чтобы влиять на тех, кого вы привлекаете, для подсчета SL вы можете выбрать, использовать ли выпавший при проверке SL, или выпавшее на кубике единиц значение в качестве SL. Таким образом, успех при броске с выпавшим 38 может предоставить +8 SL.

БОЕВОЙ РАЖ

Battle Rage

Максимум: Бонус силы воли

Проверки: проверки рукопашной во время бешенства
 Вы можете лучше контролировать свое безумие в бою. Вы можете закончить свое бешенство успешной проверкой хладнокровия в конце раунда.

ОТВЕДЕНИЕ КЛИНКА

Beat Blade

Максимум: Бонус навыка рукопашной

Проверки: Рукопашная при использовании отведения клинка

Вы обучены наносить точные контролируемые удары по оружию противника, открывая брешь в обороне или просто препятствуя вражеской атаке. До совершения броска, вы можете своим действием совершить отведение клинка. Совершите проверку рукопашной, в случае успеха ваш оппонент теряет -1 преимущество, и теряет еще -1 за каждый SL, набранный вами. Это не встречная проверка. Этот талант бесполезен, если у вашего противника нет оружия, или его размер больше вашего (с.).

НЕДОСТОЙНЫЙ ВНИМАНИЯ

Beneath Notice

Максимум: Бонус общительности

Проверки: Скрытность, находясь на виду

Знатные и могущественные не обращают внимания на ваше присутствие, зная, что вы его попросту недостойны. При условии, что вы правильно одеты и не находитесь там, где вам быть не следует, лица с более высоким статусом обычно игнорируют вас, если ваше присутствие не становится неприемлемым, что может очень облегчить подслушивание разговоров, которые вам, возможно, не следует слышать. Кроме того, персонажи с более высоким статусом, чем у вас, не получают никакого преимущества, совершая по вам атаку или ранив вас в бою, ведь нет ничего достойного в победе над таким отребьем.

БЕЗУМНЫЙ НАТИСК

Berserk Charge

Максимум: Бонус силы

Проверки: Рукопашное в раунде, в котором вы совершаете натиск
 Вы безрассудно бросаетесь на своих врагов, используя силу своего натиска для увеличения силы ваших ударов. Когда вы совершаете натиск, вы получаете +1 урон всем атакам ближнего боя за уровень этого таланта.

БОЛТОВНЯ

Blather

Максимум: Бонус общительности

Проверки: Обаяние при использовании болтовни
 Болтовня, или «Бурчание пуз из открытой пасти» в Норланде, или «Чушь собачья» в Остланде, этот талант включает в себя быстрый и несмолкаемый поток информации, или громкие и многословные рассуждения о несущественных или бессмысличных вещах, он используется при попытках сбить цель с толку одной лишь силой слова. Для использования таланта «Болтовня» вы совершаете встречную проверку обаяния против интеллекта собеседника. При успехе дает ваш противник получает состояние «Оглушенный». Кроме того, за каждый уровень таланта «Болтовня», ваш противник получает еще одно состояние «Оглушенный». Цели, оглушенные данным талантом, не могут делать ничего, кроме как ошеломленно смотреть на вас, в попытках понять, что вы вообще несете. Как только последнее состояние

«Оглушенный» подходит к концу, цель, наконец, получает возможность вставить слово, и, возможно, вам не это не понравится — в конце концов, вы же несли полнейшую чушь в течение некоторого времени. Если вы перестанете говорить, ваш противник немедленно потеряет все состояния «Оглушенный», вызванные вашей болтовней. Как правило, вы можете пытаться болтать с одним персонажем только один раз за сцену, или, возможно, дольше, в зависимости от решения GM (ведь цель может второй раз и не попасться на вашу удоочку).

БЛАГОСЛОВЕНИЕ (БОЖЕСТВЕННОЕ ЗНАНИЕ) Bless (Divine Lore)

Максимум: 1

За вами наблюдает один из богов, и вы можете возносить простые молитвы. Теперь вы можете использовать благословения вашего божества, как указано в главе 7: «Религия и верования». При нормальных обстоятельствах вы можете знать только одно божественное знание благодаря этому таланту.

КНИГОЧЕЙ Bookish

Максимум: Бонус интеллекта

Проверка: Исследование

В библиотеке вы чувствуете себя как дома, подобно моряку в море, и фермеру на ферме. При провале проверки исследования вы можете инвертировать результат, если это принесет вам успех.

ВЗЛОМ С ПРОНИКНОВЕНИЕМ Break and Enter

Максимум: Бонус силы

Проверки: Рукопашное при попытке проломить или сломать неодушевленный предмет

Вы — мастер вламываться через закрытые двери и запертые замки. Вы можете добавить +1 к урону за каждый уровень в этом таланте при определении урона по неодушевленным предметам, таким как окна, сундуки, двери и тому подобному.

Взяточник Briber

Максимум: Бонус общительности

Проверки: Подкуп

Вы очень опытный взяточник. GM должен снизить базовую стоимость любой необходимой взятки на 10% за уровень данного таланта, до минимума 10% от первоначальной суммы.

ШУЛЕР Cardsharp

Максимум: Бонус интеллекта

Проверки: Азартные игры и ловкость рук при игре в карточные игры

Вы привыкли играть и выигрывать в карты, хотя ваши методы не исключают мошенничество. Когда вы успешно используете умение азартные игры или ловкость рук при игре в карты, вы можете решить, для подсчета SL вы можете выбрать, использовать ли выпавший при проверке SL, или кубике единиц значение в качестве SL. Таким образом, успех при броске с выпавшим 28 может предоставить +8 SL. Если вы играете в настоящую карточную игру, чтобы это обыграть, вы можете получить дополнительное количество карт за раздачу, равное вашему уровню в таланте «Шулер», а затем сбросить лишние до

необходимого количества с руки перед каждым раундом игры.

ТОЧНЫЙ ВЫПАД Careful Strike

Максимум: Бонус инициативы

Вы умеете наносить удары по врагу именно туда, куда хотите, на расстоянии или в ближнем бою. Вы можете изменить свой результат определения местоположения попадания максимум на +/- 10 за каждый уровень этого таланта. Итак, если вы приобрели этот талант два раза, и вы попали по 34 «Правой руке», вы можете изменить место попадания до 14 «Левая рука» или до 54 «Тело» (с.).

КУТИЛА Carouser

Максимум: Бонус стойкости

Проверки: Обаяние на вечеринках, сбор сплетен на вечеринках, сопротивление склогою

Вы умеете пить веселиться. Вы можете инвертировать бросок любой проваленной проверки на сопротивление алкоголю, если это принесет вам успех.

МЯГКОЕ ПРИЗЕМЛЕНИЕ Catfall

Максимум: Бонус ловкости

Проверки: Атлетика при падении

Вы ловки и способны удержать равновесие подобно кошке, а также способны падать с большой высоты, не получая урона. Всякий раз, когда вы падаете, вы можете совершить проверку атлетики. В случае успеха уменьшите расстояние, которое вы пролетаете на 1 ярд, +1 дополнительный ярд за +1 SL, чтобы рассчитать урон от падения.

ЛЖЕЦ Cat-tongued

Максимум: Бонус общительности

Проверки: Обаяние при вранье

Подобно богу обмана Ранальду, вы перемешиваете ложь с правдой столь искусно, что никто не может заподозрить в ваших словах обман. При использовании обаяния для лжи, слушатели не могут противопоставить вашему обаянию свою интуицию, чтобы попытаться обнаружить в ваших словах что-то подозрительное.

МАГИЯ ХАОСА (ЗНАНИЕ) Chaos Magic (Lore)

Максимум: Количество заклинаний, доступных в выбранном знании магии Хаоса

Случайно или сознательно, но вы отдали часть своей души одному из Темных Богов и теперь можете практиковать отвратительную магию Хаоса. Ваш разрушительный покровитель немедленно предоставляет вам доступ к одному заклинанию из выбранного знания (чаще всего из знаний Нургla, Слаанеш или Тзинча), вы получаете очко порчи, когда заклинание проникает в ваш разум, и оно никогда не будет забыто.

Каждый раз, когда вы берете этот талант, он всегда стоит 100 XP за раз, вместо обычных затрат, вы изучаете другое заклинание из своего избранного знания и получаете очко порчи. Для получения дополнительной информации о доступных заклинаниях см. главу 8: «Магия». При нормальных обстоятельствах вы можете знать только одно знание магии Хаоса.

БДИТЕЛЬНОСТЬ**Combat Aware****Максимум:** Бонус инициативы

Проверки: Восприятие во время рукопашного боя
Вы привыкли изучать поле битвы, чтобы принимать быстрые решения, основываясь на изменяющихся обстоятельствах. Вы можете пройти серьезную (+0) проверку восприятия, чтобы проигнорировать ошеломление, на сложность которой могут повлиять обстоятельства по обычным правилам.

МАСТЕР БОЯ**Combat Master****Максимум:** Бонус ловкости

Ваш накопленный многолетний боевой опыт позволяет вам держать слабых противников на расстоянии. За каждый уровень в этом таланте вы считаетесь как еще один боец для определения численного превосходства. Этот талант работает только когда вас превзошли числом. Обратитесь к (с.) для изучения правил численного превосходства.

БОЕВЫЕ РЕФЛЕКСЫ**Combat Reflexes****Максимум:** Бонус инициативы

Вы реагируете подобно молнии. Добавьте 10 к вашей инициативе за каждый уровень в этом таланте при определении порядка инициативы.

ПРИСУТСТВИЕ КОМАНДУЮЩЕГО**Commanding Presence****Максимум:** Бонус общительности**Проверки:** Лидерство

Ваше присутствие наполняет окружающих тихим благоговением и восхищением. Такова ваша аура авторитета: те, у кого более низкий статус, могут не сопротивляться вашим проверкам лидерства своей силой воли. Конечно, враги по-прежнему вряд ли будут уважать или подчиняться вам, но простые люди станут реже выражать неповинование.

НА КОЛЕНКЕ**Conscost****Максимум:** Бонус интеллекта**Проверки:** Знание (аптекарь)

Вы умеете готовить зелья, снадобья и наркотики на ходу. Вы можете предпринять одно свободное усилие «Создание предметов», используя знание (аптекарь) без необходимости в мастерской. Другие усилия «Создание предметов» используют обычные правила.

ГУТТАПЕРЧЕВЫЙ**Contortionist****Максимум:** Бонус ловкости**Проверки:** проверки трюков и ловкости, когда вы изгибаете свое тело

Вы можете изгибаться невероятным образом или манипулировать своим телом множеством, казалось бы, неестественных способов. Это позволяет вам прорицаться сквозь узкие лазейки и сгибать свое тело сумасшедшими способами при помощи проверок ловкости, давая преимущества, определенные GM.

ХЛАДНОКРОВНЫЙ**Coolheaded****Максимум:** 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашей начальному значению силы воли (это не учитывается в ваших улучшениях).

ЩЕЛЧОК КНУТОМ**Crack the Whip****Максимум:** Бонус проворности

Проверки: проверки вождения или верховой езды, когда вы пытаетесь совершить бегство или бег
Вы знаете, как выжать максимум от своих скакунов. Когда животное, которым вы управляете, пытается совершить бегство или бег, оно получает +1 к скорости, если вы используете кнут.

РЕМЕСЛЕННИК (РЕМЕСЛО)**Craftsman (Trade)****Максимум:** Бонус проворности**Проверки:** Ремесло (любое одно)

У вас есть настоящий ремесленный талант. Добавьте соответствующее умение ремесло к любой карьере, которую вы имеете. Если умение ремесло уже есть в вашей карьере, вы можете вместо этого приобретать улучшения умения на 5 XP дешевле.

ПРЕСТУПНИК**Criminal****Максимум:** Нет

Вы действующий преступник, получающий деньги из нелегальных источников, и вы не всегда можете это скрыть это. Для определения количества денег, которые вы зарабатываете во время игры получаете при усилии «Доход», обратитесь к следующей таблице:

Уровень карьеры	Бонусные деньги за каждый уровень таланта
1	+2d10 медных пенни
2	+1d10 серебряных шиллингов
3	+2d10 серебряных шиллингов
4	+1 золотая кроны

Из-за вашей криминальной деятельности, другие считают вас статусом ниже, чем у них, если у них также нет таланта «Преступник» (тогда статус сравнивается как обычно), возможно, у вас есть бандитские татуировки, вы выглядите ненадежным или просто грубым, на ваш выбор. Из-за этого местные сотрудники правоохранительных органов всегда с подозрением относятся к вам и вашей мотивации, и все только усугубляется с каждым разом, когда вы получаете этот талант (конкретные последствия зависят от вашего GM). Нарушители закона без таланта «Преступник» зарабатывают значительно меньше монет, но они и не выглядят так, будто они нарушают закон, поэтому и сохраняют свой статус. С согласия GM вы можете потратить столько XP, чтобы удалить уровень таланта «Преступник», сколько потратили на его приобретение

МЕТКИЙ ВЫСТРЕЛ**Deadeye Shot****Максимум:** 1

Вы всегда бьете противника прямо между глаз ... или куда бы вы ни хотели попасть. Вместо того, чтобы инвертировать результат броска, для определения, куда попал ваш выстрел, вы вольны просто назначить зону попадания.

ДЕЛЕЦ**Dealmaker****Максимум:** Бонус общительности

Проверки: Торговля

Вы опытный коммерсант, который знает, как заключить сделку. При использовании умения торговля вы снижаете или увеличиваете цену товаров на дополнительные 10%.

Примечание: GM волен ограничить применение таланта, так как торговец может не пожелать продавать свой товар ниже себестоимости.

ОБНАРУЖИТЬ АРТЕФАКТ**Detect Artifact****Максимум:** Бонус инициативы

Проверки: проверки интуиции для обнаружения магических артефактов

Вы можете почувствовать, что перед вами магический артефакт. Вы можете попробовать пройти проверку интуиции на любом магическом артефакте, которого коснулись. Если все прошло успешно, вы чувствуете, что предмет магический, кроме того, каждый SL также сообщает вам одно специальное правило, которое использует этот предмет, если оно есть. Как правило, вы можете попытаться пройти эту проверку только один раз, когда вы касаетесь артефакта.

ИГРОК В КОСТИ**Diceman****Максимум:** Бонус интеллекта

Проверки: Азартные игры и ловкость рук при игре в игры с костями

Вы мастер игры в кости, и все заявления о том, что вы мухлюете, явно ошибочны. Когда вы успешно совершаете проверку азартных игр или ловкости рук при игре в кости, вы можете выбрать, использовать ли выпавший при проверке SL, или выпавшее на кубике единиц значение в качестве SL. Таким образом, успешный бросок 06 может предоставить +6 SL. Если вы играете в какие-либо реальные игры в кости для отыгрыша азартных игр, всегда бросайте дополнительные кости, число которых соответствует уровню данного таланта, и выбирайте лучшие результаты.

ГРЯЗНАЯ БОРЬБА**Dirty Fighting****Максимум:** Бонус навыка рукопашной

Проверки: Рукопашное (Кулачное)

Вас учили всем грязным приемам рукопашного боя. Вы можете решить нанести дополнительно +1 урона за каждый уровень в данном таланте, при любой успешном попадании рукопашной (кулачное). Примечание: использование этого таланта будет рассматриваться как мошенничество в любом официальном бою.

ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ**Disarm****Максимум:** Бонус инициативы

Проверки: проверки умения рукопашное при использовании обезоруживания

Вы можете разоружить противника резким выпадом по запястью или метким ударом по руке. Вашим действием вы можете попытаться пройти встречную проверку рукопашной против рукопашной противника. Если вы выигрываете, ваш противник роняет удерживаемое оружие, которое летит на 1d10 футов в произвольном направлении (с дополнительными эффектами, определенными GM). Если вы выигрываете на 2 SL, вы

можете определить, как далеко отлетает оружие, вместо определения случайного расстояния. Если вы выигрываете с 4 SL, вы также можете выбрать направление отлета оружия. Если вы выигрываете с 6 SL или более, вы можете схватить оружие противника, если у вас есть свободная рука, подхватывая его в воздухе. Этот талант бесполезен, если у вашего противника нет оружия, или он большего чем вы размера (с.).

ОТВЛЕЧЕНИЕ**Distract****Максимум:** Бонус ловкости

Проверки: Атлетика для отвлечения

Вы обучены простым движениям, чтобы отвлечь или удивить противника, отводя его взгляд от вашего истинного намерения. Вы можете использовать свое движение для отвлечения внимания. Это производится при помощи встречной проверки атлетики против хладнокровия. Если вы выигрываете, ваш оппонент не сможет получить преимущество до конца своего следующего раунда.

ОБРЕЧЕННЫЙ (DOOMED)**Максимум:** 1

В возрасте 10 лет священник Морра, называемый вестником Рока, отвел вас в сторону, чтобы предсказать вашу смерть в ритуале совершенолетия, называемом «обречением». Вместе с вашим GM придумайте подходящий вариант того, на что вас обрекли. Если ваш персонаж умирает соответствующим образом, ваш следующий персонаж получает бонус в виде половины опыта, накопленного вашим мертвым персонажем во время игры.

**МЫ ОБРЕЧЕНЫ!**

Ниже приведены примеры того, на что вы могли бы быть обречены. При желании, можете придумать свой вариант для таланта «Обреченный»:

- Из тьмы явится ворон.
- Земные твари смотрят на тебя.
- Чума и темная болезнь поставят тебя на колени.
- Недостаток заставит твоё сердце ослабеть.
- Меч не принесет справедливости, только твой конец.
- Булка! Тесто! Пирог! Вот блюда Морра!
- Барабанщик пробьет твой конец.
- Твоя кончина — не твой конец!
- Ты отхлебнешь из чаши скверны.
- Высокие места приводят к низкому концу.

СТРОЙ**Drilled****Максимум:** Бонус навыка рукопашной

Проверки: проверки ближнего боя, находясь в строю с союзником

Вы были обучены сражаться плечом к плечу с другими солдатами. Если враг заставляет вас потерять преимущество, когда вы находитесь рядом с дееспособным союзником с талантом «Строй», вы

можете сохранять 1 потерянное преимущество за каждый уровень данного таланта.

ДВОЙНОЕ ВЛАДЕНИЕ

Dual Wielder

Максимум: Бонус ловкости

Проверки: Рукопашное или стрелковое, при атаке двумя оружиями

Когда вы вооружены двумя оружиями, действием вы можете совершать атаку сразу обоими. Совершите бросок на попадание оружием, которое вы удерживаете в вашей ведущей руке (и запомните выпавший результат). Если ваш первый удар попадет, определите урон как обычно. Если первый удар попадет, как только вы примените последствия, оружием в вашей ведомой руке также можно совершить атаку по противнику по вашему выбору, используя инвертированный результат броска первой атаки. Итак, если вы бросили 34, чтобы попасть первым оружием, вы используете 43, чтобы попасть вторым. Не забудьте модифицировать второй бросок штрафом за использование ведомой руки (-20, если у вас нет таланта «Амбидекстр»). Вторая атака противопоставляется новому броску защиты, а урон для второго удара рассчитывается как обычно. Единственное исключение — если вы совершаете бросок по таблице критических попаданий для вашего первого удара. Если так и произойдет, используйте результат этого броска для определения результата второй атаки. Таким образом, если вы нанесли критическое попадание по голове и выбросили по таблице критических попаданий 56, ваша вторая атака будет совершена со значением 56 для попадания. Если вы решите атаковать обоими оружиями, все ваши броски защиты до начала вашего следующего хода получают штраф -10. Вы получите преимущество при использовании «Двойного владения» за успешное попадание по противнику или снятие его ран, только если попадут обе атаки.

РАСПИЛ

Embezzle

Максимум: Бонус интеллекта

Проверки: Интеллект при использовании распила
Вы умеете незаметно «пилить» деньги вашего работодателя. Всякий раз, когда вы получаете деньги во время заработка (во время игры или при совершении усилия «Доход»), вы можете попытаться пройти встречную проверку интеллекта со своим работодателем (если он у вас есть). Если вы выигрываете, вы незаметно «распиливаете» $2d10 + SL$ медных пенни, $1d10 + SL$ серебряных шиллингов или $1 + SL$ золотых крон (по решению GM, в зависимости от того, как и на кого вы работали). Если ваш работодатель выигрывает с $6 + SL$, вы получаете деньги, но ваша деятельность была раскрыта, и расплата за это будет зависеть от решений GM. Любой другой результат означает, что вы не смогли присвоить деньги.

СТЕСНЕННЫЙ БОЕЦ

Enclosed Fighter

Максимум: Бонус ловкости

Проверки: Уворот в замкнутых пространствах

Вы научились извлекать максимальную выгоду из боя в закрытых помещениях. Вы игнорируете штрафы к ближнему бою, вызванные замкнутыми пространствами, такими как туннели, линии фронта, маленькие боевые ямы и т. п., а также можете использовать умение уклонение, даже если он обычно это запрещено из-за недостатка места.

ЭТИКЕТ (СОЦИАЛЬНАЯ ГРУППА)

Etiquette (Social Group)

Максимум: Бонус общительности

Проверки: Обаяние и сбор слухов (социальная группа)

Вы хорошо вписываетесь в общество выбранной социальной группы, если при этом одеты и ведете себя соответствующим образом. Примерами социальных групп для этого таланта являются: преступники, культисты, гильдийцы, дворяне, учёные, слуги и солдаты. Если у вас нет этого таланта, те, у кого он есть, заметят ваш дискомфорт в незнакомой обстановке. Это в первую очередь вопрос отыгрыша, но он может предоставить бонус к проверкам общительности по усмотрению GM.

БЫСТРЫЕ РУКИ

Fast Hands

Максимум: Бонус проворности

Проверки: Ловкость рук, рукопашное (кулачный), чтобы коснуться оппонента

Вы можете двигать руками с удивительной ловкостью. Посторонние лица не могут использовать пассивные проверки восприятия, чтобы заметить, что вы используете умение ловкость рук. Соответственно, они могут только целенаправленно попытаться совершить встречную проверку восприятия против вашей ловкости рук, если вас в чем-то подозревают или пытаются рассмотреть ваши движения. Также, попытки использовать рукопашное (кулачный), чтобы просто дотронуться до противника, получают бонус +10 за каждый ваш уровень в таланте «Быстрые руки».

БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ

Fast Shot

Максимум: Бонус ловкости

Проверки: Стрелковое при использовании быстрого выстрела

Если у вас есть заряженное оружие дальнего боя, вы можете выстрелить из него вне обычного порядка инициативы, прежде чем любой другой комбатант отреагирует в этом раунде. Вы совершаете атаку, используя все обычные модификаторы. Использование быстрого выстрела тратит ваши действие и движение следующего хода, так что при его наступлении вы не сможете их использовать. Если два или более персонажей используют быстрый выстрел, персонаж, получивший этот талант большее число раз, действует первым. Если у персонажей этот талант взят одинаковое число раз, оба выстрела производятся одновременно, и оба должны быть обработаны одновременно.

БЕССТРАШИЕ (ПРОТИВНИК)

Fearless (Enemy)

Максимум: Бонус силы воли

Проверки: Хладнокровие для сопротивления страху, ужасу и запугиванию противников

Вы либо достаточно смелы, либо достаточно безумны, чтобы позабыть страх перед определенными врагами. С помощью одной средней (+20%) проверки хладнокровия, вы можете игнорировать любые эффекты запугивания, страха или ужаса от указанного врага во время сцены. Типичные представители противника для этого таланта: зверолюды, зеленокожие, бандиты, вампиры, стражники, колдуны.

ФИНТ

Feint

Максимум: Бонус навыка рукопашной

Проверки: Рукопашное (фехтовальное) для финта
Вы научились делать ложные выпады в ближнем бою, чтобы обмануть противника. Теперь вы можете действием совершить финт против любого противника, использующего оружие. Это встречная проверка рукопашной (Фехтовальное)/Рукопашной. Если вы выигрываете и атакуете того же противника до конца следующего раунда, вы можете добавить SL своего финта к броску атаки.

ПОЛЕВАЯ ПЕРЕВЯЗКА Field Dressing

Максимум: Бонус интеллекта

Проверки: Лечение во время боевых раундов
Вы привыкли быстро обрабатывать раны. Если вы провалите проверку лечения, используя бинты, вы можете инвертировать результат броска, если это принесет вам успех; однако, если вы сделаете это, вы не сможете набрать больше +1 SL, поскольку вы концентрируетесь на скорости, а не на точности.

РЫБОЛОВ

Fisherman

Максимум: Бонус инициативы

Проверки: Любая проверка, связанная с рыбной ловлей
Вы очень способный рыбак и знаете все лучшие способы вылова рыбы. Предполагая, что имеется достаточно большой водоем, вы автоматически получаете возможность ловить рыбу, достаточную для того, чтобы прокормить себя и количество ртов, равное вашему уровню данного таланта, при условии, что вы решили провести с леской и крючком как минимум час времени. Вы можете получить больше рыбы в дополнение к этому, используя обычные правила добычи пропитания (с.).

ФЛАГЕЛЛЯНТ

Flagellant

Максимум: Бонус стойкости

Проверки: Любая при сопротивлении губительным силам
Вы посвятили свою боль в качестве молитвы вашему богу. Каждый день вы должны тратить половину колокола (половина) в молитвах, так как вы поддерживаете у себя количество ран, равных вашему уровню в таланте «Флагеллант». До следующего сна, если у вас есть талант «Бешенство», вы можете войти в бешенство немедленно, без совершения проверок.

Талант «Бешенство» добавляется в список талантов любой карьеры, которая у вас есть. Если вы не будете бичевать себя в какой-либо конкретный день или позволите излечить вашу израненную плоть, вы не можете тратить несгибаемость или решимость, пока вновь не начнете заниматься самобичеванием.

БЕГИТЕ!

Flee!

Максимум: Бонус ловкости

Проверки: Атлетика при бегстве

Когда ваша жизнь на грани, вы способны бегать невероятно быстро. Ваш атрибут скорость считается на 1 выше при бегстве (с.).

БЫСТРОХОДНЫЙ

Fleet Footed

Максимум: 1

Вы получаете +1 к атрибуту скорость.

БЕШЕНСТВО

Frenzy

Максимум: 1

Вы можете входить в бешенство, как описано на (с.).

ПУГАЮЩИЙ

Frightening

Максимум: Бонус силы

Любой здравомыслящий подумает дважды, прежде чем подойти к вам. Если захотите, у вас есть ранг страха 1 (с.). Добавляйте +1 к этому рангу каждый раз, когда еще раз приобретаете это талант.

ЯРОСТНОЕ НАПАДЕНИЕ

Furious Assault

Максимум: Бонус ловкости

Проверки: Рукопашное при совершении дополнительных атак
Вы с яростью Ульрика молниеносно наносите по своему противнику удар за ударом. Один раз за раунд, если вы попали по противнику в ближнем бою, вы можете немедленно потратить преимущество или свое движение, чтобы совершить дополнительную атаку (при условии, что у вас осталось ваше движение).

ОБЩИТЕЛЬНЫЙ

Gregarious

Максимум: Бонус общительности

Проверки: проверки сбора слухов с путешественниками
Вам просто нравится говорить с другими людьми, и кажется, что это взаимно. Вы можете инвертировать результат любой проваленной проверки сбора слухов, если это сделает проверку успешной.

ПУШКАРЬ

Gunner

Максимум: Бонус проворности

Вы можете перезаряжать пороховое оружие с тренированной легкостью. Добавьте SL, равный вашему уровню в таланте «Пушкарь», к любой длительной проверке перезарядки вашего порохового оружия.

СТОЙКИЙ

Hardy

Максимум: Бонус стойкости

Вы навсегда получаете дополнительные раны, равные вашему бонусу стойкости. Если ваш бонус стойкости увеличивается, то количество получаемых благодаря этому таланту ран также возрастает.

НЕНАВИСТЬ (ГРУППА)

Hatred (Group)

Максимум: Бонус силы воли

Проверки: Силы воли (при сопротивлении группе)
Вы поглощены ненавистью к чему-то в Старом Свете, как описано на (с.). Каждый раз, когда вы берете этот талант, вы развиваете ненависть к новой группе. Примеры групп, которые вы можете указать, включают: зверолюды, зеленокожие, монстры, бандиты, сигмариты, нежить, колдуны.

СВЯЩЕННАЯ НЕНАВИСТЬ

Holy Hatred

Максимум: Бонус общительности

Ваши молитвы сочетаются с ненавистью, которую вы испытываете к своим богохульным врагам. Вы наносите чудесами +1 урона за каждый уровень этого таланта.

Святые видения**Holy Visions****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** проверки интуиции, находясь на святой земле

Вы ясно видите повсюду великие дела богов. Вы автоматически узнаете, когда оказываетесь на святой земле, и можете пройти проверку интуиции, чтобы получить видения (часто неясные и искаженные парадигмой вашей веры или системы убеждений) в отношении данной области, если в прошлом здесь происходили значительные события.

Глаз охотника**Hunter's Eye****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** Любая проверка для отслеживания или захвата дичи

Вы опытный охотник и знаете все лучшие приемы поиска дичи. Путешествуя по землям, где водятся звери, вы автоматически получаете возможность выследить достаточно дичи, чтобы прокормить себя и количество голодных ртов, равных вашему уровню «Глаза охотника», при условии, что у вас есть достаточно времени и подходящее снаряжение. Вы можете получить больше еды в дополнение к этому, используя обычные правила добывания (с.).

СТРАСТНОЕ РВЕНИЕ**Impassioned Zeal****Максимум:** Бонус общительности**Проверки:** Обаяние при разговоре о ваших делах

Когда вы рассказываете о своих мотивах, делах или религии, ваши слова наполняются страстью и пылким рвением. Вы можете удвоить свою общительность, при подсчете того, на какое количество людей повлияло ваше публичное выступление (с.), когда вы рассказываете им о своем деле.

НЕПРЕКЛОННЫЙ**Implacable****Максимум:** Бонус стойкости

Потребуется много усилий, чтобы прикончить вас. Вы можете игнорировать потерю раны из-за состояния «Кровоточащий». Каждый уровень в этом таланте позволяет вам игнорировать потерю раны из-за дополнительных состояний «Кровоточащий»

БОЕЦ ВПЛОТНУЮ**In-fighter****Максимум:** Бонус проворности

Проверки: Рукопашная во время боя вплотную иди при вступлении в бой вплотную
Вы искусны в сближении с противником. Вы не несете штрафов за сражение против противника с более длинным оружием, чем у вас. Кроме того, если вы используете дополнительные правила для боя вплотную (с.), получите бонус +10 к попаданию по вашему противнику.

Вдохновляющий**Inspiring****Максимум:** Бонус общительности**Проверки:** Лидерство во время войны

Ваши воодушевляющие слова и призывы могут переломить ход битвы. Обратитесь к следующей таблице, чтобы узнать, на скольких людей вы теперь можете влиять с помощью своего умения лидерство (с.) во время войны.

Уровень таланта	Количество солдат, подверженных влиянию
1	Как обычно x 5
2	Как обычно x 10
3	Как обычно x 20
4	Как обычно x 50
5	Как обычно x 100
6	Как обычно x 200
7	Как обычно x 300
8	Как обычно x 500
9	Все, кто может услышать ваш голос

Пример: Монастырь аббатисы Биргитты ван дер Хугенбанд подвергается нападению зеленокожих, и дела идут плохо. Поэтому она решает укрепить дух своих солдат проверкой лидерства, предоставив им бонус +10 ко всем проверкам психологии. Ее проверка прошла успешно, набрав 3 SL. Учитывая, что ее бонус общительности равен 6, и она может влиять на [ее FelB + SL] солдат при использовании Лидерства, она может поддержать 9 солдат. Тем не менее, поскольку у нее есть талант «Вдохновляющий 3», это число умножается на 20, что означает, что она подбадривает уже 180 своих солдат призывом: «Держите строй!»

ИНСТИНКТИВНОЕ ПОНИМАНИЕ**Instinctive Diction****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** Язык (магик) при чтении заклинаний
Вы инстинктивно понимаете магик и способны быстро сформулировать самые сложные фразы без ошибок. Вы не получите ошибку, если бросите дубль при успешной проверке языка (магик).**ВОЗЗРАНИЕ (БОЖЕСТВЕННОЕ ЗНАНИЕ)****Invoke (Divine Lore)****Максимум:** 1

Вы благословлены одним из богов и можете сотворить одно из чудес вашего культа. Кроме того, вы можете приобрести дополнительные чудеса по 100 XP за каждое чудо, которое вы уже знаете. Итак, если вы уже знаете 3 чуда, ваше следующее чудо будет стоить 300 XP. Полные правила изучения новых чудес приведены в главе 7: «Религия и верования». В обычных обстоятельствах вы не можете выучить более одного таланта «Воззвание (Божественное Знание)». Кроме того, вы не можете изучать таланты «Малая магия» или «Тайная магия», если у вас есть талант «Воззвание». Вы можете отучиться от этого таланта за 100 XP, но потеряете все свои чудеса, если вы это сделаете, а также вызовите очень сильное разочарование вашего бога с эффектами, определенными вашим GM.

ЖЕЛЕЗНАЯ ЧЕЛЮСТЬ**Iron Jaw****Максимум:** Бонус стойкости**Проверки:** проверки выносливости при сопротивлении состоянию «Оглушенный»
Вы сделаны из прочного теста и можете выдерживать даже самые сильные удары. Всякий раз, когда вы получаете одно или несколько состояний «Оглушенный», вы можете сразу же пройти серьезную (+0) проверку выносливости, чтобы их не получить, при этом каждый SL снимет дополнительное состояние «Оглушенный».

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ**Iron Will****Максимум:** Бонус силы воли**Проверки:** проверки хладнокровия против запугивания

У вас есть неукротимая железная воля, и вы не желаете подчиняться чужой воле. Использование запугивания не вызывает у вас страха и не помешает вам выступить против того, кто предпринимает попытку вас запугать.

ВСКАКИВАНИЕ**Jump Up****Максимум:** 1

Вас трудно уронить. Вы можете выполнить серьезную (+0) проверку атлетики, чтобы немедленно вскочить ваши ноги, когда вы получили состояние «Лежащий». Эта проверка модифицируется силой того, кто вас сбивает с ног: за каждые +10 разницы между силой атакующего и вашей стойкостью, вы получаете штраф -10 к этой проверке, и наоборот.

ВОР В ЗАКОНЕ**Kingpin****Максимум:** 1

Вы заработали авторитет, несмотря на ваши гнусные поступки. Вы можете игнорировать потерю статуса от таланта «Преступник».

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ**Lightning Reflexes****Максимум:** 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашей начальному значению ловкости (это не учитывается в ваших улучшениях).

ЛИНГВИСТИКА**Linguistics****Максимум:** Бонус интеллекта**Проверки:** Язык (Все)

У вас есть естественная склонность к языкам. Если вы месяцактивно контактируете с носителем иностранного языка, при успешной проверке интеллекта (которая проводится раз в месяц), вы можете считать знание этого языка своим базовым умением.

Примечание: Лингвистика работает только для языков, которые часто используются для общения с другими, поэтому не работает с языком (магик).

ЧТЕНИЕ ПО ГУБАМ**Lip Reading****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** проверки восприятия, связанные с чтением по губам

Вы можете понять, о чем говорят люди, просто наблюдая за их губами. Вам не нужно слышать, что они говорят. Если у вас есть беспрепятственный обзор нижней части лица говорящего, вы можете попытаться выполнить проверку восприятия, чтобы понять, о чем он говорит.

LUCK**Удачливый****Максимум:** Бонус общительности

Говорят, Ранальд улыбнулся, когда ты родился. Ваши максимальные очки удачи теперь равны вашим текущим очкам судьбы плюс уровень этого таланта.

ЧУВСТВО МАГИИ**Magical Sense****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** проверки интуиции для обнаружения волшебников

Вы можете чувствовать ветра магии в других. Вы можете попробовать совершить среднюю (+20) проверку интуиции, когда сталкиваетесь с заклинателем. Если вы проходите её, вы чувствуете, что цель — волшебник. Кроме того, если вы набрали поразительный успех (+6 SL), вы также можете определить наивысшую специализацию умения концентрации цели.

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ**Magic Resistance****Максимум:** Бонус стойкости

Вы устойчивы к магии. Количество SL любого воздействующего на вас заклинания снижается на 2 за каждый раз, когда вы взяли данный талант. На SL заклинания влияет только наивысшее значение таланта «Сопротивление магии» у существ в области эффекта. Кроме того, вы никогда не сможете изучить таланты «Тайная магия», «Благословение», «Воззвание», «Малая магия» или «Ведьма!».

МАГНУМ ОПУС**Magnum Opus****Максимум:** Нет

Вы — бесспорный мастер в своей области, способный создавать произведения такой невероятной сложности, что другие могут только сидеть сложа руки и восхищаться вашим гением. Каждый раз, когда вы берете этот талант, вы можете создать одно необычное произведение искусства, используя ваше умение изобразительное искусство или ремесло. Эта работа не имеет себе равных в вашей области, уникальная вещь, которая всегда будет впечатлять, давая бонусы, по решению GM, чаще всего к проверкам общительности, воздействующим на тех, кто видел ваше творение. Продажа этого предмета принесет вам как минимум в десять раз больше его обычной стоимости, а порою и куда более значительные суммы.

ЗАСТРЕЛЬЩИК**Marksman****Максимум:** 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашему начальному значению навыка стрельбы (это не учитывается в ваших улучшениях).

МАСТЕР МАСКИРОВКИ**Master of Disguise****Максимум:** Бонус общительности**Проверки:** Артистизм (актер), когда выдаете себя за кого-то другого

Вы являетесь экспертом в перенятии внешности и манер других людей. Вы сможете изменить позу, мимику и манеру ношения соответствующей одежды цели. Если вы также примените маскировочный комплект, вас уже никто не сможет узнать.

ОПЫТНЫЙ ОРАТОР**Master Orator****Максимум:** Бонус общительности

Вы умеете будоражить толпы. Вы получаете бонус SL, равный вашим уровням таланта «Опытный оратор», к любой проверке обаяния при совершении публичного выступления перед толпой.

ВЕЛИКИЙ РЕМЕСЛЕННИК (РЕМЕСЛО)**Master Tradesman (Trade)****Максимум:** Бонус проворности**Проверки:** Любые длительные проверки соответствующего ремесла

Вы исключительно квалифицированы в указанной специализации ремесла. Вы уменьшаете необходимый SL любой длительной проверки, используя свое умение ремесло, на уровень данного таланта.

УГРОЖАЮЩИЙ**Menacing****Максимум:** Бонус силы**Проверки:** Запугивание

Вы производите гнетущее впечатление. При использовании запугивания вы получаете бонус к SL, равный вашему уровню данного таланта.

ПОДРАЖАНИЕ**Mimic****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** проверки артистизма (актер), когда важен акцент

У вас хороший слух на акценты и диалекты, и вы можете точно их повторить. Вы можете повторить любой акцент, который вы слышите, в течение, по крайней мере, дня, совершив проверку инициативы. Эта проверка может быть предпринята один раз в день. После ее прохождения вы всегда можете имитировать акцент, и местные жители будут верить, что вы один из них.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ**Night Vision****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** проверки восприятия в условиях низкой освещенности

Вы можете очень хорошо видеть в естественной темноте. Предполагая, что у вас есть хотя бы слабый источник света (например, звездный свет, лунный свет или биолюминесценция), вы можете ясно видеть на расстоянии 20 ярдов за уровень данного таланта. Кроме того, вы можете увеличить эффективное расстояние освещения любых источников света на 20 ярдов за уровень данного таланта.

ПРОВОРНЫЕ ПАЛЬЦЫ**Nimble Fingered****Максимум:** 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашему начальному значению проворности (это не учитывается в ваших улучшениях).

БЛАГОРОДНАЯ КРОВЬ**Noble Blood****Максимум:** 1**Проверки:** Любые проверки, на которые влияет ваш статус

Вы либо родились знатным, либо иным образом возвысились благодаря внутриигровым событиям. При условии, что вы одеты соответствующим образом, вы всегда будете иметь более высокий статус, чем у других, за исключением тех случаев, когда у них также есть данный талант (в этом случае статус сравнивается как обычно).

НЮХ НА БЕДУ**Nose for Trouble****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** Любая проверка, помогающая обнаружить недоброжелателей

Вы привыкли попадать в неприятности и, в идеале, из них выпутываться. Вы можете попытаться провести проверку интуиции, чтобы определить, что кто-то пытается причинить вам неприятности или вред, даже если обычно вам не разрешают пройти такую проверку (например, из-за талантов или заклинаний). Эта проверка, скорее всего, будет встречной, если другие пытаются скрыть свое намерение, и GM может предпочесть совершить эту проверку за вас в тайне, поэтому вы не узнаете результат в случае неудачи. Если кто-либо из недоброжелателей на вас нападает, вы сможете игнорировать любое состояние «Ошеломленный», которое они обычно на вас накладывают.

НУМИЗМАТИКА**Numismatics****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** Оценка, чтобы узнать стоимость монет Вы хорошо разбираетесь в различных монетах Старого Света и умеете определять их ценность. Вы можете судить об истинной стоимости монеты только благодаря своему опыту, даже не совершая проверку. Кроме того, вы можете идентифицировать поддельные монеты с помощью обычной проверки оценки, а не встречной, против SL фальшивомонетчика.**МОРСКОЙ ВОЛК****Old Salt****Максимум:** Бонус ловкости**Проверки:** Мореплавание (любые мореходные суда) Вы опытный моряк и привыкли к морской жизни. Вы можете игнорировать все отрицательные модификаторы для проверок в море, полученные из-за плохой погоды, корабельной качки и тому подобного. Кроме того, вы считаетесь за двоих моряков для определения минимального количества экипажа при управлении кораблем.**ОРИЕНТАЦИЯ****Orientation****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** Ориентирование

У вас есть инстинктивное чувство направления. Вы автоматически узнаете, в каком направлении находится север, если взглянуть на звезды, деревья или любые другие известные вам знаки.

ПОПРОШАЙКА**Panhandle****Максимум:** Бонус общительности**Проверки:** Обаяние (Попрошайничество)

Вы опытный попрошайка, способный заставить даже самого бедного человека внести свой вклад в ваше дело. Вы можете выполнять проверку обаяния при попрошайничестве каждые полчаса, а не каждый час, как обычно (с.).

ИДЕАЛЬНЫЙ СЛУХ**Perfect Pitch****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** Артистизм (вокалист), язык (тональные языки, такие как эльгарин, китайский и магик)

У вас идеальный слух, вы можете идеально распознавать и повторять ноты, даже не совершая проверки. Кроме того, добавьте артистизм (вокалист) к любой карьере, которую вы имеете. Если умение уже находится в

вашей карьере, вы можете вместо этого приобретать улучшения этого умения на 5 XP дешевле.

МАЛАЯ МАГИЯ Petty Magic

Максимум: 1

В вас есть магическая искра, и вы смогли овладеть техниками, при помощи которых смогли ей управлять на базовом уровне. Когда вы берете этот талант, вы можете запоминать и использовать количество заклинаний, равное вашему бонусу силы воли. Вы можете изучить дополнительные малые заклинания за следующие затраты в XP.

Количество известных заклинаний / Стоимость нового заклинания в XP

Не более WPB x 1 / 50 XP

Не более WPB x 2 / 100 XP

Не более WPB x 3 / 150 XP

Не более WPB x 4 / 200 XP

...и так далее.

Таким образом, если ваш бонус силы воли равен 3, первые три заклинания обойдутся вам в 50 XP, затем по 100 XP за последующие 3 и так далее. Полные правила изучения новых заклинаний приведены в главе 8: «Магия».

ФАРМАЦЕВТ Pharmacist

Максимум: Бонус интеллекта

Проверки: Ремесло (аптекарь)

Вы обладаете высокой квалификацией в аптечарском деле, и вы качественней, чем большинство других аптекарей, можете делать таблетки, мази, средства для ухода за кожей, масла, кремы и многое другое. Вы можете инвертировать любой неудачный бросок проверки ремесла (аптекарь), если это позволяет успешно пройти проверку.

ШТУРМАН Pilot

Максимум: Бонус инициативы

Проверки: проверки мореходства и гребли при плавании в неспокойных водах

Вы умеете проводить суда в опасных водах. Если вы провалите проверку маневрирования в неспокойных водах, вы можете инвертировать результат проверки, если это позволит успешной пройти проверку, но вы не сможете при этом получить больше +1SL, так как реагируете на опасность в последний момент.

ГРОМКОГОЛОСНЫЙ Public Speaker

Максимум: Бонус общительности

Вы опытный оратор и умеете работать с большими группами людей. Обратитесь к следующей таблице, чтобы узнать, на скольких людей вы можете повлиять с помощью вашего умения обаяние (с.) при публичных выступлениях.

Уровень таланта	Влияние
1	Как обычно x 5
2	Как обычно x 10
3	Как обычно x 20
4	Как обычно x 50
5	Как обычно x 100
6	Как обычно x 200
7	Как обычно x 500
8	Как обычно x 1000
9	Все, кто может слышать ваш прекрасный голос

ЧИСТАЯ ДУША Pure Soul

Максимум: Бонус силы воли

Ваша душа чиста и устойчива к разрушению Хаосом. Вы можете получить дополнительные очки порчи, равные уровню данного таланта, прежде чем появится необходимость проводить проверку осквернения.

БЫСТРАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА Rapid Reload

Максимум: Бонус проворности

Вы можете перезарядить оружие дальнего боя с отработанной легкостью. Вы добавляете SL равные вашему уровню в данном таланте к любой проверке перезарядки оружия дальнего боя.

МГНОВЕННАЯ РЕАКЦИЯ Reaction Strike

Максимум: Бонус инициативы

Проверки: проверки инициативы, связанные с данным талантом

Ваша быстрая реакция позволила вам поразить многих противников еще до того, как они выхватили свои клинки. Когда на вас совершают натиск, вы можете попытаться выполнить серьезную (+0) проверку инициативы, чтобы совершить свободную атаку вне обычной последовательности ходов. Эта атака совершается любым оружием, которое вы держите в своей ведущей руке. Вы можете наносить столько мгновенных реакций в раунд, сколько у вас есть уровней в этом таланте, но вы можете совершать свободную атаку по каждому нападающему только один раз.

ГРАМОТНОСТЬ Read/Write

Максимум: 1

Вы один из редких грамотных людей в Старом Свете. Предполагается, что вы можете читать и писать (если возможно) на всех языках, на которых вы можете говорить.

НЕОСТАНОВИМЫЙ Relentless

Максимум: Бонус ловкости

Никто не сможет вас остановить, когда вы следуете к своей цели. Если вы используете преимущество для выхода из боя, вы можете сохранить количество преимуществ, равное вашему уровню данного таланта. Кроме того, вы можете использовать преимущество для выхода из боя, даже если у вас более низкое преимущество, чем у ваших оппонентов.

СОПРОТИВЛЕНИЕ (УГРОЗА)**Resistance (Threat)****Максимум:** Бонус стойкости**Проверки:** Все проверки, связанные с сопротивлением выбранной угрозе

Ваше мощное телосложение позволяет вам легче пережить конкретную угрозу. В каждой сессии вы можете автоматически проходить первую проверку, чтобы противостоять выбранной угрозе, такой как магия, яд, болезнь, мутация. Если важно количество полученных SL важен, используйте свой бонус стойкости для определения SL этой проверки.

РЕШИТЕЛЬНЫЙ**Resolute****Максимум:** Бонус силы

Вы бросаетесь в атаку с мрачной решимостью. Добавьте уровень данного таланта к своему бонусу силы при совершении натиска.

ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ**Reversal****Максимум:** Бонус навыка рукопашной**Проверки:** Рукопашное при защите

Вы привыкли к отчаянным сражениям, и способны превратить даже самые тяжелые обстоятельства в ваши преимущества. Если вы выигрываете встречную проверку рукопашной, вместо того, чтобы получить +1 преимущество, вы можете забрать все имеющиеся преимущества вашего оппонента. Если вы так поступаете, вы не нанесете никакого урона, даже если так поступили во время своего хода.

ОТВЕТКА**Riposte****Максимум:** Бонус ловкости**Проверки:** Рукопашное при защите

В соответствии с мнением о том, что "лучшая защита — это нападение", вы реагируете на входящую атаку молниеносным контрударом. Если ваше оружие имеет качество «Быстро», вы можете нанести урон, когда по вам совершают атаку, так же, как если бы это было ваше действие. Вы можете совершать ответку количество раз в раунд, равное вашему уровню данного таланта.

РЕЧНОЙ ГИД**River Guide****Максимум:** Бонус инициативы

Проверки: Все проверки знания, связанные с реками
Вы знаете все приемы плавания по опасным рекам. Вам не нужно проходить проверку при плаванье через опасные водные участки до тех пор, пока уровень сложности не достигнет -10 или ниже (ибо для вас это сущий пустяк). Кроме того, если у вас есть соответствующее знание (конкретная местность), вам никогда не понадобится совершение проверки для навигации по опасным водам — вы и так знаете маршрут, по которому плывете.

ПРОЧНЫЙ**Robust****Максимум:** Бонус стойкости

Вы столь же прочны, как старые ботинки, и просто впитываете урон. Вы уменьшаете весь входящий урон дополнительно на +1 за каждый раз, когда вы берете данный талант, даже если урон обычно не может быть уменьшен, но все равно получаете минимум 1 рану от любого источника урона.

РОЖДЕННЫЙ В СЕДЛЕ**Roughrider****Максимум:** Бонус ловкости**Проверки:** Верховая езда (лошадь) во время боя

Вы словно бы родились в седле и даже в самой жаркой сече знаете, как извлечь максимум из своего скакуна. Считается, что у вас есть умение верховая езда, и вы можете указать своему скакуну предпринять действие, а не только движение, без необходимости совершать проверку верховой езды.

СКИТАЛЕЦ**Rover****Максимум:** Бонус ловкости**Проверки:** проверки скрытности на природе

Вы чувствуете себя как дома в дикой местности. При использовании скрытности на природе, окружающие не могут совершать пассивные проверки восприятия, чтобы вас обнаружить. Они смогут заметить вас, только если они специально предпринимают попытки что-то заметить или разыскивают крадущихся шпионов.

УЧЕНЫЙ (ЗНАНИЕ)**Savant (Lore)****Максимум:** Бонус интеллекта**Проверки:** Знание (Выбранное знание)

Вы исключительно образованный и обладаете значительным уровнем специализированных знаний в определенной области. Вы автоматически знаете объем достоверной информации в данной области, равный вашему уровню данного таланта, без совершения проверки знания. Впрочем, совершение проверки по-прежнему может дать еще больше информации, по решению GM.

СМЕКАЛКА**Savvy****Максимум:** 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашему начальному значению интеллекта (это не учитывается в ваших улучшениях).

ГОРНЫЙ БАРАН**Scale Sheer Surface****Максимум:** Бонус силы**Проверки:** Лазание

Вы исключительный альпинист. Вы можете попытаться взобраться даже на поверхности, кажущиеся невозможными для преодоления, такие как отвесные укрепления, ледяные шельфы, оштукатуренные стены и т. п., а также вы игнорируете любые штрафы к проверкам лазания, вызванными особенностями поверхностей, по которым вы пытаетесь взобраться.

ИНТРИГАН**Schemer****Максимум:** Бонус интеллекта**Проверки:** проверки интеллекта, связанные с этим талантом

Вы мастер политики и видите заговор на каждом шагу. Один раз за сессию вы можете задать GM один вопрос, касающийся политической ситуации или запутанной сети социальных связей. GM произведет тайную проверку интеллекта и предоставит вам некоторые замечания относительно ситуации, основанные на ваших SL.

ПРИВЫКШИЙ К КАЧКЕ**Sea Legs****Максимум:** Бонус стойкости**Проверки:** Все проверки на сопротивление морской болезни

Вы привыкли к плавному волнению океанов, и очень маловероятно, что вы заболеете морской болезнью даже в самые сильные штормы. При нормальных условиях в море вам не нужно совершать проверки, страдаете ли вы от морской болезни. Во время шторма (или из-за приступа морской болезни, вызванного магическим вмешательством) вы можете игнорировать любые штрафы к проверкам, чтобы избежать морской болезни.

ОПЫТНЫЙ СКИТАЛЕЦ**Seasoned Traveller****Максимум:** Бонус интеллекта**Проверки:** Любая проверка знаний, связанных с особенностями данной местности

Вы любознательная душа, которая много путешествовала, изучая всевозможные местные особенности. Добавьте знание (место) к любой карьере, которую вы имеете. Если умение уже есть в карьере, вы можете купить это умение, выбирая другую специализацию, и улучшать оба на 5 ХР дешевле. Примерами местностей являются: Альтдорф, Вобергленд, Убершрейк и т.д.

ВТОРОЕ ЗРЕНИЕ**Second Sight****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** Любые проверки для того, чтобы заметить ветра магии

Вы можете почувствовать дуновение ветров магии, идущих из Врат Хаоса на полюсах мира. Теперь у вас есть второе зрение (с.).

ДВОЙНАЯ ЖИЗНЬ**Secret Identity****Максимум:** Бонус интеллекта**Проверки:** проверки артистизма (актер), когда вы ведете свою двойную жизнь

Вы ведете двойную жизнь, которая позволяет вам казаться богаче или, возможно, беднее, чем вы есть на самом деле. С разрешения GM, выберите любую карьеру. Если вы одеты надлежащим образом, вы можете притворяться представителем этой карьеры и использовать социальный статус выбранной карьеры для влияния на проверки общительности, а также можете игнорировать талант «Преступник». Тем не менее, поддержание этой личности потребует проверок артистизма (актер), когда вы сталкиваетесь с теми, кто может распознать вашу ложь. Вы можете создать новую личину за каждый уровень данного таланта.

ТЕНЬ**Shadow****Максимум:** Бонус ловкости**Проверки:** Любые проверки, связанные со слежкой

Вы умеете следить за людьми, не будучи замеченными. Вы можете использовать правила слежки на (с.) без проведения комбинированной проверки. Вместо этого вы проверяете только свое восприятие или скрытность, в зависимости от того, что выше.

РЕЗКИЙ**Sharp****Максимум:** 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашему начальному значению инициативы (это не учитывается в ваших улучшениях).

МЕТКИЙ СТРЕЛОК**Sharpshooter****Максимум:** 1

Вы можете делать прицельные выстрелы исключительной точности. Вы игнорируете любые отрицательные модификаторы сложности для проверок дальнего боя из-за размера вашей цели.

ЩИТОНОСЕЦ**Shieldsmen****Максимум:** Бонус силы**Проверки:** Любые проверки для защиты щитом

Вы умеете использовать свой щит, чтобы управлять другими в бою в случае отчаянной ситуации. Когда вы используете щит для защиты и проваливаете встречную проверку, вы получаете преимущество, равное количеству уровней в данном таланте.

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО**Sixth Sense****Максимум:** Бонус инициативы**Проверки:** проверки интуиции, связанные с этим талантом

Вы испытываете странное чувство, когда вам что-то угрожает, и сможете реагировать соответствующим образом. GM может предупредить вас, если вы окажетесь в опасности. Обычно это происходит после тайной проверки интуиции от вашего имени. Кроме того, вы можете игнорировать ошеломление, если вы пройдете проверку интуиции.

УБИЙЦА**Slayer****Максимум:** 1

При определении урона используйте бонус стойкости противника в качестве вашего бонуса силы, если он выше. Всегда определяйте это прежде, чем другие правила модифицируют вашу силу или бонус силы. Кроме того, если ваша цель больше, чем вы, и у вас выпал крит (с.), умножьте весы наносимый вами рукопашный урон на разницу в размере между вами и вашей целью (таким образом, 2 шага = x2, 3 шага = x3, и так далее). Для примера,矮人将被当作普通人类，双倍伤害并乘以体型差。 Это умножение применяется после применения всех прочих модификаторов. Смотрите (с.) для получения дополнительной информации о размере.

МАЛЫШ**Small****Максимум:** 1

Вы намного ниже, чем большинство людей в Старом Свете. Полные правила для разных размеров приведены в Главе 12: Бестиарий на (с.).

СНАЙПЕР**Sniper****Максимум:** 4**Проверки:** Дальнобойная стрельба (дальняя и предельная дистанция)

Расстояние не имеет значения для ваших навыков стрельбы, и вы так же искусны в поражении удаленных целей, как и тех, что находятся вблизи. Вы не получаете штрафов за стрельбу на дальней дистанции и только половину штрафов на предельной дистанции.

СКОРОЧТЕНИЕ**Speedreader****Максимум:** Бонус интеллекта

Проверки: проверки исследований и языка, когда важна скорость чтения
Вы читаете книги в быстром темпе. Вы можете инвертировать результат проваленной проверки исследования (только один раз за конкретное исследование), если это даст успех. Если скорость, с которой вы читаете, важна во время боя, успешная проверка языка позволяет вам прочитать и полностью понять [SL + уровень таланта «Скорочтение»] страниц за раунд (минимум 1, даже если вы провалили проверку).

СПРИНТЕР**Sprinter****Максимум:** Бонус силы

Проверки: проверки атлетики, связанные с бегом
Вы быстрый бегун. Ваш атрибут скорость считается на 1 выше при беге.

ШАГ В СТОРОНУ**Step Aside****Максимум:** Бонус ловкости

Проверки: проверки уворота при использовании этого таланта
Вы с легкостью уходите с дистанции поражения оружия противников. Если вы используете уворот для защиты от входящей атаки и выигрываете встречную проверку, вы можете продвинуться на 2 ярда, чтобы разорвать дистанцию и больше не считаетесь вовлеченными в бой. Ни один из ваших противников не сможет совершить свободную атаку, когда вы так поступаете.

КАША ИЗ ТОПОРА**Stone Soup****Максимум:** Бонус стойкости

Проверки: проверки выносливости для сопротивления голода
Вы привыкли довольствоваться меньшим и знаете, как выжить в трудные времена. Вы можете питаться только половиной необходимого количества пищи без каких-либо отрицательных штрафов, и вам нужно совершать проверки на голод каждые 3 дня, вместо 2 (с.).

ОТВАЖНЫЙ**Stout-hearted****Максимум:** Бонус силы воли

Проверки: проверки хладнокровия для избавления от состояния «Сломленный»
Неважно, насколько плохо дела, вы всегда возвращаетесь в строй, вновь и вновь. Вы можете предпринять проверку хладнокровия, чтобы удалить состояние «Сломленный» в конце каждого вашего хода, а также в конце раунда (подробнее об этом (с.).)

ЗЕМЛЕПРОХОДЕЦ (ЛАНДШАФТ)**Strider (Terrain)****Максимум:** Бонус ловкости

Проверки: проверки атлетики для преодоления ландшафта
У вас есть опыт в преодолении труднопроходимого ландшафта. Вы игнорируете все штрафы на скорость при пересеченной или специфической местности. Типичные примеры включают в себя: побережье, пустыни, болото, камни, тундра, лес.

МОГУЧИЙ УДАР**Strike Mighty Blow****Максимум:** Бонус силы

Вы знаете, как совершать ну очень сильные удары! Вы наносите дополнительный урон в ближнем бою в размере уровня данного таланта.

ТРАВМИРУЮЩИЙ УДАР**Strike to Injure****Максимум:** Бонус инициативы

Вы — эксперт по нанесению ударов по наиболее уязвимым местам. Вы наносите дополнительный урон, равный уровню данного таланта, когда наносите критическую рану.

ОГЛУШАЮЩИЙ УДАР**Strike to Stun****Максимум:** Бонус навыка рукопашной

Проверки: проверки рукопашной при использовании этого таланта

Вы знаете, куда нужно бить, чтобы вывести противника из строя. Вы игнорируете штраф напряженного удара, чтобы нанести удар по голове цели при использовании оружия ближнего боя с достоинством «Дробящее» (с.). Кроме того, вы считаете все импровизированное оружие обладающим достоинством «Дробящее».

КРЕПКАЯ СПИНА**Strong Back****Максимум:** Бонус силы**Проверки:** Гребля или плаванье

У вас сильная спина, которая полезна для тяжелой работы. Вы можете добавлять свои уровни в этом таланте к своим SL в любых встречных проверках силы, и можете нести дополнительные очки обременения (с.), равные вашему уровню данного таланта.

СИЛЬНЫЕ НОГИ**Strong Legs****Максимум:** Бонус силы

У вас сильные ноги, позволяющие вам прыгать на большие расстояния. Добавляйте свой уровень данного таланта к вашим SL в любых проверках атлетики, связанных с прыжками (с.).

СИЛЬНЫЙ ДУХОМ**Strong-minded****Максимум:** Бонус силы воли

Вы — воплощение решимости и воли. Добавьте свой уровень в данном таланте к вашему максимальному запасу решимости.

ОПЫТНЫЙ ПЛОВЕЦ**Strong Swimmer****Максимум:** Бонус силы**Проверки:** Плаванье

Вы особенно сильный пловец и привыкли долго задерживать дыхание под водой. Получите бонус вашего уровня в данном таланте к бонусу стойкости, когда вы пытаетесь задержать дыхание.

ТАЖЕЛОВЕС**Sturdy****Максимум:** Бонус силы**Проверки:** проверки силы при поднятии предметов

У вас мускулистое телосложение или вы привыкли таскать тяжести. Увеличьте количество очков

обременения, которые вы можете нести, на удвоенный уровень данного таланта.

УЧТИВЫЙ

Suave

Максимум: 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашему начальному значению общительности (это не учитывается в ваших улучшениях).

СЧЕТОВОД

Super Numerate

Максимум: Бонус интеллекта

Проверки: Оценка, азартные игры

У вас есть склонность к счету, и вы можете легко решить большинство математических задач. Вы можете использовать простой калькулятор, чтобы представить, на что способен ваш персонаж.

ПОДЛИЗА

Supportive

Максимум: Бонус общительности

Проверки: Социальные проверки при попытках повлиять на начальство

Вы знаете, что сказать и когда оказать наибольшее влияние на начальство. Когда вы успешно используете социальное умение, чтобы влиять на людей с более высоким статусом, для подсчета SL вы можете выбрать, использовать ли выпавший при проверке SL, или выпавшее на кубике единиц значение в качестве SL. Таким образом, успешный бросок 46 может предоставить +6 SL.

ВЕРНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Sure Shot

Максимум: Бонус инициативы

Вы знаете, как найти слабые места в доспехах цели. Когда вы поражаете цель оружием дальнего боя, вы можете игнорировать очки доспеха, равные вашему уровню данного таланта.

ХИРУРГИЯ

Surgery

Максимум: Бонус интеллекта

Проверки: проверки лечения вне боевых раундов, то есть когда у вас есть время сделать все "должным образом"

Вы хирург, способный вскрывать и зашивать плоть для исцеления других. Вы можете исцелить любую критическую рану, помеченную как нуждающуюся в хирургическом вмешательстве. Вы также можете проводить операции для решения проблем с внутренностями с помощью длительной серьеznой (+0) проверки лечения с целевым SL, определяемым GM (обычно 5–10) в зависимости от сложности выполняемой процедуры. Это сопровождается получением целью 1d10 ран и 1 состояния «Кровоточащий» за проверку, а это означает, что операция имеет высокий шанс убить пациента, если хирург не будет осторожен. После операции пациент должен пройти среднюю (+20) проверку выносливости или получить малую инфекцию (с.).

УПОРНЫЙ

Tenacious

Максимум: Бонус стойкости

Проверки: проверки выносливости для сопротивления трудностям

Вы никогда не сдаетесь, как бы тяжко не пришлось. Вы можете удвоить продолжительность действия успешной проверки выносливости, которые позволяют вам переносить трудности. Например, при длительном нахождении в седле, воздействиям холода или жары, проведении длительного и трудозатратного ритуала, и в иных подобных ситуациях.

РЕМОНТНИК

Tinker

Максимум: Бонус проворности

Проверки: проверки ремесла для починки предметов. Вы в некотором роде мастер на все руки, способный починить почти все. Вы считаете все немагические умения ремесла базовыми при попытке починить сломанный предмет.

СТОЛП ПАМЯТИ

Tower of Memories

Максимум: Бонус интеллекта

Техника запоминания, впервые разработанная культом Верены, на основе эльфийских практик, которым обучаются хранители знаний Хоэта, «Столп памяти», позволяет вам идеально вспомнить ряд фактов, храня их в воображаемом шпиле. Вы можете запомнить количество фактов, равное вашему интеллекту, без необходимости совершать проверки. Для каждые дополнительные 10 фактов, которые вы пытаетесь запомнить, вы должны совершать все более сложные проверки Интеллекта, начиная с очень легкой (+60) для первого десятка, легкой (+40) для запоминания 20 фактов, средней (+20) за тридцать и т.д. Помимо очевидной полезности для проверок азартных игр, где наличие этого таланта добавляет бонус от +20 до +60, в зависимости от того, насколько полезно использование памяти при игре, в которую вы играете, GM может при необходимости применять бонусы к другим проверкам. Каждый раз, когда вы берете этот талант, вы можете запоминать дополнительные факты, не забывая ранее запомненные.

КАПКАНЩИК

Trapper

Максимум: Бонус инициативы

Проверки: проверки восприятия для поиска ловушек, применение умения ловушки

Вы искусны в обнаружении и использовании ловушек. Вы можете пройти проверку восприятия, чтобы обнаруживать ловушки, не сообщая GM о своем намерении. GM может предпочесть сделать некоторые из этих проверок от вашего имени, не оглашая результаты в случае провала.

УМЕЛЫЙ ВСАДНИК

Trick Riding

Максимум: Бонус ловкости

Проверки: проверки уворота, сидя на лошади, верховая езда (лошадь)

Вы способны выделять удивительные трюки, находясь верхом на лошади. Вы можете применять любое из ваших умений трюки и немодифицированное уклонение, находясь верхом на лошади. Кроме того, когда вы верхом, вы можете совершить движение в начале раунда, а не в свой ход.

ТУННЕЛЬНАЯ КРЫСА

Tunnel Rat

Максимум: Бонус ловкости

Проверки: проверки скрытности в подземелье
Вы чувствуете себя в подземных туннелях, канализации или пещерах, как дома. При использовании скрытности в подземельях, окружающие не могут совершать пассивные проверки восприятия, чтобы вас обнаружить. Они смогут заметить вас, только если они специально предпринимают попытки что-то заметить или пытаются обнаружить тех, кто скрывается.

НЕПОКОЛЕБИМЫЙ *Unshakable*

Максимум: Бонус силы воли

Проверки: проверки хладнокровия для сопротивления панике от порохового оружия

Вы прожженный ветеран, который пережил уже не один выстрел из порохового оружия. Вам нужно пройти проверку хладнокровия, чтобы сопротивляться состоянию «Сломленный», только если вас успешно ранили из порохового оружия, а не только когда в вас стреляют.

ОЧЕНЬ СТОЙКИЙ *Very Resilient*

Максимум: 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашему начальному значению стойкости (это не учитывается в ваших улучшениях).

ОЧЕНЬ СИЛЬНЫЙ *Very Strong*

Максимум: 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашему начальному значению силы (это не учитывается в ваших улучшениях).

ВОЕНАЧАЛЬНИК *War Leader*

Максимум: Бонус общительности

Проверки: проверки лидерства во время войны
Ваш строгий взгляд и вдохновляющие слова мотивируют солдат сражаться до конца. Все подчиненные, способные видеть вас, могут добавить ваш уровень данного таланта к своим SL в одной проверке силы воли в раунд. Этот бонус не складывается.

БОЕВОЙ ВОЛШЕБНИК *War Wizard*

Максимум: 1

Вы обучены использовать магию, находясь в гуще боя. В свой ход вы можете сотворить одно заклинание со значением сотворения 5 или меньше без использования вашего действия. Однако, если вы сделаете это, вы не сможете сотворить другое заклинание в этот ход.

ПРИРОДЕННЫЙ ВОИН *Warrior Born*

Максимум: 1

Вы получаете постоянный бонус +5 к вашему начальному значению навыка рукопашной (это не учитывается в ваших улучшениях).

ЛОДОЧНИК *Waterman*

Максимум: Бонус ловкости

Проверки: проверки мореходства на речных судах

Вы опытный пресноводный моряк и хорошо разбираетесь в речных судах. Вы можете игнорировать все штрафы к своим проверкам, пока находитесь на

борту, из-за качки, бурного течения и т.д. Кроме того, вы считаетесь за двоих моряков для определения минимального количества экипажа при управлении речным кораблем.

СОСТОЯТЕЛЬНЫЙ *Wealthy*

Максимум: Нет

Вы невероятно богаты, и вам редко не хватает денег. Когда вы на заработках (включая усилия «Доход»), вы получаете +1 золотую крону за каждый уровень данного таланта.

ХОРОШАЯ ПОДГОТОВКА *Well-prepared*

Максимум: Бонус инициативы

Вы привыкли предвидеть свои потребности, и потребности окружающих. Количество раз за сеанс, равное вашему уровню данного таланта, вы можете достать необходимую в текущий момент вещь из рюкзака (или его аналога), если ее Обременение рано 0, вы недавно могли бы ее приобрести и ее появление не притянуто за уши. Это может быть что угодно — от фляги со спиртным для поддержки раненого товарища, до монетки для пожертвования, которую можно кинуть бродячему артисту. Всякий раз, когда вы применяете данный талант, вы должны вычесть стоимость данного предмета из вашего кошелька (как будто вы ее потратили ранее).

ВЕДЬМА! *Witch!*

Максимум: Бонус силы воли

Вы — колдун-самоучка, который методом проб и ошибок понял, как использовать магию. Добавьте язык (магик) к любой карьере, которая у вас есть. Если он уже находится в вашей карьере, вы можете вместо этого приобрести улучшения этого умения на 5 XP дешевле. Кроме того, за 1 очко несгибаемости вы можете немедленно сотворить любое заклинание (а также выучить его за 0 XP), как если бы оно было одним из ваших заклинаний тайного знания. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему уровню в данном таланте.



◆ ПРАВИЛА ◆



Идет мрачная и опасная игра. Игроки наклонились вперед, взволнованно слушают GM, азартно описывают действия своих персонажей и затаив дыхание ожидают что произойдет далее...

Ролевая игра лучше всего работает с минимальными разрывами в повествовании — так игра идет более плавно, и игроки в нее более вовлечены. Однако, по мере приключения возникают ситуации, когда результат действий персонажа неочевиден. Когда персонаж прыгает со стены на мародерствующего гоблина — спрыгнет ли он готовым к бою или упадет и раскроит себе череп?

Иногда, чаще всего, когда событие не слишком сильно влияет на группу, GM может просто сказать, что происходит и как это влияет на персонажей игроков. Но если успех или провал действия оказывают значительное влияние на игроков, куда напряженней и драматичней будет бросить кубики, позволив судьбе и способностям персонажа определить исход дела. Использование игровых правил также позволяет

игрокам заранее оценить свои шансы и принимать соответствующие решения — таков справедливый и прозрачный способ разрешения ситуаций.

В основе правил лежат *проверки* — определяющие результат броски кубиков. Существуют правила для более сложных и нестандартных задач, их описания можно найти во врезках. GM должен быть с ними знаком, но Игроку будет довольно знания основ различных проверок.

ОБЗОР ПРАВИЛ

- Простые проверки — (с.)
- Драматические проверки — (с.)
- Встречные проверки — (с.)
- Длительные проверки — (с.)
- Бой — (с.)
- Состояния — (с.)
- Судьба и несгибаемость — (с.)
- Травмы — (с.)
- Порча — (с.)
- Болезни и инфекция — (с.)
- Психология — (с.)

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Правила существуют для помощи вам в наслаждении эпическими историями в мире Warhammer, поэтому они не должны становиться препятствием при получении удовольствия. Поэтому самое важное правило в книге:

Если правило отрицательно влияет на получение удовольствия вашей группой — измените или проигнорируйте его.

Это правило столь важно, что в этой книге вы найдете альтернативные и опциональные правила, которые помогут создать набор правил, наилучшим образом соответствующей вашей группе и стилю игры. Если это ваша первая игра — игнорируйте их, пока не узнаете, как все работает, впоследствии можете поэкспериментировать под настроение.

Но будьте осторожны и не путайте «удовольствие» со «всегда успешны» — чувство риска и возможность критической неудачи являются важной частью драмы. Возможность оправиться от последствий провала — центральная часть пути любого героя.

ПРОВЕРКИ

«*Да, бывают времена, когда все идет неправильно. Ну, то есть совсем плохо. Как тогда, на полпути к Богену, Олаф спрыгнул с дерева, но налетел на ветку. Думаю, он все еще там, но лето кончилось, так что вряд ли целиком. Так что, во имя Сигмара, не рискуйте, а лучше присядьте и купите сырку, нечего вам там делать!*»

— Дитер Касергир, сыроторговец, бывший искатель приключений

Когда ваш персонаж предпринимает действие, GM сообщает, что произойдет далее. Иногда GM оценивает способности персонажи и прочие факторы и сам решает, удалось ли ему задуманное. Если у GM нет однозначной уверенности или ситуация важна или опасна, он может разрешить действие с использованием правил. Как именно, рассказывает врезка **«Использование проверок»**. Во время проверки результат броска сравнивается со значением характеристики или умения персонажа.

ПРОСТЫЕ ПРОВЕРКИ

Они используются, когда нужно узнать, смог ли персонаж выполнить простую задачу. Сможет ли Молли перепрыгнуть протоку? Сможет ли Вильгельм договориться о скидке у въедливого торговца? Обычно, получение на этот вопрос краткого «да» или «нет»

позволит вашему приключению развиваться быстрее. Исключением являются ситуации, когда провал будет иметь важнейшее значение для приключения, в таком случае используйте *драматическую проверку* (с.).

При совершении *простой проверки* сделайте бросок d100 (см. «*Бросая кости*», (с.)) и сравните результат с наиболее подходящим к действию *умением* или *характеристикой* персонажа.

Обратите внимание, в зависимости от задачи, сложность проверки может быть уменьшена или увеличена GM (см. «*Сложность*», (с.)).

Если результат броска равен или ниже значения *умения/характеристики*, то проверка успешно пройдена, и персонаж исполнил задуманное.

Если результат броска выше значения *умения/характеристики*, то проверка провалена, и персонажу не удалось желаемое.

Безотносительно результатов проверки, GM должен описать произошедшее, чтобы все понимали влияние проверки на происходящее.

Пример: Холодной зимней ночью Молли бежит по альтдорфской Конигсплац. Брусчатка покрыта жирным снегом, под которым таится коварный гололед, но банда головорезов за спиной не позволяет снизить темп. GM запрашивает простую проверку атлетики, которая покажет, смогла ли Молли безопасно пересечь скользкий участок. Атлетика Молли равна 42, а Игрок в броске d100 получил 17. Таким образом, проверка успешна, а Молли смогла удержать равновесие. GM говорит, что Молли перебежала площадь и укрылась в относительной безопасности одного из множества темных переулков. Если бы игрок кинул больше 42, Молли бы поскользнулась, а головорезы вряд ли проявили бы джентльменские качества!



ТАЛАНТЫ И ПРОВЕРКИ

Некоторые таланты могут повысить шанс на успешное прохождение проверки или дать возможность совершить уникальные проверки, позволяющие творить невероятные подвиги. Для получения более подробной информации об этом, обратитесь к талантам на (с.).

АВТОМАТИЧЕСКИЕ УСПЕХИ И ПРОВАЛЫ

Независимо от подготовки и удачливости персонажа всегда остается шанс на провал. Впрочем, несмотря на все уловки судьбы шанс на успех также есть.

На любой проверке бросок 96-00 — всегда провал, даже если модифицированная *характеристика* или *умение* 96 и выше. Сходным образом, бросок 01-05 — всегда успех, даже если модифицированная *характеристика* или *умение* меньше 01-05.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: АВТОУСПЕХИ? НЕ ЗА МОИМ СТОЛОМ!

Не всем нравится 5% шанс на успех любой проверки. Автопровал также не всем по душе. Если вы среди них, просто измените числа на свой вкус. Чаще всего встречается: 96-00 — автопровал, 01 — автоуспех.

ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ВЕРОЯТНОСТНАЯ ПАРАФЕРНАЛИЯ ФОН МЕЙНКОМПФА

Правила используют механики модификации и манипулирования бросками процентника. Ниже они объясняются более подробно:

Дубль: Бросок дубля означает, что на кубах десятков и единиц выпали одинаковые числа. Например, 11, 22, 33, 44 и так далее.

Переброс: Вы игнорируете результат броска кубика и делаете новый бросок. В обычных обстоятельствах результат повторного броска оконченшен.

Инверсия: Вы меняете местами единицы и десятки. Таким образом, результат 58 становится 85, а 41 — 14. Очевидно, что при дубле инверсия бесполезна — 77 останется 77.

Модификаторы: Эти числа добавляются к целевому числу или вычитаются из него, это может усложнить или упростить проверку. Чаще всего их называют сложностью броска (с.).

Если вы желаете использовать для особо важных проверок особенные правила, вы можете использовать и модифицировать вышеупомянутые инструменты как пожелаете.

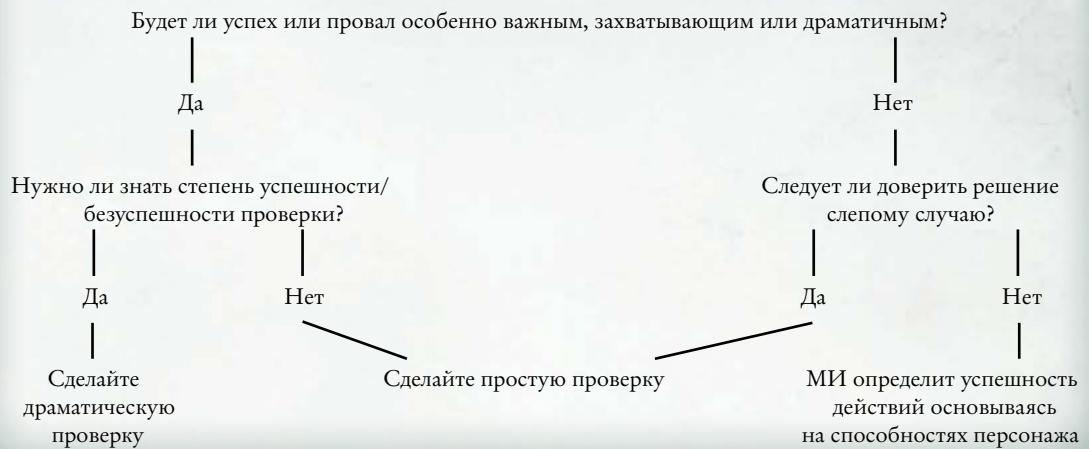
ДРАМАТИЧЕСКИЕ ПРОВЕРКИ

Не всегда достаточно простого определения успешности или безуспешности действия, временами полезно узнать, насколько хорошо персонаж исполнил задуманное или степень катастрофичности провала. Это особенно важно при использовании умения против другого персонажа (см. «*Встречные проверки*»), что часто случается в бою или магических практиках. В таких случаях вам поможет *драматическая проверка*. Также ее можно использовать, когда от данной проверки зависит развитие приключения. *Драматические проверки* дают численный результат, а не бинарный «успех» или «провал», так что даже в случае провала проверки приключение продолжается, пусть и более сложным путем, нежели в случае успеха. Разрешаются *драматические проверки* аналогично *обычным* и по-прежнему выдают успех или неудачу, но в более детализированном виде. Сам процесс описан в разделе «*Уровни успеха*».



РАЗРЕШЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Происходит событие или действие с неопределенным результатом



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

Правила создают общепринятые и понятные основы игры в WFRP. Они важны, поскольку открыты и демонстрируют внутреннюю логику сеттинга. Но получение лучшего игрового опыта зависит от взаимодействия между игроками. Вот несколько моментов, которые следует учитывать при создании лучшей игры:

Все приветствуются на веселье: Приветствуйте новых и неопытных игроков.

Вне пределов: Уважайте тех, кто не хочет секса\насилия\ужаса и прочих неудобных тем в игре, и согласитесь, с тем, что объяснений от них не требуется. Есть много уважительных (и потенциально) травматичных причин.

Уважение: Никто не должен веселиться за счет другого.

Культура игры: Обсудите, что приемлемо за игровым столом, а что находится под запретом. Еда, электронные девайсы, алкоголь, смски, социальные сети? Это и многое другое стоит обсудить до игры.

Вовлекайте всех: Не вылезайте в центр внимания каждой сцены, дайте и другим оказаться во главе событий.

Командная работа: Не стоит отрываться или заставлять своего персонажа без веской причины путешествовать в одиночку (разделение группы замедляет игру).

Уважай МИ: Пусть GM устанавливает правила, поставить их под сомнение — лучший способ убить веселье (вы всегда сможете обсудить их после игры).

Содействие: Ваши действия должны помогать продвигать игру и развивать персонажа.

Игра, есть игра: Она не всегда о победе, главное — происходящие события и ваше участие в них. Иногда ваш персонаж может умереть, примите это и когда это произойдет — сделайте этот момент незабываемым. Помните, иногда лучше просто убежать.

Хорошие наставники: Когда в группе есть начинающие игроки, каждый несет ответственность за приветствие, содействие и поддержание соответствующего возраста поведения.

УРОВНИ УСПЕХА

Для описания результативности проверки используются уровни успеха (сокращенно SL). Для определения SL проверки, вычтите десятки результата броска кубика из десятков умения или характеристики, по которой была проверка, включая любые модификаторы (см. «Сложность» для получения подробностей). Чем SL больше, тем результат лучше,

чем ниже, тем хуже. Пограничные результаты, когда вы проходите проверку с +0 SL или -0 SL, могут быть интерпретированы как успешные или провальные с некоторыми осложнениями или преимуществами, в противном случае можно признать результат проверки неокончательным и позволить повторить попытку.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ПРОВЕРКИ СВЫШЕ 100%

При исключительных способностях, модифицированная характеристика или умение вполне может превысить 100%. В таких ситуациях вы можете использовать следующее правило для отображения исключительности персонажа.

За каждые 10% на которые умение или характеристика превышают 100% успешная проверка получает +1 SL.

Пример: У графини Эмануэль фон Лейбвиц обаяние равно 115% (общительность 80% + улучшения обаяния на 35%, см. раздел «Улучшения» на (с.)); таким образом, если она пройдет проверку обаяния, то получит бонус в +1 SL.

Пример: Настегивающий своего жеребца Эйхенгард мчится по грязному полю от разъяренного аристократа, но путь к спасению перекрыт стеной. Эйхенгард решается на прыжок и GM требует драматической проверки верховой езды (лошадь). Игрок выкидывает 29 против умения верховая езда (лошадь) 49. Количество десятков в умении 4, количество десятков на броске 2, так что проверка получает +2 SL ($4 - 2 = 2$), а Эйхенгард перепрыгивает стену с запасом. Окрыленный успехом Эйхенгард оборачивается в седле и показывает преследователям жест двухвостой кометы. Но из-за такого маневра ему не видно куда он скачет. GM требует драматическую проверку восприятия, в которой игрок выбрасывает 89, что значительно выше значения восприятия Эйхенгарда — 39. На броске 8 десятков, а в умении 3, так что проверка провалена с -5 SL ($3 - 8 = -5$). Дела плохи. Пока Эйхенгард насмехается над преследователями, низкая ветвь врезается ему в спину, выбивая из седла.

Степени успеха/неудачи расписаны в таблице «Результаты», которую можно использовать как основу для описания произошедшего. Подобно простым проверкам, драматические обладают отдельными правилами на экстремумные значения броска:

Вы автоматически достигаете успеха при результате броска 01-05 (с.) и получаете +1 SL или столько, сколько вы набрали по обычным правилам, в зависимости от того, что больше.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: БЫСТРЫЙ SL

Определение SL требует некоторых математических способностей, так что их использование может замедлить динамические сцены. Для ускорения этого процесса есть более быстрый способ. При совершении проверки используйте количество десятков вашего броска как SL. Таким образом, если вы прошли проверку с результатом 36, вы получили +3 SL. Используя это правило, чем ближе вы бросите к проверяемому умению, тем лучше, вместо стремления получить как можно более низкое значение на кубиках. Если проверка провалена, вы вычисляете отрицательный SL как обычно, используя значения десятков броска и проверяемого умения.

Вы автоматически проваливаете проверку при результате броска 96-00 (с.) и получаете -1 SL или столько, сколько вы набрали по обычным правилам, в зависимости от того, что больше.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Насколько вы преуспели?

SL	Результат	Насколько вы преуспели?
+6 или больше	Поразительный успех	Да, отлично!: Наилучший результат, возможно с толикой удачи и замечательными совпадениями.
От +4 до +5	Впечатляющий успех	Да и...: Вы достигаете цели, превосходя собственные ожидания.
От +2 до +3	Успех	Да.: Вы достигаете надежного успеха.
От +0 до +1	Незначительный успех	Да, но...: Вы более ли менее добиваетесь желаемого, но неуверенно и, возможно, с непредсказуемым побочным эффектом.
От -1 до -0	Незначительный провал	Нет, но...: Вы незначительно проваливаетесь, возможно совершив лишь часть желаемого.
От -2 до -3	Провал	Нет: Вы просто не смогли.
От -4 до -5	Впечатляющий провал	Нет и...: Задуманное не только не удалось, неудача значительно масштабнее.
-6 или меньше	Поразительный провал	Нет, ни в коем случае!: Все идет наихудшим образом. GM, скорее всего, создаст вам проблемы с совершенно непредсказуемыми последствиями. Это не просто невезение — вы явно оскорбили богов.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: КРИТЫ И ЗАМИНКИ

Позже в этой главе мы введем дополнительные правила для критов и заминок в бою. Их также можно использовать для добавления драмы во все проверки, создавая игру эпического масштаба, где экстремальные результаты являются более обычными. Если это подходит вашей группе, то можете использовать следующее опциональное правило.

Любая проверка, успешно пройденная с выпавшим дублем на кубиках называется критом, т.е. вы получаете поразительный успех из таблицы «Результаты», а проваленная при дубле, зовется заминкой, т.е. вы получаете поразительный провал из таблицы «Результаты». Это правило хорошо работает с простыми проверками, и является хорошим дополнением к получаемым результатам.



ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Иногда вам требуется сделать нечто, не покрывающееся ни одним умением, в этих редких случаях совершите проверку характеристики вместо проверки умения. GM определяет подходящую характеристику, далее проверка проходит по обычным правилам.

Сложность

Не все проверки одинаковы. Влезть на изгородь до смешного просто, но взобраться по гладкому камню невероятно сложно. Для отображения этого, GM назначает проверке бонус или штраф, называемый сложностью. Во многих опубликованных приключениях сложность уже установлена, например, может быть затребована **трудная (-20)** проверка **исследования**, но во многих случаях GM требуется определить ее на лету. Это одна из самых частых его задач. Для каждой проверки, что *простой*, что *драматический*, GM должен установить сложность, а затем определить подходящий модификатор на основе таблицы «Сложность». GM может назначить большие бонусы и штрафы, нежели присутствующие в таблице, но только в экстремальных ситуациях.

Пример: Нефритовый магистр Валентин пытается взять след оленя. В обычных обстоятельствах потребовалась бы средняя (+20) проверка выслеживания, с умением героя равным 41, так что проверка прошла бы против 61; однако, GM решает, что поскольку ночной дождь смыв большую часть следов, задача стала очень трудной, и накладывает штраф -30. В результате игроку для достижения успеха требуется выбросить 11

и ниже ($41 - 30 = 11$). Но игрок выкидывает 35, чего достаточно в обычных обстоятельствах, но в данной ситуации, это провал, так что дождь сорвал усилия волшебника.

СЛОЖНОСТЬ	
Сложность	Модификатор проверки
Очень легкая	+60
Легкая	+40
Средняя	+20
Серьезная	Без модификатора
Сложная	-10
Трудная	-20
Очень трудная	-30

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда требуется сравнить свои способности с возможностями оппонента. Правила отображают это как особую драматическую проверку, называющуюся встречной. Такие проверки занимают важное место в боевых правилах WFRP, описываемых в этой главе далее, но используются и во множестве иных ситуаций, таких как эта:

Пример: Толлич совершенно случайно оказался в неподходящем месте и пытается скрыться от приближающегося стражника. GM решает, что это требует встречной проверки скрытности Толлича и восприятия стражника. Если GM использует готовое приключение, это будет обозначено как «встречная скрытность/восприятие».

Встречная проверка разрешается так же, как и обычная драматическая, но ее проходят обе стороны. Участник с самым высоким SL выигрывает проверку. Если SL участников равны, побеждает тот, у кого более высокое значение проверяемого умения/характеристики. В том маловероятном случае, когда и они равны, то GM выбирает вариант: пат и ничего не происходит или обе стороны кидают кубики до выявления победителя.

Пример: Добившись приглашения на прием важного рейкландского барона, Салундра отправляется в бальный зал, однако смущенные стражники перекрывают ей проход, поскольку им приказано задержать благородного капитана. Салундра хмурится при их приближении.

МИ затребовал встречную проверку запугивания против лидерства офицера, которому подчиняются стражники. Игрок и GM делают броски. Запугивание Салунды равно 47, а лидерство офицера 46. Результат броска за Салунду — 04, так что она набирает 4 SL ($4 - 0 = 4$), а GM бросает 16, получая +3 SL ($4 - 1 = 3$). Результат Салунды выше (4 против 3 у офицера), она успешно запугивает стражников, которые позволяют ей пройти.

Как и все прочие проверки, встречные различаются по сложности, потому GM может назначить модификаторы на свое усмотрение. В большинстве случаев к обоим участникам применяются одинаковые модификаторы, хотя отнюдь не всегда. Если для встречной проверки сложность не указана, считайте ее серьезной (+0).

Если важно знать, насколько успешно пройдена встречная проверка, определите окончательный SL используя разницу результатов.

Пример: Идет «Неделя пирогов», ежегодный недельный фестиваль любимой выпечки, и Салундра участвует в конкурсе по поеданию пирогов. Она прошла в финал, где ее ждет Толстый Том Брандиснап, удерживающий титул «Убершрайкского пожирателя пирогов» уже пять лет. Толстым его прозвали не зря: этот полурослик в шинну больше, чем в высоту.

МИ призывает к встречной проверке выносливости. Выносливость Салундры равна 46, а у Толстого Тома — 63. Похоже у Салундры проблемы! На броске кубиков Салундра набирает 21, получая +2 SL. Толстый Том выкидывает 91, т.е. -2 SL. Таким образом Салундра набирает 2 SL, легко одолев и своего противника, и пироги!

ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда для достижения полного успеха трудоемкой и напряженной задаче требуется определенное количество SL. Для этого используется особая драматическая проверка, называемая длительной.

Длительные проверки проходят так же, как и все прочие драматические проверки, но SL, набранные за несколько бросков, складываются, пока их не будет достаточно. Если общее количество SL падает ниже 0, вы можете начать следующий бросок с 0 SL.

Пример: Находясь в бегах, Молли пытается поскорее вскрыть особо сложный замок, иначе ее могут поймать. GM утверждает, что вскрытие замка требует 5 SL в серьезной (+0) проверке взлома замков, а до прибытия охранника осталось три раунда. Умение взлом замков Молли равно 58, так что у нее хорошие шансы, но время не на ее стороне. С сожалению на ее первом броске выпало 62: -1 SL — ужасное начало, прогресса она не добилась и в следующем раунде начнет с начала. Шепча проклятия приближающимся шагам, Молли снова приступает к работе, на сей раз выкидывая 11 и получая 4 SL! Она чувствует напряжение отмычки, когда замок почти открывается, но стражник все ближе.

GM сообщает, что эта проверка последняя до прихода стражника, поэтому Молли может отказаться от взлома и попробовать убежать или предпринять последнее отчаянное усилие и получить оставшийся SL. Молли идет на риск и делает бросок набрав... 42! Это еще +1 SL, всего 5. С тихим щелчком замок открывается. Торжествующая Молли проскальзывает в дверь и закрывает ее за собой как раз перед прибытием стражника.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ И 0 SL

Набор 0 SL в проверке не приносит пользы и не мешает дальнейшим проверкам, это может показаться несколько странным, ведь вы или преуспели, или не преуспели, что должно сопровождаться преимуществом или штрафом. Если вы так думаете, то можете использовать следующее optionalное правило. Успешная проверка дает минимум +1 SL к общей сумме, а проваленная также минимум -1 SL.

ПОМОЩЬ

В некоторых ситуациях несколько работающих совместно персонажей имеют куда более высокие шансы на успех нежели одиночка. С разрешения GM персонаж может помочь другому, собирающемуся пройти проверку. После этого персонаж с наибольшими шансами на успех делает бросок кубиков.

Каждый помогающий персонаж дает бонус +10 к проверке. Далее проверка проходит по обычным правилам.

ОГРАНИЧЕНИЯ ПОМОЩИ

Персонажи могут помогать друг другу в большинстве задач, однако существуют и ограничения.

- У помогающего персонажа должно быть, как минимум, 1 улучшение проверяемого умения.
- Помогающие персонажи должны находиться вблизи от совершающего проверку персонажа.
- Помощь не может оказываться при проверках сопротивления болезням, ядам, страху, несчастным случаям или в любых других ситуациях, сцененных GM неподходящими.
- Персонажу не может помогать больше персонажей нежели бонус используемой им характеристики (с.).

Пример: Адемар, Пердита и Валентин спешно обыскивают комнату, пока ее владелец, пожилой торговец, уходит в поисках записей. GM требует сложной (-10) проверки восприятия. Поскольку и Пердита и Валентин обладают этим умением и помогают Адемару (у которого оно развито сильнее всех — 59), он получает бонус +20 к проверке восприятия, в которой его значение умения будет в общей сложности 69 ($59 - 10 + 20 = 69$). Однако, на броске выпадает 74 и отряд терпит неудачу, это в данном случае означает, что герои не смогли найти ничего полезного до возвращения торговца.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: КОМБИНИРОВАННЫЕ УМЕНИЯ

Временами герои могут оказаться в ситуации, когда желательно сделать проверки двух умений одним персонажем для одной задачи, в таком случае может быть целесообразно объединить умения в одной проверке. Причин для этого обычно две: во-первых, так быстрее и уменьшается количество необходимых для продолжения игры бросков, во-вторых, совершение двух проверок для одной задачи значительно снижает вероятность успеха.

Простейший способ — сделать проверку обоих умений, сравнивая результат броска со значением каждого умения. Если в обоих случаях успех, то Проверка пройдена успешно. Если вы преуспели только в одном умении, то проверка пройдена частично, в зависимости от контекста. Само собой, если оба броска были неудачны, то проверка провалена.

Пример: После нескольких малоподобающих событий Салундра оказывается на сцене в красно-желтом трико, где ей предстоит петь и танцевать «Покажи мне Фестаг» в первом представлении мемориального театра Варгра Брейгеля. GM назначает серьезную (0) комбинированную проверку трюки (танцов) и артистизм (вокалист), полагая, что будет несправедливым совершать две проверки, понижая шансы Салунды на успех. За проведенное при дворе время умение трюки (танцов) Салунды выросло до 53, но артистизм (вокалист) у нее отсутствует, так что она использует общительность (которая у нее равна 43). Затем она выбрасывает 46, т.е. она справилась с танцем (набрав +1 SL), но не поразила пением (провал на -0 SL) — пусть не идеально, но ей удалось ублажить толпу, однако Кюм Нейманн, альтдорфский театральный критик, все же не напишет благоприятную рецензию.



БОЙ

Рано или поздно кто-нибудь встанет на вашем пути. Когда дипломатия терпит неудачу, попытка скрыться провалена, а общий язык найти не удается — начинается бой!

В сражении множество участников действует одновременно, причем обычно они имеют противоположные цели. Для разрешения их действий все равно используются проверки, но становится более важным время и иные факторы, поэтому для более плавной работы используются дополнительные правила.

УЧЕТ ВРЕМЕНИ

В бою учет времени становится крайне важным, поэтому время организуется в:

- **Раунды:** Это отрезок времени для прохождения проверок и перемещения всех персонажей, участвующих в бою. Обычно это лишь несколько секунд, но GM может установить иной срок, в зависимости от ситуации.
- **Ходы:** Во время раунда каждый участник боя имеет свой ход для совершения действия и движения.
- **Порядок инициативы:** Обычно каждый участник боя совершает свой ход в соответствии с порядком инициативы, от самого высокого к самому низкому.

ОБЗОР БОЯ

Сражение проходит по следующим этапам до уничтожения или бегства одной из сторон:

1. **Определение ошеломления:** GM определяет, были ли какие-либо персонажи застигнуты врасплох. Обычно это происходит только в первом раунде боя. Более подробно ошеломление описано далее.
2. **Начало раунда:** Если согласно правилам некое событие происходит в начале раунда, оно происходит на данном этапе.
3. **Персонажи совершают ходы:** Каждый участник боя совершает свой ход согласно порядку инициативы, начиная с наивысшей инициативы. Обычно в свой ход каждый персонаж может совершить одно действие и движение (с.).
4. **Окончание раунда:** Раунд заканчивается, когда все участники боя сделали свои ходы. Если согласно правилам некое событие происходит в конце раунда, оно происходит на данном этапе.
5. **Повторите шаги 2-5 как обычно:** Продолжайте разрешать раунды до окончания боя.

ПОРЯДОК ИНИЦИАТИВЫ

Участники боя действуют в раунде по очереди, сообразно порядку инициативы, при этом первыми ходят персонажи с наивысшей инициативой, и далее по убывающей. Для удобства желательно, чтобы игроки сидели за столом в порядке инициативы своих персонажей. Если у нескольких персонажей одинаковая инициатива, обладатель более высокой ловкости действует первым. Если одинакова и ловкость, сделайте встречную проверку ловкости, победитель выберет, кто будет ходить первым. Некоторые таланты влияют на порядок хода (см. главу 4: «Умения и таланты»).

Пример: Толлич, с порядком инициативы 38, всегда действует до Пердиты, чья Инициатива равна 33. При атаке ковена культистов, у каждого из которых инициатива 35, действия будут разрешаться в следующем порядке: Толлич (38), культисты (35) и Пердита (33).



БРОСОК ИНИЦИАТИВЫ

Некоторые группы предпочитают добавлять в инициативу элемент случайности. Вот несколько способов для этого:

- Каждый персонаж делает бросок инициативы для определения SL.
- Каждый персонаж делает бросок 1d10 и добавляет результат к своей инициативе.
- Каждый персонаж делает бросок 1d10 и прибавляет свой бонус ловкости и бонус инициативы.

МИ записывает результаты в порядке уменьшения и использует их как порядок инициативы. Вы можете определять порядок на весь бой (более быстрый вариант) или делать броски каждый раунд (дает более разнообразный результат, а у медленных персонажей появляется шанс вырваться вперед).



РАУНДЫ ВНЕ БОЯ

Вне боя обычно точное отслеживание времени не обязательно. Но временами полезно использовать раунды вне боя, это может помочь организовать совместную работу, так длительные проверки можно проводить в течении нескольких раундов, при этом одна проверка занимает один раунд (с.).

ОШЕЛОМЛЕНИЕ

Если застать врага врасплох, справиться с ним будет проще. Когда одна из сторон планирует атаку, она может попытаться использовать элемент внезапности:

- **Засада:** Сделайте успешную проверку скрытности в подходящем укрытии. Если персонажи настороже или у GM хорошее настроение, они могут раскрыть засаду встречной проверкой восприятия.
- **Окружение:** Атака с тыла, в темноте, через густой туман или сверху. Если это возможно, GM может позволить обнаружить атакующих проверкой восприятия.
- **Отвлечение внимания:** Громкие звуки, толпы народа или особенно интересная проповедь — вот лишь несколько удобных отвлекающих факторов.
- **Неподготовленные защитники:** Если враг особо неосторожен, атакующие застают его врасплох автоматически.

- **Иные причины:** Хитроумные и изобретательные задумки игроков могут побудить GM назначить врагам ошеломление.

Если есть шанс на обнаружение засады, GM обычно прибегает ко **встречной проверке скрытности против восприятия**, в которой персонаж с наиболее низкой скрытностью противостоит всем потенциальным наблюдателям. Если побеждают сидящие в засаде, каждый проигравший проверку персонаж получает состояние «Ошеломленный» (с.).

Если никто не ошеломлен, проводите бой как обычно.

В случае ошеломления персонаж может использовать очко решимости для удаления состояния «Ошеломленный» (с.).



ОШЕЛОМЛЯЮЩИЕ ТАЛАНТЫ!

Даже в тех ситуациях, когда GM утверждает, что шансов на обнаружение засады нет, некоторые таланты позволяют избежать ошеломления. Эти моменты описаны в главе 4: «Умения и таланты».

Пример: Толлич и Пердита попадают в засаду перемазанных кровью культистов Кровавого Бога. Бой начинается с атаки культистов из укрытий. GM решает, что Толлич и Пердита ошеломлены, поскольку только что они вели энергичный диспут и не были готовы к атаке. Однако, у Толлича есть талант «Бдительность», позволяющий сделать серьезную (+0) проверку восприятия для защиты от ошеломления, для Толлича это 41. Игрок выкидывает 23, отточенные инстинкты предупредили героя, что что-то ни так. Так что в первом раунде состояние «Ошеломленный» только у Пердиты, а Толлич и культисты действуют как обычно.

СОВЕРШЕНИЕ СВОЕГО ХОДА

Бой — это динамичное и дезориентирующее действие, когда друзья и враги отчаянно сражаются, блестят клинки, удар следует за ударом, а выстрел за выстрелом.

GM описывает ситуацию, где вы, что вас окружает и так далее, также вы можете запросить более подробную информацию, позволяющую вжиться в роль и спланировать действия. Например, «Насколько крепко крепление люстры? Можно ли разрушить его стрелой?».

При наступлении вашего хода, ваш персонаж может совершить одно действие и одно движение. Их вы можете совершать в любом порядке, предполагается, что они выполняются одновременно, их можно описывать как один комбинированный маневр. Также вы можете пропустить действие или движение, но не перенести их в следующий раунд!

Яркие и захватывающие описания происходящего оживят сражение. Вместо указания на свое действие — «Атакую гоблина», попробуйте сказать «Отшвырнув



стоящий передо мной стул я вонзил свой меч в горло гоблина». GM вполне может наградить вас за отличный отыгрыш. Это также касается и разрешения вашего действия — GM опишет результат, но вы вольны его облагородить!

ДВИЖЕНИЕ

В большинстве ситуаций точное расстояние не требуется. Для определения возможного расстояния используйте скорость своего персонажа, GM сообщит вам, когда для достижения цели потребуется более одного хода. Если преодоление труднодоступных мест (возможно, с помощью прыжков или полета) требует проверки умения (например, лазания или атлетики), то для них требуется еще и действие.

Если ваш персонаж не сражается с кем-либо, вы можете использовать движение для натиска в ближний бой, что дает +1 преимущество (с.). Детальный разбор скорости движения, расстояния прыжков и т.п. приведен в разделе «Движение», на (с.).

ДЕЙСТВИЕ

Для совершения чего-либо в бою требуется действие. Вы можете ударить мечом мутанта, перепрыгнуть с крыши на крышу или оценить ситуацию. Возможные действия ограничены исключительно вашим воображением, физическими ограничениями места боя и возможностями вашего персонажа.

Опишите, что вы хотите от персонажа. Затем GM решит, требуется ли проверка для успешности задуманного. Затем вы получите результат и GM завершит ваше действие.

Использование действия для атаки другого персонажа рассматривается в разделе «Атака». Если вы желаете использовать молитвы или магию, обратитесь к главе 7: «Религия и верования» или главе 8: «Магия» соответственно. Кроме того, много примеров использования умений на поле боя содержится в главе 4: «Умения и таланты».

Пример: Спрятавшаяся за бочкой Молли нервно смотрит, как Салундра окружили три кабачных драчuna, жаждущих поставить молодого капитана на место. В свой ход игрок за Молли спрашивает, если ли у кабака второй этаж. GM это подтверждает, а также сообщает, что есть даже балкон с видом на бой. Улыбнувшись, игрок декларирует, что Молли бежит наверх и пробует сбросить на сражающихся стол, для чего использует действие и движение. Учитывая, что лестница недалеко, GM решает, что Молли может совершить маневр за один ход, но перекидывание столика через балюстраду требует некоторого усилия.

Чтобы поднять стол над ограждением GM назначает среднюю (+20) проверку атлетики. Атлетика Молли равна 34, так что игроку требуется выкинуть 54 или меньше. Она выкидывает 21, +3 SL и стол летит! Одновременно Молли кричит «Остановитесь!». GM заявляет, что все сражавшиеся должны совершить встречную проверку уклонения против +3 SL или попасть под стол. К сожалению, проваливает ее только Салундра, так что стол приземляется ей прямо на голову...

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Некоторые вещи, как то: выкрикнуть предупреждение, взять оружие или выпить зелье, не считаются действиями. Подобные вопросы остаются на усмотрение GM. В целом, если желаемое требует проверки — это скорее обычное действие, нежели свободное.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: В ОБОРОНЕ

Как быть, если вы хотите приготовиться к уклонению или парированию ударов, удержать позицию у двери или использовать язык (магик) для рассеивания множества заклинаний? В качестве своего действия выберите умение для использования в обороне и получите +20 к защитным проверкам с использованием этого умения до конца вашего следующего хода.

АТАКА

Одним из самых распространенных действий является атака врага. Для совершения стрелковой атаки цель должна находиться в пределах дальности оружия (оно подробно рассматривается в главе 11: «Руководство потребителя») и в зоне прямой видимости. При атаке в ближнем бою, цель должна находиться рядом с персонажем, а у него должно быть подготовленное оружие (см. Вовлечение в бой).



СЛОЖНОСТЬ БОЯ ПО УМОЛЧАНИЮ

Во время боя все сложности считаются **серьезными (+0)**. Так что, если в правилах не упоминается сложность проверки, считайте ее **серьезной (+0)**.

I: БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

Рукопашная: Для совершения атаки вам необходимо пройти встречную проверку рукопашной против вашего противника (вы оба делаете проверку рукопашного умения вашего персонажа, с.). Набравший больше SL выигрывает. Если выигрывает атакующий, то попадает по врагу и получает +1 преимущество. Если выигрывает обороняющийся, то он получает +1 преимущество, а действие атакующего заканчивается.

Стрелковая: Сделайте проверку стрелкового для используемого оружия. Если вы проходите проверку, то персонаж попадает по врагу и получает +1 преимущество. Если проверка провалена, действие оканчивается. Обороняющийся не получает преимущества при стрелковой атаке.

Как в рукопашном, так и в дальнем бою можно совершить отличное попадание, именуемое критом или допустить ошибку, именуемую заминкой. Более подробно они освещены в разделе «Криты и Заминки» на (с.).

Суммируя: Для попадания по противнику нужно пройти проверку. Встречной она является только в рукопашной или при стрельбе в упор. Любой выигравший получает +1 преимущество.

2: ОПРЕДЕЛИТЕ ЗОНУ ПОПАДАНИЯ

В случае попадания следует узнать, на какую часть тела пришелся удар, для этого инвертируйте результат броска на попадание и сверьтесь с таблицей «Зоны попадания». Таким образом выкинутые 23 на попадание станут 32, т.е. удар пришелся по правой руке.

Существа с нестандартным устройством тела или всадники могут использовать иные таблицы зон попадания. Более подробно они описаны в главе 12: «Бестиарий».

ЗОНЫ ПОПАДАНИЯ	
Бросок	Зона
01-09	Голова
10-24	Левая (или ведомая) рука
25-44	Правая (или ведущая) рука
45-79	Торс
80-89	Левая нога
90-00	Правая нога

Суммируя: Инвертируйте результат проверки атаки для определения зоны попадания.

3: ОПРЕДЕЛИТЕ УРОН

После определения места попадания, наступает время определения тяжести ранения. У каждого оружия есть характеристика урон оружия (с.). Для рукопашного оружия это, обычно, модифицированный бонус силы, для стрелкового оружия значение обычно фиксировано. К нему прибавляются SL проверки на попадание. Финальное число и есть урон.

Суммируя: Урон = Урон оружия + SL.

4: ПРИМЕНІТЕ УРОН

Используя урон из зоны попадания вы можете определить, сколько ран потеряет ваш оппонент. Вычтите из урона бонус стойкости и любые очки доспеха, защищающие данную зону. Оставшийся урон вычитается из ран противника. Если в результате остается 1 или менее, то противник попросту избежал серьезного ранения и теряет только 1 рану. Если было потеряно больше ран, чем у противника оставалось, он получает критическую рану (с.) и состояние «Лежащий» (с.).

Суммируя: Теряемые раны = Урон - (бонус стойкости + очки Доспеха) противника.

ВСТРЕЧНАЯ РУКОПАШНАЯ АТАКА

Противостоять атакам ближнего боя можно не только умением рукопашное. Наиболее очевидной альтернативой является уклонение, позволяющее избежать удара, но перечень умений из главы 4: «Умения и таланты» содержит великое множество полезных в бою способностей, как то: запутывание, обаяние, лидерство и многие другие. Если ваш GM считает, что альтернатива лучше подходит ситуации и позволит удачно отвести критическое попадание противника, то почему бы и нет.

ВОВЛЕЧЕНИЕ В БОЙ

Всякий раз, когда в ближнем бою вы атакуете противника или подвергаетесь атаке сами, вы считаетесь вовлеченным в бой. Это важно при схватке с врагом или для иных правил (талантов, заклинаний и так далее), которые применяются при вовлеченностии в бой. Если полный раунд вы никого не атакуете, то более не считаетесь вовлеченными в бой.



УРОВНИ УСПЕХА В БОЮ

В бою уровни успеха используются для определения урона, вместо обычного использования таблицы результатов. Ради некоторого разнообразия применяются криты и заминки.

КРИТЫ И ЗАМИНКИ

В пылу и суматохе сражения частенько нередки случайности, ошибки и примеры необыкновенного мастерства. Для отображения непредсказуемости смертного боя используются криты, невероятно удачные попадания, и заминки, крайне печальные ошибки.

Криты

Любая успешная рукопашная или стрелковая проверка, на которой выпадает дубль, называется критом. Это значит, что вы совершили важный удар, который значим даже если вы являетесь обороняющимся во встречной проверке.

Когда у вас выпадает крит, противник немедленно получает критическую рану, так как ваше оружие бьет точно в цель. Более подробно сей процесс описан на (с.). После этого SL вычисляется как обычно, как и победитель во встречной проверке.

Заминки

Прямо противоположны критам: любая проваленная на дублях боевая проверка приводит к заминке, т.е. неудачному происшествию. Для определения, какому именно, совершил бросок по таблице «Ой!».



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: НАСМЕРТЬ

Некоторым игрокам люб геройский подход к сражению, с персонажами, которые способны прорубаться сквозь более слабых противников. Если этот тезис вам подходит, можете использовать следующее правило:

При убийстве противника в рукопашной, ваш персонаж волен переместиться на его место и атаковать следующего противника (при наличии такого). Персонаж может поступать так [бонус навыка рукопашной] раз в этот ход. Некоторые создания (см. главу 13: «Бестиарий») настолько велики, что могут активировать это правило и без убийства противника.

ОЙ!	
	Результат
01-20	Совершая атаку ваш персонаж теряет часть собственной плоти (рекомендуем отыгрывать ради смеха) — он теряет 1 рану, игнорируя бонус стойкости и очки доспеха.
21-40	Рукопашное оружие заклинивает, а стрелковое не срабатывает или частично ломается — ваше оружие получает 1 урон. В следующем раунде ваш персонаж действует последним, вне зависимости от порядка инициативы, талантов или специальных правил, он занят восстановлением оружия (с.).
41-60	Маневр был ошибчен или вы неправильно держите стрелковое оружие. В следующем раунде ваше действие получает штраф -10.
61-70	Вы споткнулись и вашему персонажу сложно восстановить равновесие. Ваш персонаж теряет следующее движение.
71-80	Вы уронили оружие или боеприпасы. Ваш персонаж теряет следующее действие.
81-90	Вы слишком резко дергаетесь и подворачиваете лодыжку. Получите травму порванная мышца (минорная) (с.). Это считается критической раной.
91-100	Вы полностью провалили атаку поразив случайно выбранного союзника, при подсчете SL используется результат броска на попадание. Если это невозможно, персонаж попадает себе по лицу и получает состояние «Оглушенный» (с.).

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ И ЗАМИНКИ

Во время встречной проверки вполне возможно получить заминку и все еще выиграть проверку, если ваш противник был еще менее удачлив. Результат одновременно забавен и не весел: дурно держась со слабым противником вы потенциально травмируете себя.

Пример: Молли тыркает кинжалом во врага и выкидывает 66 с заминкой на -3 SL, но он выкидывает 92 с -5 SL. Так что Молли выигрывает с +2 SL и получает +1 преимущество, которое у нее есть все шансы потерять, ведь ей предстоит бросок по таблице «ОЙ!», определивший, как конкретно ей не повезло.

ОСЕЧКА!

Если при использовании черного пороха, взрывного или инженерного оружия выпадает заминка (например 00, 88 и так далее), ваше оружие дает осечку и взрывается прямо в вас в руках. Вы получаете весь положенный урон зоне ведущая рука используя для определения SL результат броска на попадание, а ваше оружие уничтожается.

ДАЛЬНИЙ БОЙ

К атакам на расстоянии применяются некоторые дополнительные правила:

- Стрелковые атаки не могут сопровождаться встречной проверкой против рукопашного умения, за исключением использования достаточно крупного щита (с.) или если вы находитесь на расстоянии в упор (с.), где допускается проверка уклонения.
- Стрелковые атаки не могут совершаться, когда стреляющий вовлечен в бой, за исключением использования оружия с достоинством пистолет (см. главу 11: «Руководство потребителя»).
- Если вы используете умение стрелковое против цели, с которой вовлечены в бой, она может противостоять вашей атаке любым рукопашным умением.

СЛОЖНОСТИ В БОЮ

Боевые проверки могут быть модифицированы в той же манере, что и все прочие. Модификаторы могут отображать эффекты местности, погоды и множество иных факторов. Ниже приведены некоторые, наиболее часто встречающиеся в бою, модификаторы. В иных ситуациях используйте их в качестве примеров.

Помните, что в вопросе определения сложности конкретной проверки, последнее слово остается за ГМ.

СЛОЖНОСТИ В БОЮ

Сложность	Модификатор	Пример
Очень легкая	+60	Стрельба в монструозную цель (размером с великана)
		Стрельба в толпу (>13 целей)
Легкая	+40	Стрельба в упор (с.).
		Стрельба в огромную цель (размером с грифона)
Средняя	+20	Атака противника, которого вы превосходите числом 3 к 1.
		Стрельба в крупную группу (7-12 целей)
Серьезная	+0	Стрельба в крупную цель (размером с огра)
		Стрельба на ближнюю дистанцию, менее половины дальности
Сложная	-10	Стрельба в маленькую группу (3-6 целей)
		Атака вовлеченного в бой противника с фланга или тыла.
Трудная	-20	Атака противника, которого вы превосходите числом 2 к 1.
		Атака цели с состоянием «Лежащий» (с.).
Очень трудная	-30	Стандартная атака
		Стрельба в обычную цель (размером с человека)
Сложная	-10	Атака в состоянии «Лежащий» (с.) или находясь ниже цели.
		Атака во время проливного дождя, находясь на труднопроходимой местности или стоя в грязи.
Трудная	-20	Стрельба на дальнюю дистанцию, не далее удвоенной дальности
		Стрельба в тот же раунд, когда вы использовали движение.
Очень трудная	-30	Стрельба в небольшую цель (размером с ребенка)
		Цель в слабом укрытии (например, за изгородью)
Сложная	-10	Направленный удар в конкретную зону попадания. В случае успеха, атака поражает именно это место.
		Сражение в замкнутом пространстве оружием более чем средней длины.
Трудная	-20	Цель стрелковой атаки скрыта туманом, смогом или в тени.
		Атака во время муссона, урагана, плотной метели или иных экстремальных погодных условий.
Очень трудная	-30	Уклонение в состоянии «Лежащий» или будучи верхом (с.).
		Ближний бой в темноте.
Сложная	-10	Стрельба в маленькую цель (размером с кошку)
		Использование оружия неосновной рукой.
Трудная	-20	Цель в среднем укрытии (например, за деревянным забором)
		Атака или уклонение в глубоком снегу, воде или иной труднопроходимой местности.
Очень трудная	-30	Стрельба в крошечную цель (размером с мышь)
		Стрельба на предельную дистанцию, недалее утроенной дальности
Сложная	-10	Стрельба в темноте.
		Цель в крепком укрытии (например, за каменной стеной)

БЕСПОМОЩНЫЕ ЦЕЛИ

Проверка навыка рукопашной против спящей, бессознательной или по иной причине беспомощной цели автоматически успешны. Более подробно об этом повествует описание состояния «Бессознательный» (с.).

СТРЕЛЬБА В ГРУППУ

Стрелковые проверки при стрельбе в группу из 3-6 существ становятся средними (+20), при 7-12 легкими (+40), а когда существ 13 и больше — очень легкими (+60). Все успешные попадания определяются случайным образом между участниками группы на усмотрение GM. Если без этого модификатора атака бы промахнулась, вы попадаете с +0 SL.

ЧИСЛЕННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Если вы превосходите противника 2 к 1, по получаете бонус +20 к попаданию по нему в ближнем бою. Если вы превосходите противника 3 к 1, по получаете

бонус +40. Помимо этого, в конце раунда все члены превзойденной в численности стороны теряют 1 преимущество. Как правило, численное превосходство определяется количеством вовлеченных в бой друг с другом персонажей; в случае неочевидности ситуации решение выносит GM.

РАЗМЕР

При стрельбе размер мишени весьма важен: в ворота попасть значительно проще, нежели в яблоко. Более подробно о размере повествует глава 12: «Бестиарий», раздел про черты существ. Если без этого модификатора вы бы не попали по цели, вы попадаете лишь с +0 SL.



КОМБИНИРОВАНИЕ СЛОЖНОСТЕЙ

Бывают ситуации, когда сочетание факторов делает конкретное действие куда более трудным нежели обычно. Прятки в мрачном лесу с одновременными попытками попасть в отдаленного противника сквозь густую листву значительно сложнее, чем попытка попасть в такого же противника ярким днем и в чистом поле. Для комбинирования сложностей используйте следующие рекомендации:

- Если требуется применить два и более штрафа, просто сложите модификаторы до максимума в -30. Например, и туман и прицеливание в конкретную зону попадания сделают проверки навыка рукопашной трудными (-20). Комбинация их даст штраф -30, а не -40. Бонусы обсчитываются аналогичным образом: сложите модификаторы до максимума в +60.
- Если требуется применить и штраф, и бонус, то для определения окончательной сложности сложите их. Атака стоя в глубоком снегу обычно требует очень трудную (-30) проверку. Но атака лежащего является средней (+20). Так что, если ваш персонаж бьет лежащего стоя в глубоком снегу, требуется пройти сложную (-10) проверку (к -30 прибавляем +20).



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: СТРЕЛЬБА В РУКОПАШНОЙ

В большинстве ситуаций простого выбора цели и броска на попадание вполне достаточно. Но некоторые игроки предпочитают более полные правила по стрельбе по вовлеченным в ближний бой целям. В этом случае используйте следующее правило:

Проверка навыка стрельбы совершается как обычно, но, поскольку вы пытаетесь попасть в конкретного участника свалки, проверка выполняется со штрафом -20. Если атака провалена, но без штрафа она бы попала по цели, вместо этого она попадает в одного из вовлеченных в бой противников цели, какого конкретно GM выберет случайный образом. Если вас не волнует, в кого из толпы попадет выстрел, то вы получаете бонус, в зависимости от размера толпы, от +20 до +60, см. «Стрельба в группу».

БОЙ ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ

Некоторые воины предпочитают сражаться, держа в каждой руке по оружию: меч и мечелом или меч и щит. В таком случае используются следующие правила:

- При бою двумя оружиями вы можете использовать в ведомой руке любое одноручное оружие ближнего боя или любой пистолет.
- Для совершения атаки вы можете использовать обе руки. Но проверки атаки при использовании только ведомой руки получают штраф -20 к этой проверке.
- При наличии таланта «Обсерукий» вы можете атаковать обоими оружиями. Подробнее этот момент рассмотрен в главе 4: «Умения и таланты».

РАЗЛЕТ

При провале проверки стрелковое (метательное), сделаете бросок 1d10 и обратитесь к диаграмме ниже, которая подскажет, куда попало ваше оружие. Литерой «Ц» обозначается точка, в которую вы изначально целились.

1	2	3
4	Ц	5
6	7	8

Результат 1-8 показывает направление: сделайте бросок 2d10 чтобы определить расстояние смещения в ярдах, но оно не может быть более половины расстояния между вами и персональной целью. При результате 9 метаемое падает у ваших ног. При 10 — оно приземляется под ноги изначальной цели.

Это правило можно использовать для любого случайного определения направления.

РАЗМЕР

Размер	Высота или длина	Примеры	Модификатор
Крохотный	Меньше фута	Бабочка, мышь, голубь	-30
Маленький	До 2 футов	Кошка, ястреб, человеческий младенец	-20
Небольшой	До 4 футов	Гигантская крыса, полурослик, человеческий ребенок	-10
Средний	До 7 футов	Дварф, эльф, человек	0
Крупный	До 12 футов	Лошадь, огр, тролль	+20
Огромный	До 20 футов	Грифон, виверна, мантикора	+40
Монструозный	>20 футов	Дракон, гигант, князь демонов	+60

БЕЗОРУЖНЫЙ БОЙ

Не каждый бой в WFRP требует пушки или меча. Многие конфликты разрешаются с помощью старого доброго мордобоя. Успешная проверка рукопашной (кулачное) разрешается так же, как и любая другая боевая проверка, но у вас появляется еще один вариант — захват!

ЗАХВАТ

В безоружном бою вы можете пренебречь нанесением урона, вместо этого попробовав захватить и обездвижить своего соперника. Попытку захвата требуется объявить до совершения броска на попадание. Если вы выигрываете встречную проверку, то вы и ваш соперник оказываетесь захвачены, а соперник получает состояние «Опутанный». Если вы начинаете свой ход в состоянии «Опутанный» и у вас больше преимущества, чем у противника, вы можете разорвать захват и тогда вы не будете считаться вовлеченным в бой для своего движения. В противном случае вам требуется пройти встречную проверку силы в качестве своего действия. В случае выигрыша вы можете совершить одно из следующих действий:

- Нанести SL+SB урона (обычный урон безоружной атаки), для определения зоны попадания используйте результат проверки своей силы, которые игнорируют очки доспеха, поскольку вы заламываете руки и растягиваете мышцы соперника.
- Или: 1) Наложить на своего противника состояние «Опутанный» или 2) удалить такое состояние с себя, кроме того вы потеряете дополнительное состояние «Опутанный» за каждый SL.

Если вы проваливаете встречную проверку, то вы не можете ничего делать кроме как продолжать бороться, кроме того, ваш соперник получит +1 преимущество.

Находящиеся вне захвата получают бонус +20 к броску на попадание, когда хотят поразить участника с самым низким уровнем преимущества и только +10, когда целятся в обладателя самого высокого преимущества.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ЗАХВАТ БЕЗ УМЕНИЙ

Если ваш персонаж в захвате, GM может позволить совершить проверку не только силы, в зависимости от ситуации. Быть может язык (магик), для произнесения заклинания, обаяние, чтобы убедить, или лидерство, чтобы приказать вас отпустить. Если вариант устроит GM, то бросьте кубики и посмотрите, что произойдет. Но учтывайте, ваш персонаж перестает концентрироваться на борьбе, так что в случае провала проверки GM может заявить, что персонаж получает дополнительное состояние «Опутанный», что может усугубить и без того печальное положение.

ВЕРХОВОЙ БОЙ

Сражение против всадника, орудующего мечом и грохочущего ружьем не только устрашает противников, но и приносит атакующему немалые бонусы. Верховой бой использует обычные правила сражения, но с некоторыми дополнениями:

- При своем движении всадник использует атрибут скорость своего скакуна. Кроме того, наездник совершает проверки верховой езды вместо любых проверок для бега, прыжка или им подобных, и также использует для них атрибут скорость своего скакуна.
- Любая рукопашная атака наездника в цель, чей размер менее размера скакуна, получает бонус +20 к попаданию.
- Если вы делаете бросок на попадание по всаднику, то можете выбрать, кого бить: скакуна или всадника. Если вы находитесь в ближнем бою, то получаете штраф -10 к проверке рукопашного умения, если целитесь во всадника, и он меньше своего скакуна (см. размер, (с.)).
- Скакун без черты «Пугливый» (с.) фактически является отдельным участником боя и способен совершать собственное действие для атаки вовлеченных в бой целей.
- При совершении натиска вы можете использовать правила силы и размера скакуна для вычисления урона.
- Будучи верхом вы получаете штраф -20 проверки при использовании уклонения, если конечно у вас нет таланта «Рожденный в Седле».

Примечание: Большая часть скакунов имеет размер, отличный от обычного для персонажа игрока, так что могут вызвать страх или ужас, а также получить иные преимущества в бою, как описано на (с.).

ПРЕИМУЩЕСТВО

С помощью преимущества отображается импульс в бою, он увеличивается, когда вам удается перехитрить, опередить или иным путем превзойти противника. Его уровень отмечается с помощью жетонов, которые могут быть как монетами, карточками или специальными маркерами преимущества, так и простыми числами на бумаге.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ОГРАНИЧЕННОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО

Некоторые GM предпочитают более контролируемую ситуацию в бою, которая не столь сильно подвержена прихотям удачи и кубов. Поскольку преимущество может сильно возрастать в ходе битвы и имеет существенное на него влияние, подумайте об использовании одного из следующих правил, само собой, если вас не устраивают базовые:

- Максимальное значение преимущества ограничено бонусом инициативы персонажа.
- Максимум преимущества ограничен заранее определенным уровнем: 2, 4 или более. Также хорошо работает лимит в 10: его удобно отслеживать десятиганинком.



ПОЛУЧЕНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА

Ваш персонаж получает преимущество каждый раз, когда вы выигрываете встречную проверку в бою, он оценивает поле боя с помощью умений или, когда персонаж воодушевляется. Ниже приведены примеры этого, но этот перечень ни в коем случае не исчерпывающий, GM вправе выдавать жетоны преимуществ в зависимости от обстоятельств.

- **Ошеломление:** Атака ошеломленных врагов дает +1 преимущество. Смотри (с.).
- **Натиск:** Безудержный натиск дает +1 преимущество. (с.).
- **Оценка:** Использование умения в поиске тактического преимущества дает +1 преимущество. Смотри описание соответствующих умений в главе 4: «Умения и таланты».
- **Победа:** Каждая победа над важным NPC дает +1 преимущество. Победа над немезидой партии может дать +2 преимущества.
- **Выигрыш:** Каждый выигрыш встречной проверки или нанесение врагу ран во время боя дают +1 преимущество.
- **Хитрость:** Если вы нанесли противнику рану без встречной проверки, вы получаете +1 преимущество.

ВЫГОДА ОТ ПРЕИМУЩЕСТВ

Каждое очко преимущества добавляет +10 к любой подходящей боевой или психологической проверке ((с.) психология). Таким образом, если у вас есть 5 жетонов преимущества, вы получаете внушительные +50 ко всем боевым и психологическим проверкам.

Примечание: Преимущество не используется в тех проверках, что не связаны напрямую с боем или психологией. Так что оно применимо в тех проверках навыка рукопашной, уклонения, навыка стрельбы или хладнокровия, что используются против врагов, оно бесполезно тогда, когда проверки не включают защиту от нападения, или влияние на противника во время боя.

ПОТЕРЯ ПРЕИМУЩЕСТВА

Если во время боя вы проигрываете встречную проверку, получите любое состояние (с.) или потеряете любую рану, то вы автоматически теряете все преимущества. Кроме того, все преимущества теряются после окончания боя. Помимо этого, если вы заканчиваете раунд, не получив в течении его преимущества или проведете раунд превзойденным численностью, вы теряете одно очко преимущества. Также преимущество можно использовать для выхода из боя (с.).

Существуют умения и таланты, заставляющие вас терять преимущество или передавать его другому персонажу. Об этом рассказано в главе 4: «Умения и таланты».



ДВИЖЕНИЕ

Детализация передвижения в существенной мере зависит от того, каким образом вы отслеживаете то, кто где находится. Многие предпочитают «театр разума», метод, при котором положения и расстояния описываются словесно и GM принимает решение, можно ли совершить заявленное за движение или действие. Даже во время требовательных к точности схваток обычно достаточно описать как ваш персонаж совершает безумные трюки, перепрыгивает бочки, бежит по крыше или кружится вокруг противника.

Другие группы используют поэтажные планы, сетки, жетоны или игровые миниатюры, все это помогает представить, где находятся участники сражения, но такой метод более требователен к информации о расстояниях и движении. Если вы выбираете второй метод, то мы рекомендуем использовать однодюймовую сетку, каждый квадрат которой будет отображать два ярда игрового мира. Если у вашего персонажа скорость 4, то обычно он может переместиться на 4 клетки. Люди, мутанты и иные существа сходного размера занимают по одной клетке карты. Крупные существа требуют 2, 4 или даже больше клеток, в зависимости от своего размера (с.). Если вы предпочитаете ходить без сетки, желательно считать 1 дюйм за 2 ярда.

ДВИЖЕНИЕ В БОЮ

В таблице «Скорость» показано, сколько ярдов ваш персонаж может одолеть за один ход, без необходимости проходить проверку атлетики для ускорения.

СКОРОСТЬ

Скорость	Ходьба (ярды)	Бег (ярды)
0	0	0
1	2	4
2	4	8
3	6	12
4	8	16
5	10	20
6	12	24
7	14	28
8	16	32
9	18	36
10	20	40

НАТИСК

Если ваш персонаж не вовлечен в бой, он может потратить свое движение на натиск. При осуществлении натиска, ваш персонаж обязан действием совершить проверку рукопашной для атаки противника. Если противник находится дальше чем показатель скорости вашего персонажа, в ярдах, но не далее его дальности бега (см. таблицу «Скорость»), ваш персонаж также получает +1 к преимуществу, поскольку на бегу таранит свою цель.

ВЫХОД ИЗ БОЯ

Если ваш персонаж вовлечен в бой (с.), но там ему не нравится, у вас есть два варианта безопасного выхода из схватки:

Использование преимущества: Если у вашего персонажа больше преимуществ, нежели у его противника, он обладает тактическим превосходством и волен маневрировать вне досягаемости противника. Вы можете снизить преимущество своего персонажа до 0 и отступить от противника без штрафа, совершивший натиск в иную цель, убежать как можно быстрее, или отойти немножко назад и выстрелить в лицо противнику из пистолета!

Использование уклонения: Если у вашего персонажа меньше преимуществ или вы не желаете его терять, то он не сможет просто так уйти. В случае если вы захотите отступить, вам потребуется потратить действие своего персонажа на встречную проверку уклонения/рукопашной. В случае вашего выигрыша, ваш персонаж получает +1 преимущество и может использовать свое движение для перемещения в любое место по обычным правилам. В случае провала, ваш противник получает +1 преимущество и делает выход из боя без удара в спину невозможным.

БЕГСТВО ИЗ БОЯ

В случае невозможности грамотного отступления, вы можете показать противнику спину и бежать за свое движение. Часто бегство является непроизвольным, вызванное ужасом (с.) или магией.

Если вы сбегаете, ваш противник немедленно получает +1 преимущество и может совершить одну свободную атаку. Эта атака требует не-встречной проверки рукопашной с использованием любого удерживаемого в настоящее время оружия, набранные SL используются для подсчета урона по обычным правилам. Когда вы решаете сбежать, ваш противник получает +20 к попаданию по вам. В случае попадания, ваш противник получает +1 преимущество, и вы должны пройти серьезную (+0) проверку хладнокровия: в случае провала получите состояние «Сломленный» и еще одно состояние «Сломленный» за каждый SL ниже 0. После проведения этой свободной атаки, вы можете потратить свое движение на бег (см. таблицу «Скорость») прямо от своего противника, если конечно еще в состоянии это сделать.

БЕГ

В свой ход вы можете потратить свое действие для быстрого перемещения. Для этого требуется пройти среднюю (+20) проверку атлетики, после чего вы сможете переместиться на расстояние бега + [SL] ярдов (обычная дальность бега указана в таблице «Скорость»). Таким образом, персонаж со скоростью 4, набравший -2 SL, дополнительно преодолевает 14 ярдов (16-2).

ЛАЗАНИЕ

Обычно восхождения обходятся без проверок. Правила требуются только тогда, когда залезть очень трудно или важно знать, сколько времени сей процесс занял.

Восхождение по лестнице или аналогичной простой поверхности проверки не требует, но замедляет персонажа: вы двигаетесь с половиной скорости. Таким образом, для того, чтобы взобраться на 2-х ярдовую лестницу требуется 4 ярда вашей скорости. Если вы желаете подняться быстрее, потратьте действие на среднюю (+20) проверку лазания. Так вы сможете залезть еще на [скорость + SL] ярдов. Так персонаж

со скоростью 4 набравший +2 SL, может подняться на дополнительные 6 ярдов ($4 + 2 = 6$).

Если свободны обе руки, вы можете взбираться по поверхности с помощью подходящих для этого перекладин, используя проверку лазания за свое действие этого хода. Таким образом вы можете подниматься или опускаться со скоростью 50% от [скорости + SL] ярдов.

Сложность лазания устанавливается GM и варьируется в зависимости от природы поверхности. В некоторых случаях восхождение в принципе невозможно для персонажей без таланта «Горный Баран» (с.).

ПРЫЖКИ И ПАДЕНИЯ

Запрыгнуть на высокий борт, перепрыгнуть с крыши на крышу или упасть с высокой башни и разбиться насмерть — неотъемлемая часть игры в WFRP.

В большинстве случаев для определения исхода достаточно простой проверки атлетики или трюков (акробат), но иногда важно знать, насколько далеко вы прыгнете или что происходит при падении.

ПРЫЖКИ

Вы можете прыгнуть на свою скорость без прохождения проверки. Если вы хотите прыгнуть на большее расстояние и у вас есть для разбега хотя бы [ваши скорости] ярдов, потребуется средняя (+20) проверка атлетики, если же места для разбега не хватает, то проверка будет серьезной (+0). В случае успеха, каждый SL увеличивает дальность прыжка на один фут. Если вы набрали +0 SL, то вы получаете плюс 6 дюймов к прыжку.

ПАДЕНИЕ

При падении вы получаете 1d10 урона, плюс дополнительно по 3 урона за каждый ярд падения. Этот урон уменьшается бонусом стойкости, но не доспехом.

В случае осознанного падения или прыжка вниз, вы можете совершить среднюю (+20) проверку атлетики для уменьшения получаемого урона. За каждый полученный SL вы считаете высоту падения меньшей на ярд при подсчете урона.

Если таким путем вы уменьшаете «высоту» до 0 или меньше, вы вовсе не получаете урона.

Если за падение вы получаете больше ран, нежели ваш бонус стойкости, вы вдобавок получаете состояние «Лежащий».

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Отчаянные погони через людные рынки или преследование отчаянно цепляющегося за задник несущейся кареты персонажа являются центральным элементом многих захватывающих приключений. Вот несколько правил проведения преследования:

1. **Определение отрыва** — GM решает, насколько далеко оторвались преследуемые и назначает число, отображающее имеющееся у них преимущество, которое называется отрывом. В начале преследования, обычно, оно варьируется от 1 (почти настигли) до 4 (хороший задел) или даже 8 (почти ушли).



2. Проверка — Все активные участники преследования совершают проверку, обычно это вождение, верховая езда или атлетика, в зависимости от обстоятельств.

3. Обновление отрыва — Сравнивается минимальный SL преследуемых и максимальный преследователей, разница между ними добавляется к отрыву (если преследуемые выигрывают) или вычитается из него (если выигрывают преследователи).

4. Определение результата — Если отрыв падает до 0 или меньше, преследователи поймали добычу! В этой ситуации преследуемые могут принести в жертву самого медленного союзника, который на раунд задержит преследователей, пока остальные продолжат бегство, или остановиться и попытаться отбиться сообща. Если был оставлен заслон, преследователи решают, кто останется сражаться с несчастным, а кто продолжит погоню. Если оставленный не является приоритетной целью, то вполне вероятно, что преследователи продолжат погоню. Если отрыв достиг 10+, то преследователи потеряли свою цель, а погоня закончилась. Во всяком случае, на время... Если отрыв составляет 1-9, то продолжайте разрешать погоню с шага 2.

Важно описать происходящее в раунде в веселой и захватывающей манере. При получении очень высокого SL опишите, как люди отпрыгивают с пути персонажа. При получении очень низкого SL расскажите, как персонаж споткнулся о ящики, столкнулся с прохожим или как его экипаж врезался в стену.

Пример: Эйхенгард и Сигрид преследуют трех культистов по улицам Альтдорфа. Культисты получили фору, так что GM решает, что отрыв равен 2. В начале погони каждый персонаж делает проверку атлетики. Сигрид получает +3 SL, культисты набирают +0, +2 и +3, а Эйхенгард +2.

Так что после первого раунда разница между самым медленным культистом (+0) и самым быстрым преследователем (Сигрид с +3) равна трем, это означает, что культисты догоняют. Трусливые культисты бросают своего самого медленного сообщника в попытке спасти свои шкуры, а Сигрид решает остановиться и задержать незадачливого беглеца.

Следующий раунд культисты начинают с отрывом 1 (разница между следующим самым медленным беглецом и Сигрид в последнем раунде), так что Эйхенгарду требуется для поимки превзойти их на 1 SL.

МОДИФИКАТОРЫ СКОРОСТИ

Если во время погони у некоторых персонажей более высокая скорость, они получают бонус к SL равный разнице скоростей. Так если у преследующего персонажа скорость 5, а преследует он персонажа со скоростью 4, он получает +1 SL к результату своего броска на преследование.

Пример: Пердита направляет свою лошадь вперед, в погоню за двумя бандитами. Скорость ее лошади равна 8, а скакуны бандитов обладают скоростью 7 и 9. Таким образом, когда они совершают проверку верховой узды (лошадь) первый бандит совершает немодифицированную проверку, Пердита получает +1 SL, а второй бандит целых +2 SL.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: УСЛОЖНЕННОЕ ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Правила преследования более чем подходят для быстрой и веселой сцены погони. Но желающим большей детализации мы можем предложить два варианта, которые при необходимости можно приукрасить:

Попробуй это!: Каждый раунд персонаж, набравший наибольшее количество SL может создать препятствие. Это может быть обрушение стеллажа с бочонками под ноги преследователям или клич «Держи вора!». Победитель выбирает одного персонажа, который получает штраф -1 SL на следующий раунд, поскольку ему приходится бороться с препятствием. Для поддержания интереса к погоне обязательно сообщите, что конкретно произошло.

Использование окружения: Быть может персонажи пробегают по мосту? Если ли место для прыжка? Можно ли перепрыгнуть забор? Открыты ли городские ворота? GM может затребовать различные проверки в каждом раунде, так в первом раунде может потребоваться проверка атлетики для обычного бега, во втором лидерство или запугивание для прохода через охраняемые ворота, третий раунд снова проверка атлетики, на сей раз для перепрыгивания протоки, а в четвертый раунд — бег по открытой местности (на сей раз модифицируется скоростью).

СОСТОЯНИЯ

В WFRP действующие на персонажей эффекты оцифровываются с помощью состояний. Полученные персонажем состояния могут записываться на бумаге или же вы можете отмечать их с помощью жетонов или пометок. Каждое состояние длится согласно его описанию, однако, причина получения состояния (заклинание или критическое ранение) может это изменить.

Примечание: если вы получаете любое состояние, то вы немедленно теряете все преимущества (с.).

МНОЖЕСТВЕННОЕ СОСТОЯНИЕ

Персонаж может находиться под воздействием одного состояния несколько раз; более того от одного события можно получить несколько экземпляров одного состояния. В подобном случае даваемые состоянием штрафы складываются. Так, если у вашего персонажа три состояния «Кровоточащий», он теряет три раны за раунд, а если 3 состояния «Уставший», то он получает -30 ко всем проверкам. Также персонаж может находиться под воздействием нескольких разных состояний одновременно. В таком случае эффекты не складываются: персонаж получает максимальный из полагающихся штрафов и применяет его. Так,

если у вашего персонажа есть состояния «Уставший» и «Лежащий», он получает -20 ко всем активным проверкам, а не -30.

ПОЛНЫЙ СПИСОК СОСТОЯНИЙ

Горящий, кровоточащий, ослепший, сломленный, оглохший, опутанный, уставший, отравленный, лежащий, оглушенный, ошеломленный, бессознательный.

СОСТОЯНИЯ И РЕШИМОСТЬ

Избавиться от состояния можно за очки решимости, так что даже с самыми неприятными состояниями можно справиться, при должной осторожности (с.).

Полный перечень состояний

В WFRP используются следующие состояния.

Горящий

Вы горите! Это состояние обычно применимо только когда персонаж легко может загореться, например, носит одежду из горючих материалов, но некоторые магические и чудесные эффекты способны зажечь даже то, что гореть неспособно!

В конце каждого раунда персонаж получает 1d10 ран (модифицируются бонусом стойкости и очками доспеха в наименее защищенной зоне попадания), но не менее 1 раны. Каждое дополнительное состояние «Горящий» увеличивает урон на +1, так что при трех состояниях «Горящий» персонаж будет получать 1d10 + 2 очков урона.

Одно состояние «Горящий» может быть удалено успешной проверкой атлетики (каждый SL которой удаляет по одному дополнительному состоянию «Горящий»). Сложность проверки определяется ситуацией: значительно проще прокатиться по песку, нежели по пропитанной маслом кухне.

Кровоточащий

Из вас течет кровь! В конце каждого раунда персонаж теряет 1 рану, игнорирующую все модификаторы. Помимо этого, он получает штраф -10 на все проверки сопротивления «Гнойным ранам», «Малым инфекциям» и «Кровавой гнили» (с.). Если число ран персонажа сократится до 0, он перестает их терять и падает без сознания (получая состояние «Бессознательный»). В конце раунда у него появляется шанс умереть — по 10% за каждое состояние «Кровоточащий»; так, если у персонажа 3 состояния «Кровоточащий» он умрет при результате броска кубика 0-30. Если в этом броске выпал дубль, ваша рана немного меньше кровоточит: вы теряете 1 состояние «Кровоточащий». Персонаж не способен прийти в сознание до удаления всех состояний «Кровоточащий» (см. «Травмы» на (с.)).

Состояние «Кровоточащий» можно удалить двумя путями: во-первых, успешной проверкой лечения (каждый SL которой удаляет по одному дополнительному состоянию «Кровоточащий»), во-вторых любым восстанавливющим раны заклинанием

или молитвой (каждое состояние «Кровоточащий» считается за одну рану).

После удаления всех состояний «Кровоточащий» персонаж получает одно состояние «Уставший».

Ослепший

Быть может виной тому яркий блеск или залитое жидкостью лицо, но персонаж не может видеть. Он получает штраф -10 на все проверки, связанные с прицеливанием, а любой атакующий персонажа в ближнем бою получает бонус +10 на попадание.

Одно состояние «Ослепший» удаляется в конце каждого раунда.

Сломленный

Персонаж в ужасе, побежден, паникует или по иной причине уверен в своей скорой смерти. В ваш ход действие и движение вашего персонажа должны использоваться для скорейшего бегства от противника, пока персонаж не окажется в надежном укрытии вне поля зрения врага, также можно использовать действие на те умения, что позволят спрятаться наиболее эффективно. Кроме того, ваш персонаж получает штраф -10 ко всем проверкам, не связанным с бегством или попытками скрыться.

Если ваш персонаж вовлечен в бой (с.), вы не сможете оттуда сбежать из-за состояния «Сломленный». Если персонаж не вовлечен в бой, в конце каждого раунда вы можете совершить проверку хладнокровия для удаления состояния «Сломленный» (каждый SL которой удаляет по одному дополнительному состоянию «Сломленный»). Сложность проверки определяется обстоятельствами: она значительно проще, если персонаж прячется за бочками за квартал от опасности (средняя (+20)), нежели он в трех шагах от алчувшего крови демона (очень трудная (-30)).

Если ваш персонаж проводит полный раунд вне прямой видимости любого врага, вы удаляете одно состояние «Сломленный».

После удаления всех состояний «Сломленный» персонаж получает одно состояние «Уставший».

Оглохший

Из-за громкого звука или удара в голову персонаж не способен слышать. Он получает штраф -10 ко всем проверкам, связанным со слухом, а любой противник, атакующий персонажа в ближнем бою с фланга или с тыла, получает дополнительный бонус +10 на попадание по нему (данный бонус не увеличивается при нескольких состояниях «Оглохший»).

Одно состояние «Оглохший» удаляется в конце каждого раунда и часто сменяется звоном в ушах.

Опутанный

Персонаж опутан чем-то, сдерживающим его движения, например, веревками, паутиной или крепкими объятиями противника. Во время своего хода персонаж не может совершать движение, а все действия, связанные с перемещениями любого рода, получают штраф -10 (включая захват, (с.)). Во время действия вашего персонажа вы можете удалить состояние «Опутанный» успешной встречной проверкой силы (каждый SL которой удаляет по



одному дополнительному состоянию «Опутанный» против источника этого состояния.

УСТАВШИЙ

Персонаж изнурен или перенапряжен, он безусловно нуждается в отдыхе. Персонаж получает штраф -10 на все проверки.

Для удаления состояния «Уставший» обычно требуется отдых, заклинание или чудесный эффект, но в некоторых случаях, например, когда усталость вызвана перегрузом (см. «Обременение», (с.)), это состояние может удалить постое изменение ситуации (в нашем случае — сброс излишков груза).



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ВЫМОТАН

Для более реалистичной оцифровки усталости мы можем предложить следующее правило:

Персонаж получает 1 состояние «Уставший», если не прошел проверку выносливости, которая требуется после [его бонус стойкости] раундов изматывающей активности, каждый SL проверки увеличивает на один раунд время до следующей проверки.



КАК ДОЛГО ОТДЫХАТЬ?

Насколько длительный отдых требуется для удаления состояния «Уставший», зависит от GM и стиля игры. Некоторые группы предпочитают сравнительно реалистичный подход и удаляют состояние «Уставший» после длительного отдыха. Другие, предпочитающие более героические приключения и не желающие беспокоиться об усталости персонажей, решают снимать по одному состоянию «Уставший» за каждый час отдыха. Третий максимально упрощают себе жизнь и удаляют состояние «Уставший» после каждого раунда отдыха. Все зависит от вас и вашей группы.

ОТРАВЛЕННЫЙ

Персонаж был отравлен. Все проверки на удаление яда получают штраф в зависимости от вида яда. В конце каждого раунда персонаж теряет 1 рану, все модификаторы игнорируются. Кроме того, персонаж получает штраф -10 на все проверки.

Если число ран отравленного персонажа сократится до 0, он не может исцелять любые раны до удаления всех состояний «Отравленный». Если отравленный персонаж падает от состояния «Бессознательный», через [его бонус стойкости] раундов сделайте проверку выносливости, в случае провала персонаж умирает ужасной смертью. За подробностями обратитесь к разделу «Травмы» на (с.).

В конце каждого раунда вы можете сделать проверку выносливости, в случае прохождения которой удалите одно состояние «Отравленный» (каждый SL которой удаляет по одному дополнительному состоянию «Отравленный»). Проверка лечения дает аналогичный результат.

После удаления всех состояний «Отравленный» персонаж получает одно состояние «Уставший».

ЛЕЖАЩИЙ

Персонаж упал навзничь, быть может у него закончились раны, он споткнулся или получил удар от кого-то огромного. В свой ход вы можете потратить движение только на вставание или передвижение ползком на [скорость персонажа] ярдов (Примечание: Если у персонажа осталось 0 ран, он может только ползть). Персонаж получает штраф -20 на все проверки, связанные с любого вида передвижением, а любой противник, атакующий персонажа в ближнем бою, получает дополнительный бонус +10 на попадание по нему.

В отличии от большинства состояний, состояние «Лежащий» невозможно получить несколько раз — вы либо упали, либо нет. Когда персонаж встает, он теряет состояние «Лежащий».

ОГЛУШЕННЫЙ

Персонаж ударился головой или иным образом дезориентирован или введен в замешательство, в ушах, вероятно, звенит, а чувствам нельзя верить.

В свой ход персонаж неспособен совершать действие, но способен передвинуться на половину обычной скорости. Вы можете защищаться во встречных проверках, за исключением языка (магик). Персонаж получает штраф -10 на все проверки. Любой противник, попытавшийся нанести персонажу удар в ближнем бою, получает +1 преимущество при броске на атаку.

В конце каждого раунда вы можете сделать серьезную (0) проверку выносливости, в случае прохождения которой удалите одно состояние «Оглушенный» (каждый SL которой удаляет по одному дополнительному состоянию «Оглушенный»). Проверка лечения дает аналогичный результат.

После удаления всех состояний «Оглушенный» персонаж получает одно состояние «Уставший», если его не было ранее.

ОШЕЛОМЛЕННЫЙ

Персонажа застали врасплох, и он совершенно не готов к тому, что с ним произошло. В свой ход вы не можете совершать действие или движение, а также не можете защищаться во встречных проверках. Любой противник, попытавшийся нанести персонажу удар в ближнем бою, получает бонус +20 к попаданию.

Состояние «Ошеломленный» невозможно получить несколько раз, даже если технически персонажа застали врасплох несколько раз за раунд.

Персонаж теряет состояние «Ошеломленный» в конце раунда или после первой попытки его атаковать.

БЕССОЗНАТЕЛЬНЫЙ

Персонаж в отключке, спит или по иной причине без сознания. В свой раунд он не может сделать ничего и не осознает, что его окружает. Если атакующий решает атаковать такую цель, он получает выгоду от правила «Я справлюсь!» на (с.) без необходимости тратить на это очки несгибаемости. Или GM может заявить, что атака вас просто убивает. Любая стрелковая атака автоматически делает тоже самое, но только если стрелок находится на дистанции в упор.

Состояние «Бессознательный» невозможно получить несколько раз — вы или находитесь без сознания или нет.

Возвращение в сознание требует разных обстоятельств в зависимости от причины его потери. За подробностями обратитесь к разделу «Травмы» на (с.). Вы можете удалить состояние «Бессознательный» за очко решимости, но если причина бессознательности не устранена, ваш персонаж снова получит состояние «Бессознательный» в конце раунда. После удаления состояния «Бессознательный» персонаж получает одно состояние «Лежащий» и одно «Уставший».

СУДЬБА И НЕСГИБАЕМОСТЬ

Будь то стойкость характера, удача или благоволение судьбы, но в вас есть нечто особенное. Судьба и несгибаемость — разные способы выделяться из массы. Начальное значение судьбы и несгибаемости определяется во время создания персонажа (с.). Оба параметра являются пулами очков:

От судьбы зависит удача, от несгибаемости — решимость. Вы можете тратить очки на получение небольших преимуществ, пулы будут пополняться в ходе игры. Кроме того, вы можете потратить непосредственно очки судьбы или несгибаемости на получение значительных преимуществ, но это не только навсегда уменьшит их количество, но и уменьшит пул удачи или решимости соответственно. Судьба и несгибаемость может быть восстановлена, но это случается редко, так что тщательнее подходите к их использованию.

Предполагается, что очки судьбы и несгибаемости редки и обычно зарезервированы для персонажей игроков, но GM может захотеть выдать их важным NPC, например, некроманту-немезиде, светиле местного значения или текущему лидеру культа.

СУДЬБА И УДАЧА

У персонажей игроков есть предназначение. Пусть их будущее — тайна и нет никакой гарантии, что оно будет славным, героическим или хотя бы терпимым, но они явно отмечены для великой цели.

Для отображения этого персонажи начинает играть с несколькими очками судьбы, отделяющими их от остальных обитателей Старого Света. Они позволяют выжить в самых опасных ситуациях и победить там, где все прочие потерпят поражение.

Судьба напрямую связана с очками удачи. Очко удачи тратится на получение незначительных бонусов, так

то переброс проваленных проверок или привлечение некоторой благосклонности фортуны. Количество очков судьбы, скорее всего, будет сильно колебаться по ходу игры. Судьба определяет, сколько очков удачи вы можете иметь и может быть навсегда снижена в самых сложных обстоятельствах, взамен на избежание смерти.

ТРАТА УДАЧИ

Вы можете потратить очко удачи из своего пула на получение собственно удачи: невероятное попадание из тяжелого арбалета или потеря равновесия противником в крайне нужный для вас момент. У вас есть три варианта:

- Переброс проваленной проверки.
- Прибавление к пройденной проверке +1 SL.
- В начале раунда выберите, в какой момент в этом раунде вы будете ходить, вне зависимости от порядка инициативы.

ТРАТА СУДЬБЫ

Вы можете навсегда отказаться от очка судьбы для избежания смерти и выживания даже в самых невероятных обстоятельствах. Вот два варианта для использования очков Судьбы:

- **Умру, но не сегодня:** Вместо смерти ваш персонаж падает без сознания, прикидывается мертвым, падает в бурную реку или иным способом покидает сцену. Он выживает вне зависимости от обстоятельств, но больше не принимает участия в текущем столкновении.
- **Я же не мог промахнуться!:** По какой-то невероятной случайности персонаж полностью избегает входящего урона: враг поскользнулся и персонаж уклонился от меча, невероятная осечка оружия или неожиданный блеск отвлек противника. Ваш персонаж продолжает участвовать в столкновении без каких-либо штрафов, но не имеет гарантii выживания в будущих раундах.

Первый вариант выводит персонажа из игры, по позволит сражаться в дальнейшем, поскольку он избит, окровавлен, ранен или даже захвачен в плен. Второй вариант позволяет остаться сражаться плечом к плечу с товарищами, но не устраивает дальнейшую опасность, так что для обеспечения выживания в дальнейших раундах требуется еще больше очков судьбы. Каждый вариант обладает своими преимуществами и недостатками, и вам решать, какой выбрать в зависимости от ситуации. GM опишет что произошло после траты очка судьбы.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ СУДЬБЫ И УДАЧИ

Вы восстанавливаете все очки удачи в начале каждой игровой сессии, до максимума в виде текущих очков судьбы. Кроме того, некоторые игровые столкновения могут пополнять (или удалять!) очки удачи.

GM может выдать вам очко судьбы за акт крайнего героизма, храбрости или важнейшее деяние. Обычно это происходит только после успешного завершения важного приключения, так что следите за их количеством, возрастать оно будет редко.

НЕСГИБАЕМОСТЬ И РЕШИМОСТЬ

В то время как очки судьбы отображают предназначение персонажа, быть может он избран далеким и безразличным божеством, несгибаемость отвечает за личные стремления и способность превозмогать, независимо от выпавших страданий.



ДЛИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ СЕССИИ

Некоторые группы предпочитают короткие, на несколько часов, игровые сессии, другим больше по душе дневные марафоны. Если ваша группа предпочла второй подход, пополните очки удачи в соответствующие повествованию моменты, примерно каждые четыре часа.

Подобно судьбе, несгибаемость напрямую связана с пулом очков, на сей раз зовущимся решимостью. Очк решимости расходуются на преодоление небольших препятствий, вроде игнорирования негативных эффектов критических ран в течении одного раунда или удаление состояний. Несгибаемость определяет максимальное количество очков решимости и может быть безвозвратно потрачена на преодоление, казалось бы, непреодолимых препятствий.

ТРАТА РЕШИМОСТИ

Вы можете потратить очко решимости на активацию внутренних резервов персонажа: без дрожи столкнуться с ужасающим огромом, или игнорировать последствия даже самых могучих ударов. Вот три варианта использования решимости:

- Получите иммунитет к психологии до конца следующего раунда. Смотрите «Психологию» на (с.).
- Игнорируйте все модификаторы за критические раны до начала следующего раунда.
- Удалите одно состояние. Если вы удалили состояние «Лежащий», восстановите одну рану после возвращения в вертикальное положение.

ТРАТА НЕСГИБАЕМОСТИ

Вы можете потратить очко несгибаемости ради противостояния внутренней порче или успеха в, казалось бы, безвыходной ситуации. Вот два варианта траты несгибаемости:

- **Отвергаю тебя!**: Вы можете отказаться от накинутой мутации. Поскольку персонаж не получает мутацию, он не теряет очки порчи. Более подробно вопросы порчи рассмотрены в разделе «Порча», на (с.).
- **Я справлюсь!**: Вместо совершения броска при проверке, вы выбираете число, это позволяет персонажу преуспеть в самой тяжелой ситуации. При встречной проверке вы выигрываете как минимум на 1 SL. Если вы совершили крит, вы можете выбрать зону попадания, вместо того, чтобы определять её случайно. Так можно поступить даже после уже проваленной проверки.

Пример: Главарь бандитов в ударе и получил +10 преимуществ, избегая атак партии, которой очень скоро придет конец. Салундра решает атаковать его, но проигрывает встречную проверку на -7 SL, что еще сильнее усложняет ситуацию. Поэтому она решает навсегда потратить очко несгибаемости на «Я справлюсь!». Таким образом она автоматически выигрывает встречную проверку на +1 SL. Помимо этого она выбирает результат броска — 11, вызывая крит. Бандит получает некоторое количество ран и критическую рану. Но более важно то, что он теряет

все свое преимущество, так что бой склоняется в пользу героев.

Сохранение несгибаемости для защиты от влияния Хаоса — мудрое решение, но такой вариант не удалит полученные очки порчи, то есть угроза мутации по-прежнему сохраняется. Использование же несгибаемости для получения успеха в любой проверке позволяет вам поразить неуловимого врага, создать потрясающий артефакт (с умением ремесла) или превосходно произнести ранее недоступное заклинание.

Притрате очка несгибаемости найдите время для описания колossalного подвига воли вашего персонажа.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ НЕСГИБАЕМОСТИ И РЕШИМОСТИ
Решимость восстанавливается каждый раз, когда персонаж действует сообразно своей мотивации (с.). Если во время игры это происходит, можете попросить GM восстановить одно или несколько очков решимости.

Пример: У монахини Гризельды мотивация «Сигмар». В то время как ее соратники ищут подсказки, обшаривая таверны, она решает посетить местный храм, чтобы помолиться и совершив пожертвования своему божеству. Поскольку это соответствует ее мотивации, GM решает восполнить одно очко решимости, но говорит игроку, что на этой неделе для восстановления еще одного очка ей придется помолиться и совершив пожертвование в другом храме.

GM может дать очко несгибаемости за важнейшее для мотивации персонажа действие, воспоминания о котором будет постоянно подпрыгивать душу персонажа, но такие события крайне редки.

Пример: После множества приключений Гризельда наконец накопила денег на постройку нового храма Сигмара в родной деревне Вельтен, что недалеко от Нульна. GM признает важность этого поступка для веры Гризельды и выдает ей очко несгибаемости.

ТРАВМЫ

В ходе игры почти все персонажи получат травмы. В этом разделе даны правила работы с ними и исцеления их, когда это возможно.

РАНЫ, КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ И СМЕРТЬ

Потеря ран отображает незначительные порезы и ссадины, синяки и даже духовное или умственное истощение. Критические раны значительно серьезнее обычных и отображают серьезные травмы, сломанные кости, разорванные мышцы и вырванную плоть. Получив слишком много критических ран персонаж, опасно приближается к смерти.

РАНЫ

Раны теряются при получении урона. При получении каждого очка урона персонаж теряет одну рану. Так, получивший 8 очков урона персонаж теряет 8 ран. Часто, особенно в бою, входящий урон будут

уменьшаться бонусом стойкости и очками доспеха. Предположим, что персонажу причитается 10 очков урона в руку, его бонус стойкости равен 3, а на руку надет кожаный доспех с 1 очком доспеха, в таком случае он получает 6 ран ($10 - 3 - 1 = 6$). В отдельных случаях входящий урон нельзя уменьшить бонусом стойкости или очками доспеха, подобные моменты описываются отдельно.

При потере всех ран персонаж более не может удерживать себя на ногах и получает состояние «Лежащий». Пока он не исцелит хотя бы одну рану, он не может удалить состояние «Лежащий»; более того, при отсутствии исцеления в течении [его бонус стойкости] раундов персонаж получит состояние «Бессознательный». Персонаж неспособен вернуться в сознание до восстановления хотя бы одной раны (см. «Исцеление», (с.)).

Если персонаж получает больше урона, нежели у него осталось ран, например, 5 урона при 2 ранах, он получает критическую рану. Если бонус стойкости персонажа равен или больше, чем количество полученных ран (например -4 раны при бонусе стойкости 4), персонаж получает -20 к результату по таблице критических ран, до минимума в 01 (с.). Примечание: персонаж никоим образом не может получить отрицательное количество ран, минимальное количество ран — 0.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ

Чаще всего персонажи получают критические раны в бою, когда удар был ну очень результативным. Два наиболее частых источника критических ран: получение критического попадания и получение большего количества урона, чем осталось ран (более подробно критические попадания описаны на (с.) раздела «Бой»).

Каждая получаемая разными путями критическая рана влияет на функционирование персонажа. За конкретикой обращайтесь к критическим таблицам, со (с.).



ПРИДЕРЖИВАЯ УДАР

Базовые правила предполагают, что вы желаете нанести противнику максимум критических ран. Однако, вы вполне можете захотеть взять противника живым или устроить дружеское состязание. Так что вы можете игнорировать любое наносимое противнику критическое попадание, заявив до броска на попадание, что придерживаете удар. В таком случае убедитесь, что правильно описали ситуацию, давая понять, что персонаж наносит удар плоскостью клинка или иным способом старается не убить противника.

СМЕРТЬ

Если у персонажа осталось 0 ран и он получает состояние «Бессознательный», сравните общее количество имеющихся у него на текущий момент критических ран с его бонусом стойкости. Если ран

больше, персонаж более не способен жить и умрет в конце раунда, разве что кто-нибудь излечит одну из критических ран.

Кроме того, если у персонажа есть состояние «Бессознательный», любой атакующий, при желании, может убить персонажа, если у него есть подходящее для этого оружие. Хотя в суматохе сражения лежащие тела обычно игнорируются ради еще стоящих на ногах противников.

Помимо этого, к смерти могут привести некоторые результаты из критических таблиц. Если произошло такое событие, сейчас самое время потратить очко судьбы, если, конечно, оно у вас есть.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ

Вместо беспокойства о критических ранах и затягивания смерти, вы можете захотеть просто узнать, умер ли персонаж или нет. GM может это сделать, используя правила мгновенной смерти, значительно ускоряющее игру. Когда цель получает больше урона, нежели у нее оставалось ран, она просто умирает с драматическими эффектами, или немедленно получает состояние «Бессознательный», на ваш выбор.

Мгновенная смерть особенно полезна для быстрого обсчета малозначимых противников, как то: разбойники, культисты или дикие животные, хотя ее не рекомендуется использовать на персонажах игроков или важных NPC.





СЛОЖНОСТИ В БОЮ

Когда вы получаете критическую рану, потеряв больше ран, чем вы имеете, бросьте 1d100 и обратитесь к соответствующей таблице «Критических ран», чтобы определить, что произошло. Когда вы получаете критическое попадание (с.), вы не определяете зону попадания инверсией броска, как обычно. Вместо этого, вы совершаете новый бросок 1d100 по таблице «Зоны попадания» (с.), после чего делается еще один бросок 1d100 по таблице «Критических ран» для определения, что именно произошло. Ваш персонаж теряет указанное количество ран, не модифицируемое бонусом стойкости или очками доспеха, хотя они и не вызывают повторное получение критической раны. Кроме того, персонаж страдает от дополнительных эффектов. Если персонаж получает состояние «Бессознательный», он остается без сознания для конца столкновения, или пока не получит медицинскую помощь (см. «Исцеление», (с.)), если не указано иное. Если в результате указано, что персонаж сломал кость, порвал мышцы или остался без части тела, обратитесь к разделам «Сломанная кость» на (с.), «Порванная мышца» на (с.), «Ампутированная часть тела» на (с.), соответственно. Когда вы вновь получите не-критический урон, используйте любую новую зону попадания, определенную критической раной.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ ГОЛОВЫ

Бросок	Описание	Раны	Дополнительные эффекты
01-10	Драматическая травма	1	Тонкая рана пролегла по лбу или щеке. Получите 1 состояние «Кровоточащий». После заживления раны впечатляющий шрам даст +1 SL к подходящим социальным проверкам. Этот бонус можно получить только один раз.
11-20	Малый порез	1	Удар разрубает щеку и кровь окатывает все вокруг. Получите 1 состояние «Кровоточащий».
21-25	Подбитый глаз	1	Удар пришелся рядом с глазом. Получите 1 состояние «Ослепший».
26-30	Звон в ушах	1	Рядом с ухом пришелся столь сильный удар, что в нем все звенит. Получите 1 состояние «Оглохший».
31-35	Разрушительный удар	2	Удар покрывает ваш взор пятнами и мигающими огоньками. Получите 1 состояние «Оглушенный».
36-40	Черный глаз	2	Ваш глаз поражает мощный удар, оставивший после себя слезы и сильную боль. Получите 2 состояния «Ослепший».
41-45	Порезанное ухо	2	Мощный удар по голове сильно повредил ухо. Получите 2 состояния «Оглохший» и 1 «Кровоточащий».
46-50	Удар в лоб	2	Сильный удар пришелся прямо в лоб. Получите 2 состояния «Кровоточащий» и «Ослепший», которое невозможно удалить до удаления всех состояний «Кровоточащий»
51-55	Расколотая челюсть	3	С отвратительным хрустом ваша челюсть ломается. Получите 2 состояния «Оглушенный». Получите травму «Сломанная кость (минорная)».
56-60	Серьезная рана глаза	3	Удар повредил глаз. Получите 1 состояние «Кровоточащий». Также получите 1 состояние «Ослепший», которое невозможно удалить до получения медицинской помощи.
61-65	Серьезная рана уха	3	Удар повредил ухо, теперь оно не слышит. Получите штраф -20 на все проверки, связанные со слухом. В случае повторного получения этого результата, вы потеряете слух целиком, поскольку будет повреждено и второе ухо. Этую травму может исцелить только магия.
66-70	Сломанный нос	3	Мощный удар пришелся в центр лица и вызвал обильное кровотечение. Получите 2 состояния «Кровоточащий». Пройдите серьезную (+0) проверку выносливости, или получите дополнительное состояние «Оглушенный». После заживления этой раны получите +1/-1 SL в социальных бросках, в зависимости от контекста, если только для исправления не использовалась хирургия.
71-75	Сломанная челюсть	4	С отвратительным треском под подбородком ломается челюсть. Получите 3 состояния «Оглушенный». Пройдите серьезную (+0) проверку выносливости, или получите дополнительное состояние «Бессознательный». Получите травму «Сломанная кость (мажорная)».
76-80	Ошеломляющий удар	4	Мозг гремит в вашем черепе, а кровь брызжет из носа и ушей. Получите 1 состояние «Оглохший», 2 состояния «Кровоточащий» и 1d10 состояний «Оглушенный». Получите состояние «Уставший» на следующие 1d10 дней. Если страдающий от состояния «Уставший» персонаж получит еще одну критическую рану в голову, пройдите среднюю (+20) проверку выносливости или получите дополнительное состояние «Бессознательный»

Бросок	Описание	Раны	Дополнительные эффекты
81-85	Пробитый рот	4	С отвратительным хрустом рот наполняется сломанными зубами и кровью. Получите 2 состояния «Кровоточащий». Потеряйте 1d10 зубов — «Ампутация (легкая)».
86-90	Отрубленное ухо	4	От вашего уха немного осталось — удар разорвал его на ошметки. Вы получаете 3 состояния «Оглохший» и 2 состояния «Кровоточащий». Вы потеряли ухо — «Ампутация (средняя)».
91-93	Уничтоженный глаз	5	Удар уничтожает глаз и вызывает страшную боль. Получите 3 состояния «Ослепший», 2 состояния «Кровоточащий» и 1 состояние «Оглушенный». Вы потеряли глаз — «Ампутация (сложная)».
94-96	Уродующий удар	5	Удар уничтожает ваше лицо, превращая глаз и нос в кровавые обрывки. Получите 3 состояния «Кровоточащий», 3 состояния «Ослепший» и 2 состояния «Оглушенный». Вы потеряли глаз и нос — «Ампутация (трудная)».
97-99	Отрубленное челюсть	5	Удар почти отрывает челюсть и полностью уничтожает язык, а зубы вылетают с потоком крови. Получите 4 состояния «Кровоточащий» и 3 состояния «Оглушенный». Пройдите очень трудную (-30) проверку выносливости, или получите дополнительное состояние «Бессознательный». Получите травму «Сломанная кость (мажорная)», также вы теряете язык и 1d10 зубов — «Ампутация (трудная)».
00	Обезглавливание	Смерть	Голова полностью отделяется от тела и отлетает на 1d10 футов в случайном направлении (см. разлет). Персонаж мертв, его тело падает мешком.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ РУК

Бросок	Описание	Раны	Дополнительные эффекты
01-10	Дрожь в руке	1	Ваша рука попала под удар. Бросьте все, что в ней держали.
11-20	Малый порез	1	Ваше плечо получило неприятный порез. Получите состояние «Кровоточащий».
21-25	Вывих сустава	1	Сустав вылетает из положенного места, получите травму «Порванная мышца (минорная)».
26-30	Неприятная дрожь в руке	2	Рука повреждена атакой. Бросьте все, что в ней находилось, поскольку она бесполезна на [1d10 - бонус стойкости] раундов. На этот срок считайте ее потерянной (см. «Ампутация частей тела»).
31-35	Поврежденная мышца	2	Удар пришелся на предплечье. Получите состояние «Кровоточащий» и получите травму «Порванная мышца (минорная)».
36-40	Кровоточащая рука	2	Рука сильно порезана и кровь заливает рукоять оружия. Получите 1 состояние «Кровоточащий». Пока персонаж страдает от состояния «Кровоточащий», проходите среднюю (+20) проверку ловкости перед совершением какого-либо действия, при котором требуется удерживать что-либо этой рукой; в случае провала предмет выскользывает из руки.
41-45	Вывих руки	2	Рука персонажа вылетела из плеча. Бросьте все, что в ней находилось, поскольку она бесполезна на 1d10 раундов (см. «Ампутация частей тела»).
46-50	Зияющая рана	3	Удар создает глубокую открытую рану. Получите 2 состояния «Кровоточащий». До применения хирургии для закрытия раны, любой урон руке также накладывает 1 состояние «Кровоточащий», поскольку рана открывается.
51-55	Чистый перелом	3	Со звучным ударом ломается кость. уроните все удерживаемое этой рукой и получите травму «Сломанная кость (минорная)». Пройдите сложную (-10) проверку выносливости, или получите дополнительное состояние «Оглушенный».
56-60	Порванные связки	3	уроните все удерживаемое этой рукой. Получите травму «Порванная мышца (мажорная)».
61-65	Глубокий разрез	3	Получите 2 состояния «Кровоточащий», поскольку ваша рука искалечена. Получите 1 состояние «Оглушенный» и травму «Порванная мышца (минорная)». Пройдите трудную (-20) проверку выносливости или получите состояние «Бессознательный»
66-70	Поврежденная артерия	4	Получите 4 состояния «Кровоточащий». До применения хирургии, любой урон руке также накладывает 2 состояния «Кровоточащий».



Бросок	Описание	Раны	Дополнительные эффекты
71-75	Раздробленный локоть	4	Удар сокращает локоть, расщепляет кости и хрящи. Уроните все удерживаемое этой рукой и получите травму «Сломанная кость (мажорная)».
76-80	Вывих плеча	4	Рука персонажа вырвана из сустава. Пройдите сложную (-10) проверку выносливости, или получите состояния «Оглушенный» и «Лежащий». уроните все удерживаемое этой рукой, поскольку она бесполезна и считается потерянной (см. «Ампутация частей тела»). Получите 1 состояние «Оглушенный» до получения медицинской помощи. После получения начальной медицинской помощи потребуется повторная средняя (+20) проверка лечения с 6 SL для возврата руки в надлежащее положение, после чего ее можно будет использовать снова. В течении 1d10 дней проверки с использованием этой руки получают штраф -10.
81-85	Оторванный палец	4	Вы задыхаетесь от ужаса при виде отлетающего пальца — «Ампутация (средняя)». Получите состояние «Кровоточащий».
86-90	Расщепление кости	5	Рука разрубается ударом. Потеряйте 1 палец — «Ампутация (сложная)». Получите 2 состояния «Кровоточащий» и 1 «Оглушенный». За каждый последующий раунд без медицинской помощи персонаж теряет еще один палец, когда они закончатся — персонаж потеряет кисть руки — «Ампутация (сложная)».
91-93	Поврежденный бицепс	5	Удар почти отрывает бицепс и сухожилие от кости и оставляет уродливую рану, которая забрызгивает кровью все вокруг. уроните все удерживаемое этой рукой и получите травму «Порванная мышца (минорная)», 2 состояния «Кровоточащий» и 1 состояние «Оглушенный».
94-96	Отрубленная рука	5	От вашей руки остался измочаленный и «Кровоточащий» обрубок. Персонаж теряет руку — «Ампутация (трудная)». Получите 2 состояния «Кровоточащий». Пройдите трудную (-20) проверку выносливости или получите дополнительное состояние «Оглушенный» и «Лежащий».
97-99	Перерезанные сухожилия	5	Удар перерезал сухожилия и оставил руку бессильно висящей — «Ампутация (очень трудная)». Получите 3 состояния «Кровоточащий», 1 состояние «Лежащий» и 1 состояние «Оглушенный». Пройдите трудную (-20) проверку выносливости или получите состояние «Бессознательный».
00	Жестокое расчленение	Смерть	Ваша рука разорвана на куски, артериальная кровь хлещет в случайном направлении (см. разлет) на 1d10 футов, после чего основная сила удара разрывает грудную клетку.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ КОРПУСА

Бросок	Описание	Раны	Дополнительные эффекты
01-10	«Это просто царапина!»	1	Получите 1 состояние «Кровоточащий»
11-20	Удар по пузу	1	Получите 1 состояние «Оглушенный». Пройдите легкую (+40) проверку выносливости получите состояние «Лежащий».
21-25	Удар в пах	1	Пройдите трудную (-20) проверку выносливости или получите состояния 3 состояния «Оглушенный».
26-30	Скручивание	1	Получите травму «Порванная мышца (минорная)».
31-35	Сбитое дыхание	2	Получите состояние «Оглушенный». Пройдите среднюю (+20) проверку выносливости или получите состояние «Лежащий». Следующие 1d10 раундов ополовините свою скорость, поскольку персонажу не хватает воздуха.
36-40	Ушиб ребра	2	Следующие 1d10 дней все основанные на ловкости проверки получают штраф -10.
41-45	Вывернутая ключница	2	Случайно определите одну руку. уроните все удерживаемое этой рукой, она бесполезна на 1d10 раундов (см. «Ампутация частей тела»).
46-50	Рваная рана	2	Получите 2 состояния «Кровоточащий».
51-55	Треснувшие ребра	3	Удар расколол одно или несколько ребер. Получите состояние «Оглушенный». Получите травму «Сломанная кость (минорная)».

Бросок	Описание	Раны	Дополнительные эффекты
56-60	Зияющая рана	3	Получите 3 состояния «Кровоточащий». До применения хирургии, любой урон в корпус также накладывает 1 состояние «Кровоточащий», поскольку отрывается кровотечение.
61-65	Болезненная рана	3	Получите 2 состояния «Кровоточащий» и 1 состояние «Оглушенный». Пройдите трудную (-20) проверку выносливости или получите состояние «Бессознательный», поскольку персонаж теряет сознание от боли. Если вы не наберете +4 SL, персонаж закричит от боли.
66-70	Повреждение артерии	3	Получите 4 состояния «Кровоточащий». До применения хирургии, любой урон в корпус также накладывает 2 состояния «Кровоточащий».
71-75	Растяжение спины	4	Вы столь сильно потянули мышцу, что вся спина вспыхнула болью. Получите травму «Порванная мышца (мажорная)».
76-80	Расколотое бедро	4	Получите состояние «Оглушенный». Пройдите серьезную (+0) проверку выносливости или получите состояние «Лежащий». Получите травму «Сломанная кость (минорная)».
81-85	Сильная рана груди	4	Страшная рана в грудную клетку сорвала кожу с мышц и сухожилий. Получите 4 состояния «Кровоточащий». До применения хирургии для зашивания раны, любой урон в корпус также накладывает 2 состояния «Кровоточащий», так как рана открывается.
86-90	Повреждение кишок	4	Персонаж подхватывает «Гнойную рану» (см. «Болезни и инфекции») и получает 2 состояния «Кровоточащий».
91-93	Разбитая грудина	5	Получите состояние «Оглушенный», которое может быть удалено только медицинской помощью, и травму «Сломанная кость (мажорная)».
94-96	Сломанная ключица	5	Получите состояние «Бессознательный», которое может быть удалено только медицинской помощью, и травму «Сломанная кость (мажорная)».
97-99	Внутренне кровотечение	5	Получите состояние «Кровоточащий», которое может быть удалено только хирургией. Персонаж подхватывает «Кровавую гниль» (см. «Болезни и инфекции»).
00	Разорван в клочья	Смерть	Персонажа порвали пополам. Верхняя половина падает наземь в случайном направлении, а всех персонажей на расстоянии 2 ядов заливает кровью.

КРИТИЧЕСКИЕ РАНЫ НОГ

Бросок	Описание	Раны	Дополнительные эффекты
01-10	Ушиб мизинца	1	В суматохе вы ударились пальцем ноги. Пройдите среднюю (+20) проверку выносливости или получите штраф -10 к проверкам ловкости до конца следующего хода.
11-20	Вывих лодыжки	1	Вы весьма болезненным образом вывихнули ногу. Получите штраф -10 к Ловкости на следующие 1d10 раундов.
21-25	Малый порез	1	Получите 1 состояние «Кровоточащий».
26-30	Потеря равновесия	1	В схватке вы остутились. Пройдите серьезную (+0) проверку выносливости или получите состояние «Лежащий».
31-35	Ушиб бедра	2	Мощный удар повреждает ваше бедро. Получите состояние «Кровоточащий» и пройдите среднюю (+20) проверку выносливости или споткнитесь, получив состояние «Лежащий».
36-40	Растянутая лодыжка	2	Вы потянули ногу, получите травму «Порванная мышца (минорная)».
41-45	Вывернутое колено	2	Вы сильно дернули коленом. Получите штраф -20 к ловкости на следующие 1d10 раундов.
46-50	Опасный порез пальца	2	Получите 1 состояние «Кровоточащий». После столкновения, пройдите серьезную (+0) проверку выносливости. В случае провала потеряйте 1 палец —«Ампутация (средняя)».
51-55	Опасный порез	3	Получите 2 состояния «Кровоточащий», поскольку глубокий порез разрубает ногу. Пройдите серьезную (+0) проверку выносливости или получите состояние «Лежащий».
56-60	Опасно вывернутое колено	3	Еще более опасное повреждение колена. Получите травму «Порванная мышца (мажорная)».



Бросок	Описание	Раны	Дополнительные эффекты
61-65	Прорубленная нога	3	Оружие погружается глубоко в бедро. Получите 1 состояние «Лежащий» и 2 состояния «Кровоточащий», а также травму «Сломанная кость (минорная)». Затем пройдите трудную (-20) проверку выносливости или получите дополнительное состояние «Оглушенный» от боли.
66-70	Разорванное бедро	3	Получите 3 состояния «Кровоточащий», поскольку удар повреждает верхнюю часть бедра. Пройдите серьезную (+0) проверку выносливости или получите состояние «Лежащий». До применения хирургии для зашивания раны, любой урон в эту ногу также накладывает 1 состояния «Кровоточащий».
71-75	Разрыв сухожилий	4	Получите состояния «Лежащий» и «Оглушенный», ведь одно из ваших сухожилий разорвано. Пройдите трудную (-20) проверку выносливости или получите дополнительное состояние «Бессознательный». Ваша нога бесполезна (см. «Ампутация частей тела»). Получите травму «Сломанная кость (мажорная)».
76-80	Изрезанная голень	4	Оружие пробивает колено, разрезая кости и сухожилия. Получите состояния «Оглушенный» и «Лежащий». Затем получите травмы «Порванная мышца (мажорная)» и «Сломанная кость (минорная)».
81-85	Сломанное колено	4	Удар ломает вашу коленную чашечку, разбивая ее на несколько частей. Получите 1 состояние «Кровоточащий», 1 состояние «Лежащий» и 1 состояние «Оглушенный», а также травму «Сломанная кость (мажорная)». Персонаж падает наземь, сжимая остатки ноги.
86-90	Выбитое колено	4	Ваше колено вырвано из сустава. Получите состояние «Лежащий». Пройдите трудную (-20) проверку выносливости или получите состояние «Оглушенный», которое не удаляется до получения медицинской помощи. После получения начальной медицинской помощи потребуется повторная средняя (+20) проверка лечения с 6 SL для возврата колена в надлежащее положение, после чего ногу можно будет использовать снова. В течении 1d10 дней скорость сокращается вдвое, а проверки с использованием этой ноги получают штраф -10.
91-93	Раздробленная ступня	5	Удар раскрошил вашу ногу. Пройдите среднюю (+20) проверку выносливости; в случае провала получите состояние «Лежащий» и потеряйте 1 палец, плюс 1 дополнительный палец за каждую SL ниже ноля — «Ампутация (средняя)». Получите 2 состояния «Кровоточащий». Если вам не окажут хирургическую помощь в течении 1d10 дней — вы потеряете ногу.
94-96	Разрубленная нога	5	Вашу ногу перерубили в районе лодыжки — она отлетает на расстояние 1d10 футов в случайном направлении — «Ампутация (трудная)» (см. разлет). Получите 3 состояния «Кровоточащий», 2 состояния «Оглушенный» и 1 состояние «Лежащий».
97-99	Отрезанное сухожилие	5	Основное сухожилие на вашей ноге было вырезано, вы кричите от боли и падаете наземь. Получите 2 состояния «Кровоточащий», 2 состояния «Оглушенный» и 1 состояние «Лежащий», также персонаж с ужасом осознает, что нога больше никогда не будет работать — «Ампутация (очень трудная)».
00	Расколотый таз	Смерть	Удар разрубает ваш тазобедренный сустав, сначала отрубая одну ногу, а затем следующую. Персонаж мгновенно умирает от болевого шока.

СЛОМАННАЯ КОСТЬ

Незначительные переломы излечиваются сами по себе, но серьезные проблемы с костями, особенно если их осколки торчат из плоти — совсем иное дело. При получении результата «Сломанная кость», травма будет конкретной тяжести — минорная или мажорная.

МИНОРНАЯ

Вы сломали одну из своих костей, но она лежит вполне ровно, так что может исцелиться естественным образом без медицинской помощи. Зона попадания непригодна к использованию до лечения перелома. При повреждении руки или ноги у вас остается только

одна конечность, вторая слишком повреждена для использования и может потребовать фиксации. Для отображения этого используйте правила «Разделенных ног и рук» (см. «Ампутация частей тела»).

При повреждении головы он потребует особой диеты и будет получать штраф -30 на все проверки языка. Повреждение корпуса сильно снижает вашу силу и подвижность: вы потеряете -30 от силы и ловкости, а также половину скорости.

Лечение: Сращивание треснувшей кости требует 30 + 1d10 дней. В конце этого срока успешная средняя (+20) проверка выносливости приведет к тому,



ИСЦЕЛЯЮЩИЕ РУКИ

Зачастую критические раны крайне неприятны, так что желающим выжить в странствиях по Старому Свету рекомендуется носить доспехи и путешествовать с хотя-бы одним спутником с лечебными талантами или заклинаниями, не лишним будет и умелый хирург. Без медицинской поддержки вы рискуете поддаться ране или инфекции и не дожить до следующего приключения.

что кость срастется хорошо, а персонаж не будет страдать от долгосрочных последствий. Если проверка провалена, персонаж навсегда теряет -5 при всех проверках ловкости при использовании поврежденной руки, навсегда теряет -5 от значения ловкости при поврежденном корпусе или ноге, или навсегда теряет -5 при всех вербальных проверках языка при повреждении головы.

Успешная средняя (+20) проверка лечения, совершенная в течение недели после перелома делает ненужной проверку выносливости, но поврежденный участок должен оставаться перевязанным и быть зафиксирован на время всего переда лечения. Если неподвижность была нарушена, необходимо в течение дня пройти еще одну среднюю (+20) проверку лечения, успех позволяет избежать проверки выносливости.

МАЖОРНАЯ

Одна из ваших костей была серьезно сломана и либо срослась под неправильным углом, либо раскрошилась в точке перелома. Тут мало что может помочь, кроме медицинского вмешательства.

Зона попадания фактически бесполезна до исцеления перелома. Правила аналогичны «Сломанной кости (минорная)».

Лечение: Процесс лечения длится 10 дней. Все связанные проверки являются серьезными (+0). Штрафы за любые проваленные проверки повышаются до -10.

ПОРВАННАЯ МЫШЦА

Разрывы и растяжения мышц и связок вызывают значительную боль и дисфункцию в зависимости от тяжести, которая может быть как минорной, так и мажорной.

МИНОРНАЯ

Одна из ваших мышц разорвана или растянута, что сокращает ваши возможности и причиняет сильную боль. Получите штраф -10 ко всем проверкам, связанным с зоной попадания. Если повреждена нога, также уменьшите скорость вдвое.

Лечение: Мыщца частично излечится естественным образом за [10 - бонус стойкости] дней. Использование умения лечение уменьшает этот срок на 1 день, плюс 1 день за каждый SL (этот бонус можно получить только одни раз).

МАЖОРНАЯ

Одна из мышц или несколько важных сухожилий были повреждены, что привело к сильной боли и значительной потере функциональности поврежденной конечности. Эффект аналогичен «Порванная мышца (минорная)», но штрафы для всех проверок равны -20.

Лечение: Мыщца частично излечится естественным образом за [30 - бонус стойкости] дней, после чего штраф за использование конечности во всех подходящих проверках уменьшается до -10. Мыщца полностью излечится естественным образом за [30 - бонус стойкости] дней. Использование умения лечение мало что дает, хотя информирует вас о том, что использовать поврежденную зону попадания не стоит.

АМПУТИРОВАННАЯ ЧАСТЬ ТЕЛА

Многие, особенно самые тяжелые критические раны приводят к потере части тела, таких как пальцы, руки, ступни и даже ноги целиком! Если персонаж потерял более чем одну часть тела, возможно, настала пора искать подходящую замену, смягчающую полагающиеся штрафы (см. главу 11: «Руководство потребителя»).

Всякий раз, когда персонаж получает критическую рану, отмеченную «Ампутация (Сложность)», вы должны пройти проверку выносливости (сложность которой указана в скобках) или получит состояние «Лежащий». При провале на -2 SL и более персонаж также получает состояние «Оглушенный», а при -4 SL и более персонаж дополнительно получает состояние «Бессознательный».

Все ампутации требуют хирургии, т.е. 1 рана не может быть исцелена до визита к хирургу. Смотри описание «Хирургии» на (с.).

РУКА

Используйте правила потери кисти, но к руке нельзя привязать щит, ведь у вас нет руки.

УХО

Утрата уха болезненна, но вскоре вы привыкнете. Если персонажу не повезло потерять оба уха, он навсегда получает штраф -20 ко всем основанным на слухе проверкам восприятия. Кроме того, персонаж получает штраф -5 ко всем проверкам общительности за каждое потерянное ухо, поскольку окружающим неприятен вид персонажа.

ГЛАЗ

Потеря глаза ужасна, но вскорости вы научитесь это компенсировать. Если персонаж потерял оба глаза, он получит штраф -30 на все связанные со зрением проверки, такие как навык рукопашной, уклонение, верховая езда и многие другие. Кроме того, персонаж получает штраф -5 ко всем проверкам общительности за ужасные шрамы, которые видят окружающие.

ПАЛЬЦЫ РУК

Потеря пальца усложняет захват, что увеличивает шанс заминки проверки, использующей эту руку. При потере одного пальца любая зависящая от этого проваленная проверка с 1 на кубике единиц считается заминкой. При потере двух пальцев любая зависящая от этого проваленная проверка с 1 и 2 на кубике единиц считается заминкой, и так далее.



Помимо этого, персонаж получает штраф -5 на все проверки, использующие некомплектную руку за каждый потерянный палец. При потере 4-х и более пальцев используйте правила утраченной кисти.

Ступня

Навсегда сократите скорость вдвое и получите штраф -20 на все проверки, которые полагаются на мобильность, такие как уклонение. Потеря обеих ступней сильно затрудняет ходьбу. Может стоит нанять носильщика?

Кисть руки

Персонаж получает штраф -20 на все проверки, требующие двух рук, также он не может использовать двуручное оружие, хотя может закрепить на руке щит. Если искалеченная рука была ведущей, персонаж получает обычный штраф -20 за использование оружия ведомой рукой. За каждые потраченные 100 XP, вы можете уменьшить этот штраф на -5, поскольку персонаж постепенно переучивается. Если вы потеряете обе кисти, вероятно придется стать мастером боя на крюках.

Нога

Используйте правила потерянной ступни, но персонаж вовсе не способен использовать умение уклонение.

Нос

Потеря носа делает внешность персонажа весьма экстремальной. Навсегда уменьшите общительность на -20 и получите штраф -30 ко всем проверкам, использующим обоняние.

Зуб

Потеря зуба может выглядеть неприглядно и затрудняет питание. За каждые два потерянных зуба персонаж навсегда теряет 1 единицу общительности.

Кроме того, при потере половины зубов (для людей 16, для эльфов 18, для двардов и полуросликов — 20) становится значительно тяжелее жевать, это удваивает время приема пищи и делает употребление некоторых продуктов невозможным, хотя это отдается на откуп отыгрышу и описанием действий.

Пальцы ног

Потеря пальцев ног отрицательно влияет на баланс. За каждый потерянный палец персонаж навсегда теряет 1 единицу ловкости и навыка рукопашной.

Язык

Потеря языка заставляет вас перейти на бурчание и хрюканье, или выучить язык жестов. Вы автоматически проваливаете все проверки языка, связанные с произнесением слов.

ИСЦЕЛЕНИЕ

Большая часть травм со временем заживает. Но некоторые хуже прочих. Ниже объясняется как лечить раны и критические раны.

ИСЦЕЛЕНИЕ РАН

Персонаж считается раненым, если потерял хотя бы одну рану.

Без медицинской помощи вы можете совершить среднюю (+20) проверку выносливости один раз

в день после добротного сна. Вы вылечите [SL + бонус стойкости персонажа] ран. За каждый день, посвященный отдыху, вы можете дополнительно вылечить [бонус стойкости персонажа] ран.

Если вы желаете исцелить большее количество ран, вашему персонажу потребуется внимание обладателя умения лечение (см. главу 4: «Умения и таланты») или бинты, лечебные снадобья и иная полезная снасть (см. главу 11: «Руководство потребителя»).

За ранение нет штрафа. Потерянные раны считаются небольшими порезами, ушибами или другими не сильно обременительными повреждениями.

ИСЦЕЛЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ РАН

При получении критического ранения персонаж считается критически раненым. Критические раны могут быть очень серьезными, обратитесь к соответствующей таблице за подробностями относительно штрафов. Критические раны не считаются вылеченными, пока не будут устранены все полученные за них состояния, а все непостоянные модификаторы не будут устранены. Критически раненый персонаж может исцелять обычные раны по стандартным правилам.

МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ

Некоторые результаты критических ранений и состояния не могут быть устранины до получения пострадавшим медицинской помощи. Она может включать, но не ограничивается, следующим:

- Успешное использование умения лечения
- Наложение повязки, употребление лечебной припарки или их аналога.
- Успешное произнесение заклинания или молитвы для лечения ран.

ХИРУРГИЯ

Некоторые раны требуют более умелого вмешательства, нежели простое наложение шва и омерзительный вкус зелья. Если персонаж страдает от критической раны, которой требуется хирургия (таковые эффекты маркируются «Хирургия»), он получает существенные штрафы до посещения умелого врача или фельдшера, также он может получить божественный или магический эквивалент хирургии.

Кроме того, если требуется ампутация, вы не можете исцелить 1 потерянную рану до тех пор, пока хирург не закончит дело успешной проверкой лечения. Для получения дополнительной информации обратитесь к описанию таланта «Хирургия» в Главе 4: Умения и таланты.

ИНОЙ УРОН

Старый Свет — опасное место, где таится множество способов умереть. Ниже описаны некоторые из наиболее распространенных способов получения урона во время игры.

УТОПЛЕНИЕ И УДУШЕНИЕ

Если у персонажа есть время на подготовку, он может задержать дыхание на [бонус стойкости x 10] секунд без необходимости проходить проверку. По истечении

этого времени персонаж начинает задыхаться или тонуть. Если персонаж не готов и внезапно лишен воздуха, он начинает задыхаться немедленно.

Пока персонаж задыхается, он каждый раунд теряет 1 рану. При достижении 0 ран, персонаж немедленно получает состояние «Бессознательный». Через [бонус стойкости] раундов персонаж умрет.

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА

Каждые 4 часа проведенные с агрессивной окружающей среде, например, при очень низкой температуре, в жаркой пустыне или посреди воющей бури, вы должны пройти проверку выносливости. Особо опасная среда сокращает этот срок до 2-х часов.

Холод: Первый провал накладывает штраф -10 на навык стрельбы, ловкость и проворность. Второй уменьшает все оставшиеся характеристики на -10. Третий и последующие наносит 1d10 урона, не модифицируемый очками доспеха и наносящий минимум 1 рану. При достижении 0 ран, персонаж немедленно получает состояние «Бессознательный». Некоторые предметы дают бонусы и штрафы к таким проверкам (с.) и (с.).

Жара: Первый провал накладывает штраф -10 на интеллект и силу воли, а также дает состояние «Уставший». Второй уменьшает все оставшиеся характеристики на -10 и дает еще одно состояние «Уставший». Третий и последующие наносит 1d10 урона, не модифицируемый очками доспеха и наносящий минимум 1 рану. Снятие тяжелого снаряжения отменяет одну проваленную проверку.

ЖАЖДА И ГОЛОД

Отсутствие еды, это проблема. Отсутствие воды — катастрофа. Проверки выносливости на сопротивление голоду и жажде становятся все более сложными (кумулятивный штраф -10 к каждой проверке). Персонажи без пищи и воды неспособны излечивать раны или убирать состояние «Уставший» естественным образом.

Вода: Каждый день без воды требует проверки выносливости. Первый провал накладывает штраф -10 на интеллект, силу воли и общительность. Второй и последующие уменьшает все характеристики на -10 и наносит 1d10 урона, не модифицируемый очками доспеха и наносящий минимум 1 рану.

Пища: Каждые 2 дня без еды требуют проверки выносливости. Первый провал накладывает штраф -10 на силу и стойкость. Второй и последующие уменьшает все характеристики на -10 и наносит 1d10 урона, не модифицируемый очками доспеха и наносящий минимум 1 рану.



ПОРЧА

Каждый Фестаг священники Сигмара проповедуют с высоких кафедр об опасности Губительных Сил, о том, что все добрые люди должны избегать соблазнов демонов, шепчущих из каждой тени. Они заявляют, что все души находятся в вечной опасности и каждый неверный шаг ведет к порче и мутации. И они могут быть правы.

Очки порчи отображают медленное, постепенное скольжение вашей души в пасть Темных Богов Хаоса. При каждом контакте с потенциальными источниками порчи персонаж потенциально может получить очки порчи. Чем больше их у персонажа, тем ближе он к Хаосу и тем темнее становится его душа, пока, в конце концов, он не изменится...

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ПОРЧИ

Во время игры есть два основных пути получения очков порчи: темные сделки и искажающее влияние.

ТЕМНЫЕ СДЕЛКИ

Иногда просто необходимо добиться успеха. Чаще всего это оцифровывается прохождением важной проверки. Если такая проверка будет провалена вы можете использовать очко удачи для ее переброса. Но что если вторая попытка также будет неудачна? Если у вас нет очков удачи? Тогда пришло время для темной сделки.

Вы можете осознанно принять очко порчи для переброса проверки, даже если переброс уже был. Эта возможность всегда остается на откуп игроку, но нет ничего плохого в мягким напоминанием о такой возможности от GM. В конце концов, это же не худшее, что могло произойти?



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ВТОРЖЕНИЕ ТЬМЫ

Некоторые изобретательные игроки предпочитают украшать свои темные сделки происходящими в мире игры тревожными событиями. Если вам нравится, как это звучит, вы можете решить, как такие события проявляются, но приспособить их кучаствующему персонажу всегда является хорошей идеей. Быть может зараза малозаметно влияет на местность, заставляя бежать животных или гнить растения?

Или вы можете сделать бросок по таблице из главы 8: «Магия» (что особенно хорошо подходит для магов и ведьм). Подумайте о том, для какой проверки совершились темная сделка, а затем рассмотрите, как изменится душа, персонажа после нее.



ИСКАЖАЮЩЕЕ ВЛИЯНИЕ

Очки порчи обычно выдаются при взаимодействии с местом, персонажем, или объектом, отмеченным Хаосом, или участии в ситуации, особенно любимой одним из Темных Богов.

Если вы сталкиваетесь с разлагающим влиянием совершите серьезную (+0) проверку выносливости или серьезную (+0) проверку хладнокровия, на усмотрение GM, обычно, физическому воздействию сопротивляется выносливость, а духовной порче — хладнокровие.

Чем сильнее искажающее влияние, тем больше требуется SL для сопротивления ему. Ниже приведены некоторые примеры искажающего влияния с количеством SL, необходимого для полного устранения очков Порчи.

НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

Такие искажающие влияния хотя и являются сравнительно тривиальными, весьма опасны для слабой души. Если проверка сопротивления провалена, получите 1 очко порчи.

- Увидеть младшего демона.
- Контактировать с мутантом, очищенным варп-камнем или порченым Хаосом артефактом.
- Поддаться отчаянию, ярости, излишествам или желанию изменить свою судьбу.
- Находиться рядом с варп-камнем.
- Длительное пребывание среди хаосопоклонников, в капищах Хаоса, скавенов, логове мутантов и так далее.

УМЕРЕННОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

Подобное влияние представляет опасность для каждой души и их следует избегать при малейшей возможности. Если проверка сопротивления провалена, получите 2 очка порчи. При незначительном успехе (0-1) получите 1 очко порчи. При успехе (2+) вы не получаете очков порчи.

- Увидеть нескольких демонов.
- Контактировать с демоном, варп-камнем или богохульным артефактом.
- Принятие отчаяния, ярости, излишествам или желания изменить свою судьбу.
- Длительное воздействие очищенного варп-камня.
- Краткое воздействие местности, наполненной Дхаром, темной магией, используемой некромантами и чародеями хаоса.

СИЛЬНОЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

Если вы столкнулись с сильными искажающим воздействием — бегите. Подвергнувшиеся ему слишком долго уже никогда не останутся прежними. Каждая проваленная проверка сопротивления дает 3 очка порчи. При незначительном успехе (0-1) получите 2 очка порчи. При успехе (2-3) вы получаете 1 очко порчи. Только впечатляющий успех (4+) избавит вас от получения порчи.

- Увидеть великого демона.
- Длительно контактировать с демоном, варп-камнем или богохульным артефактом.
- Заключение сделки с демоном.
- Потребление очищенного варп-камня.
- Длительное воздействие местности, наполненной Дхаром (см. «Магия»).

ОСКВЕРНЕНИЕ

Ничто не может остаться невредимым под воздействием Разрушительных Сил. В конце концов падут даже сильнейшие, их разум и тела исказятся в новые неузнаваемые формы.

Если персонаж получит очков порчи больше, чем сумма его бонусов силы воли и стойкости, немедленно совершите серьезную (+0) проверку выносливости. В случае успеха, персонаж смог удержать порчу, но вам придется повторить проверку при следующем получении очков порчи. Если вы потерпите неудачу, тело и разум персонажа вот-вот мутируют.

РАЗЛОЖЕНИЕ ТЕЛА И РАЗУМА

По мере того, как порча разъедает вашу душу, деформирующее дыхание Хаоса шепчет внутри, либо изменяя вашу плоть в новую форму, либо разрывает вашу психику изысканным знанием, от которого никогда не избавиться.

Во-первых, потеряйте [бонус силы воли персонажа] очков Порчи, когда персонаж мутирует. Затем сделайте бросок процентника и обратитесь к таблице ниже, чтобы определить, поразил Хаос тело или разум.

	Эльф	Полураслик	Человек	Дварф
Тело	-	01-10	01-50	01-05
Разум	01-100	11-100	51-100	06-100

Затем сверьтесь с таблицей «Физическая порча» (с.) или «Ментальная порча» (с.), чтобы выяснить, что конкретно произошло.

ПРЕДЕЛЫ ПОРЧИ

Душа может выдержать очень большое количество порчи, но потом она рухнет, оставив лишь муттирующий и бормочащий кусок плоти. Если персонаж проживет столь долго, что получит больше физических мутаций, чем его бонус стойкости, или больше ментальных искажений, чем его бонус силы воли, персонаж падает в Хаос, а его душа полностью переходит во владение бесчувственных богов Хаоса. Пришло время создать нового персонажа. Текущий проклят, став NPC под контролем GM, так что у вас есть шанс встретить это жалкое существо в будущем.

ПОТЕРЯ ОЧКОВ ПОРЧИ

Как только когти Темных Богов проникли в душу персонажа, избавиться от этого омерзительного клейма тяжело, хотя и не невозможно. Помимо не слишком-то желательного метода избавления от очков порчи путем получения мутаций, есть еще два способа избавиться от порчи: темный шепот и отпущение грехов.

ТЕМНЫЙ ШЕПОТ

Одной попытки осознать нечеловеческие замыслы Темных Богов вполне достаточно для сокрушения здравомыслия благочестивого человека, поэтому пробовать понять их намерения, почему одной смертной душе они предпочитают другую, не просто глупо, но и чрезвычайно опасно. Но... можно.

GM может попросить игрока потратить очко порчи персонажа на то, чтобы позволить поселившейся в

ФИЗИЧЕСКАЯ ПОРЧА

Используйте приведенные ниже примеры для создания уникальной версии мутации. Потратите время на описание ее проявлений, добавив столько ужасных деталей, сколько осмелитесь. Во всех ситуациях, когда мутация персонажа очевидна, вы не только получаете штраф к проверкам общительности, в зависимости от обстоятельств, но люди, скорее всего убегут от персонажа, вызовут стражу или взмолятся охотникам за ведьмами, что крайне усложнит вам жизнь.

d100	Описание	Эффект
01-05	Звероподобные ноги	+1 скорость
06-10	Жирный	-1 скорость, +5 сила, +5 стойкость
11-15	Вытянутые пальцы	+10 проворность
16-20	Тощий	-10 сила, +5 ловкость
21-25	Огромные глаза	+10 к проверкам восприятия включающим зрение
26-30	Дополнительные суставы ног	+5 ловкость
31-35	Дополнительный рот	Для определения того, где он вырастет, сделайте бросок по таблице зон попадания
36-40	Мясистые щупальца	Получает черту существа «Щупальца», (с.)
41-45	Мерцающая кожа	Светит аналогично свече
46-50	Нечеловеческая красота	+10 общительность; у персонажа пропадут шрамы
51-55	Перевернутое лицо	-20 ко всем проверкам общительности
56-60	Железная кожа	+2 очка доспеха во всех зонах, -10 ловкость
61-65	Свисающий язык	-10 ко всем вербальным проверкам языка
66-70	Клочковатые перья	Для определения того, где они вырастут, сделайте два броска по таблице зон попадания
71-75	Короткие ноги	-1 скорость
76-80	Колючая чешуя	+1 очко доспеха во всех зонах
81-85	Неравные рога	+1 очко доспеха голове; считаются оружием создания, урон которого ранен бонусу силы (с.)
86-90	Сочащийся гной	Для определения того, откуда он сочится, сделайте бросок по таблице зон попадания
91-95	Усатое рыло	+10 к выслеживанию
96-100	Выбор МИ	GM выберет мутацию или черту существа. (с.)

нем тьме влиять на его действия. Выбор остается за игроком, но если он согласится, то персонаж потеряет 1 очко порчи. Вот некоторые примеры возможных действий:

- Позволить врагу сбежать.
- «Случайно» выстрелить в союзника.
- Заснуть в карауле.

Само собой, если вы отказываетесь от предложения GM и не сделаете ничего потенциально ужасного, вы сохраните очко порчи, а Губительные Силы и дальше будут удерживать часть души персонажа.

Отпущение грехов

По мере накопления очков порчи вы чувствуете, как угнетающая длань Темных Богов все плотнее обхватывает вашу душу, и страх этого может заставить искать искупления. Но обычного отпущения грехов у местного проповедника недостаточно. Клеймо Темных Богов не так-то легко вытравить. Точные условия, необходимые для устранения порчи, остаются на усмотрение GM, и это редко бывает просто.

Печатные приключения могут включать ситуации, при которых порча может быть удалена, но если вы хотите найти собственный путь к искуплению грехов,

подумайте о таких вариантах:

- Очистить богохульное капище Темных Богов. Что само по себе может наделить вас порчей...
- Совершить святое паломничество и в конце долгого опасного путешествия получить благословение от первосвященника.
- Уничтожение нечестивого артефакта, или иной способ обезвредить его и сорвать планы Темных Богов.
- Присоединиться с святым ордену и посвятить свою жизнь одному из противостоящих Хаосу богов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО: МЕДЛЕННОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ

Мутации тела и разума могут проявиться быстро, но обычно сей процесс весьма неспешный и может начаться с зуда, участка шелушащейся кожи и нового тика; лишь потом проклевывается новый глаз, перья и новый взгляд на вещи. Если вы предпочитаете описывать процесс развития мутации, например, для отыгрыша ужаса неизбежной потери человечности, вам все карты в руки. Конкретика оставлена на усмотрение GM, согласно индивидуальным вкусам и предпочтениям.



БУДЬТЕ ОЧЕНЬ ОСТОРОЖНЫ

При умелом использовании, очки порчи приносят массу удовольствия фаустианскими сделками ради перебросов и создают незабываемые моменты ролевой игры, поскольку сопровождаются незначительным предательством, но, если группа плохо понимает Старый Свет, очки могут накапливаться крайне быстро, отправляя персонажей в спираль мутации и безумия. Этого лучше избегать. Обнаруженная мутация фактически является смертным приговором, поэтому важно, чтобы новые игроки осознавали, когда их действия могут привести к получению порчи. Подобно тому, как каждый ребенок в Империи предупреждается об опасности Губительных Сил, игроков следует предупредить, что варп-камень не следует трогать, лучше к нему вовсе не приближаться, запятнанные артефакты опасны, а культистов Хаоса следует избегать любой ценой. Разумеется, обстоятельства приключения могут забросить вашу группу в самые жуткие условия, где все окружение пропитано порчей, но такова WFRP.

МЕНТАЛЬНАЯ ПОРЧА

Оскверненный разум может быть менее очевидным, нежели выросшее щупальце, но для персонажа он может быть не менее разрушительным. Используя результат броска, создайте уникальную ментальную мутацию наилучшим образом подходящую персонажу, а также потратите немного времени на создание правдоподобной особенности мышления. Эта перемена преобразит вашего персонажа новым потенциально ужасным образом, поэтому вы можете использовать ментальную мутацию как возможность изменить мотивацию персонажа.

d100	Описание	Эффект
01-05	Отвратительное влечение	-5 общительность, -5 сила воли
06-10	Внутренний зверь	+10 сила воли, -5 общительность, -5 интеллект
11-15	Хаотичные сны	Получите состояние «Уставший» на первые два часа каждого дня
16-20	Пресмыкающийся	-5 инициатива, -5 проворность
21-25	Эксцентричные фантазии	-5 инициатива, -5 сила воли
26-30	Пугливый	-10 сила воли
31-35	Ненавистник	Субъект враждебен (см. «Психология») ко всем представителям не своего вида
36-40	Коварный	+10 сила воли, -10 общительность
41-45	Ревнивые мысли	-10 общительность
46-50	Одинокий дух	-10 к любой проверке, когда он один
51-55	Заскок	-10 интеллект
56-60	Богохульная настойчивость	-10 сила воли, +10 ловкость
61-65	Шаткий дух	Получите состояние «Сломленный» при провале любой проверки, основанной на силе воли
66-70	Мнительный разум	-5 инициативе, -5 интеллект
71-75	Азартный охотник	+10 сила воли, -10 инициатива
76-80	Мучительные видения	-10 инициатива
81-85	Абсолютно безумный	-20 общительность, +10 сила воли
86-90	Бесконечное безумие	-10 к любой проверке, которая не повредит другим; +10 к проверкам, которые повредят другим
91-95	Нечестивая ненависть	Субъект в бешенстве (см. «Психология»), +10 навыку рукопашной
96-100	Беспокойная тряска	+5 ловкость, -5 общительность

БОЛЕЗНИ И ИНФЕКЦИИ

Чума и мор, находящиеся во власти Нургла, Бога Отчаяния и Разложения — повседневный факт жизни в Старом Свете. Ежегодные вспышки болезней поражают все слои общества, хотя простому лицу достается куда сильнее. Для защиты от страшных хворей большинство славит Шаллию, Богиню Милосердия и Исцеления, заклятого врага Нурглы, но по-настоящему страдающие от болезней часто обращаются к любой возможности исцеления, так что знахарки, травники и странствующие доктора никогда не ходят голодными, пусть даже зарабатывают шарлатанством, а не истинной помощью.

ФОРМАТ ОПИСАНИЯ БОЛЕЗНИ

- **Название:** Название болезни.
- **Описание заболевания.**
- **Заражение:** Как передается болезнь.
- **Инкубация:** Как долго у жертвы не проявляются симптомы.
- **Длительность:** Как долго сохраняются симптомы болезни при отсутствии лечения. По окончании этого срока болезнь окончится.
- **Симптомы:** Как болезнь влияет на больного. Сами симптомы и их эффекты описаны далее.
- **Последствия:** Некоторые болезни столь ужасны, что несут необратимые последствия. Этот раздел есть только в некоторых описаниях.

ЛИТАНИЯ ЧУМЫ

Ниже описаны лишь некоторые из великого множества инфекций, чум и поветрий, гноящихся в темных заколках Старого Света, которые можно использовать как вдохновение для создания собственных болезней.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЛЕЗНЕЙ

Некоторые группы любят болезни, поскольку они добавляют приключениям мрачности и суровости, а также повышают роль медицинских карьер, таких как аптекарь, знахарь, травник и лекарь, не говоря уж о священнике и волшебнике. Другие находят болезни полезными в конкретных обстоятельствах, например, для драматического эффекта последствий присутствия скавенов или культистов Нурглы. Третья же почитают болезни досадной докукоей.

Подход к болезням зависит от вас и вашей группы, так что найдите лучший способ включить в игру болезни, но имейте в виду, что некоторые заболевания могут быть весьма неприятными, а никому не понравится, когда персонаж игрока застрял на койке, восстанавливаясь, пока остальная часть группы отправляется на поиски приключений. Поэтому используйте болезни с осторожностью.

ЧЕРНАЯ ЧУМА

Историки утверждают, что много веков назад на территории Империи кишмя кишили крысы, а затем пришла черная чума, унесшая девять из десяти душ. Необъяснимые вспышки ужасной болезни случаются и сегодня, тогда за дело берутся лишенные сантиментов белые монахини. Культ Шаллии поклялся делать все что в его силах, чтобы искоренить мерзкую хворь, потому везде, где они сталкиваются с чумой, они, пользуясь древними правами и привилегиями, возводят белоканатные санитарные кордоны, гарантирующие, что никто не сможет ни покинуть карантин, ни пробраться внутрь до тех пор, пока вспышка не будет локализована, а все тела не будут правильно утилизированы.

Заражение: совершите среднюю (+20) проверку выносливости за каждый час (или часть часа) пребывания в зоне заражения инфицированными блохами, или за каждый эпизод воздействия инфицированными жидкостями.

Инкубация: 1d10 минут

Длительность: 2d10 дней

Симптомы: бубоны, пагуба (умеренная), лихорадка, гангрена, слабость

КРОВАВАЯ ГНИЛЬ

Ваша кровь больна, а сердце гонит отраву по всему организму. Кровопусканье является общепринятым лечением, но некоторые врачи вместо должного лечения пиявками производят аккуратные надрезы возле горла и выпускают дурную кровь, а затем требуют от пациента глотать огромное количество здоровой крови, чтобы заменить потерянную. Независимо от того, принимает ли пациент такие средства или нет, без лечения кровавая гниль смертельна и скорее всего закончится посещением гильдии плакальщиков или культа Морры.

Заражение: как развитие другого заболевания или результат критической раны.

Инкубация: мгновенно.

Длительность: 1d10 дней

Симптомы: пагуба, лихорадка (острая), слабость

КРОВАВЫЙ ПОНОС

Эта болезнь является постоянной проблемой в Империи и обычно рассматривается как проклятие нечестивцев богами. Кровавый понос заставляет больного часто и немедленно опорожняться кишечник. Особенно часто кровавый понос встречается в регулярной армии, где, зачастую, убивает больше бойцов, чем враги. Типичные методы лечения заключаются в употреблении кровавого пудинга, для восстановления телесных жидкостей, «закупоривания» и втирания сала в пораженную область для уменьшения боли.

Заражение: провал легкой (+40) проверки стойкости после употребления зараженной пищи.

Инкубация: 2d10 дней

Длительность: 1d10 дней

Симптомы: понос (острый), затяжная (серезная), лихорадка, слабость, тошнота

ГНОЙНЫЕ РАНЫ

Зареженные порезы и ссадины являются обычным делом, так что существует много суеверий относительно их лечения. Припарки из листьев и навоза, жабьей кожи и голубиных перьев не менее распространены, чем втирание в рану освященной Сигмаром земли. Большая часть профессиональных врачей называет



такие методы чушью и предпочитает более научные методы, такие как смешивание желчи черного быка с тремя каплями мочи пациента и половиной ложки морской соли. Получившуюся смесь втирают в открытую заполненную гноем рану. Производимые пациентом крики доказывают эффективность средства.

Заражение: провал легкой (+40) проверки выносливости после боя с существом с чертой «Инфицированный» (см. «Бестиарий»). Также можно получить гноящуюся рану при развитии малой инфекции.

Инкубация: 1d10 дней или, при развитии другого симптома, мгновенно.

Длительность: 1d10 дней

Симптомы: лихорадка, затяжная (серезная), слабость, раненый

СКАЧУЩАЯ ДИАРЕЯ

Считается, что приготовленная полурасликами еда не вызывает скачущую диарею, мерзкое заболевание широко распространенное в Империи, что не удивительно, учитывая, сколь мало внимания уделяется правильному приготовлению пищи. Но страдающие «местью рамстера» после дешевых альтдорфских полурасличных пирогов с этим не согласятся, утверждая, что это заговор полулюдей.

Заражение: провал легкой (+40) проверки стойкости после употребления зараженной пищи.

Инкубация: 1d10 часов

Длительность: 1d10 дней

Симптомы: понос (умеренный), слабость, тошнота

ЗУДЯЩАЯ ОСПА

Ежегодные вспышки зудящей оспы поражают большую часть городов и селений Империи. Это заболевание, вызывающее зудящие волдыри по всему телу, относительно легкое и очень редко вызывает длительные осложнения, так что, по большей части, о нем волнуются немногие предельно обеспокоенные родители, да тщеславные дворяне. Зудящая оспа настолько распространена, что в большинстве храмов Шалли всегда есть в наличии флаконы с белой пастой, облегчающей зуд больных.

Заражение: провал средней (+20) проверки выносливости после контакта с зараженным индивидом или провала аналогичной проверки после того, как зараженный кашляет или чихнет в непосредственной близости от персонажа (одна Проверка в час).

Инкубация: 1d10 дней

Длительность: 1d10 + 7 дней

Симптомы: кашель и чихание, оспа

Последствия: как только болезнь окончилась, персонаж приобретает к ней иммунитет.

МАЛАЯ ИНФЕКЦИЯ

Под этим обобщенным названием подразумеваются очень распространенные болезни, вызывающие медленно заживающие раны, сопровождающиеся отеком и жаром. Большая их часть со временем проходит сама, так что мало кто беспокоится о них пока не станет слишком поздно и перед больным распахнутся врата Морра.

Заражение: провал очень легкой (+60) проверки выносливости после боя, в котором персонаж получил критическую рану.

Инкубация: 1d10 дней

Длительность: 1d10 дней

Симптомы: затяжная (легкая), слабость, раненый

ОСПА ПАКЕРА

Распространенная среди охотников, скорняков и торговцев, оспа Пакера передается от крупного рогатого скота и овец, в том числе через их шкуры и шерсть, а также через тела жертв болезни. Начинается она с небольшой зудящей сыпи, но вскоре по телу распространяются розовые вдавленные волдыри, особо много их на руках и туловище. Это не самая страшная болезнь из терзающих Империю, но она склонна задерживаться на длительное время и временами может вызвать смерть.

Заражение: легкая (+40) проверка выносливости после любого контакта с инфицированными животными, шкурами или телами.

Инкубация: 1d10 дней

Длительность: 5d10 дней

Симптомы: затяжная (серезная), оспа

КРЫСИНАЯ ЛИХОРАДКА

Переносимая инфицированными грызунами страшная крысиная лихорадка приносит воспаленные высыпания и язвы, после чего болезнь вступает в дело по настоящему и тело больного начинает биться в спазмах. Пусть она и редко заканчивается смертью, она очень изнурительна и требует много времени на восстановление, так что многие готовы попробовать все что угодно ради ослабления симптомов. Обычно лечение зависит от региона, в Альтдорфе это самобичевание, которое, по общему мнению, несколько облегчает заболевания кожи, в Талабхайме же предпочитают мази из смеси козьего сыра и импортируемого из Кислева ледяного перца. В больших городах крысиная лихорадка также известна как пироговая, что логично, учитывая, сколько пирогов печется из крысятины вместо более дорогого мяса.

Заражение: провал средней (+20) проверки выносливости после любого боя, в котором персонажа ранили грызуны (включая скавенов) с чертой инфицированный, или провал легкой (+40) проверки выносливости после употребления зараженной пищи.

Инкубация: 3d10 + 5 дней

Длительность: 3d10 + 10 дней

Симптомы: конвульсии, лихорадка, затяжная (средняя), слабость, оспа, раненый

СИМПТОМЫ

В этом разделе описывают симптомы инфекций. Используйте их для создания собственных отвратительных болезней.

ПАГУБА

Вы серьезно больны и, возможно, близки к вратам Морра, ведь смертельные яды наводняют ваше тело.

Совершайте очень легкую (+60) проверку выносливости ежедневно (обычно, во время сна), в случае провала персонаж умрет, возможно, тихо уйдет во сне, возможно, в лихорадке, а быть может и в агонии. Если пагуба маркирована как «умеренная», проверка становится легкой (+40); если «острая», то средней (+20).

Терапия: Ничего не помогает.

БУБОНЫ

У вас огромные отеки лимфатических узлов, возможно, в паху, шее или подмышках. Они чрезвычайно болезненны, а также могут кровоточить или сочиться



ПОМЕЩИВАЯ КОТЕЛ НУРГЛА

В самом грязном уголке сада Нургла, бога разложения и чумы, стоит пузырящийся котел, в котором варится каждая болезнь, что когда-либо существовала или когда-либо будет существовать. И нет никаких причин не зачерпнуть оттуда! Двенадцать описанных в этой книге симптомов являются прекрасным началом для создания ваших собственных пленительно отвратительных болезней. Все что вам нужно сделать, это подумать о неприятной болячке, выяснить, как ею можно заразиться, как долго она будет радовать своим присутствием, а затем назначить симптомы.

Предположим, вы хотите создать болезнь, зовущуюся "Кашель долгоносика". Теперь следует определиться, как предается болезнь (от инфицированных, через клещей в сене, пшеницу и муку, для избежания заражения требуется пройти среднюю (+20) проверку выносливости), сколько времени требуется болезни на инкубацию и ее длительность (скажем, по 1d10 дней), затем назначить симптомы (кашель и чихание, плюс слабость) и вуаля!

гноем. Отеки отвратительны и мерзко воняют, а некоторые утверждают, что бубоны — верный знак Владыки Чумы и скрывают крошечных растущих демонов. Обычной практикой является прокалывание этих мерзких выражений порока и удаление всего что скрывается внутри, хотя это часто приводит к заражению Гнойными ранами.

Персонаж получает штраф -10 ко всем физическим проверкам, а также, если бубоны можно увидеть (или понюхать), всем проверкам Общительности.

Терапия: успешная проверка лечения с хирургией для вскрытия бубонов может удалить штраф. В случае провала персонаж заражается гнойными ранами. Если бубоны проколоты, совершайте сложную (-10) проверку выносливости каждый день, или на его месте набухнет новый.

Конвульсии

Ваше тело периодически сотрясают судороги, как если бы инфекция использовала вас как марионетку.

Получите штраф -10 ко всем физическим проверкам, поскольку ваше тело бьется в конвульсиях и его крайне сложно контролировать. Если симптом отмечен как «умеренные», штраф увеличивается до -20. Если как «острые», персонажа требуется связать, иначе он повредит сам себе, фактически он недееспособен.

Терапия: редкие травы и алхимические смеси могут купировать этот симптом на день, делая острые конвульсии умеренными, а умеренные обычными. Они могут быть созданы с помощью умения ремесло (аптекарь) и соответствующих ингредиентов (которые могут стоить 10 шиллингов за дозу и более). Само лекарство редкое и обычно настоящее (80%), купить

его можно за 1 ЗК у аптекаря, так что для большинства жителей Империи оно недоступно.

КАШЕЛЬ И ЧИХАНИЕ

Вы периодически кашляете и чихаете, делясь своей болезнью с окружающими. Любой персонаж в непосредственной близости от вас подвергается воздействию имеющейся у вас болезни и должен пройти проверку на заражение один раз в час (или его часть).

Терапия: Ничего не помогает.

ЛИХОРДАКА

У вас высокая температура, вы, вероятно, потеете, и вы, совершенно точно, плохо выглядите. Персонаж получает штраф -10 ко всем физическим проверкам, а также проверкам общительности. Если лихорадка отмечена как «острая», она полностью выводит персонажа из строя, приковывая его к постели. Он получает состояние «Бессознательный», хотя трута очка решимости может привести его в сознание на несколько минут.

Терапия: существует много общераспространенных, зачастую отвратительных, средств от лихорадки, большая часть из которых не работает (только 10% продающихся работает). Успешная проверка лечения лишь информирует вас о том, как долго продлится лихорадка. Стоимость лекарства варьируется от нескольких пенни до множества шиллингов. Если средство работает, оно уберет симптомы лихорадки (но не излечит ее саму) при прохождении серьезной (+0) проверки выносливости.

ПОНОС

Ваш организм видел лучшие дни: урчание, бурчание и вы снова бежите в засбранный сортир. В любой момент персонажу вдруг может остро понадобиться уединение. Вы должны использовать все возможности для внезапного и важного исчезновения со сцены, это, в значительной мере, остается в ваших руках. Кроме того, GM может выбрать любой момент игры и заявить, что персонажу немедленной нужно уйти. У вас есть [бонус стойкости персонажа] раундов чтобы добраться до места облегчения, и, независимо от того, доберется ли персонаж вовремя, тело его с облегчением опустошится. Если понос маркирован как «умеренный», GM может заявить так дважды за игровую сессию. Если он «острый», то трижды, также персонаж теряет по одной ране за «зов», кровавый понос истощает персонажа не только морально.

Терапия: справляющихся с поносом препаратов немного (только 10% продающихся средств работает), но многие аптекари и травники клянутся, что их то снадобья безотказны. Цены варьируются от места покупки препарата: от нескольких медяков, до мешочка серебра. Если средство действительно, «зов» можно укрощать [бонус стойкости персонажа] часов.

ГАНГРЕНА

Твоя плоть черна, отмирает, заражается чем-то ужасным и это необратимо. Сделайте бросок процентника на определение зоны попадания (см. «Бой»). Если выпал корпус, вам повезло, и эта инфекция не поразила персонажа гангреной. Если выпала голова, пострадает нос. Если выпали руки, не повезло пальцам. Если ноги,



то ступне. Каждый день совершайте среднюю (+20) проверку выносливости. В случае успеха, персонаж сдержал гангрену, в случае провала она усугубляется. Если вы когда-либо наберете более [бонус стойкости персонажа] провалов, вы полностью потеряете все возможности затронутого места. В этом случае используйте правила ампутации (см. «Критические раны»). Пока у персонажа есть гангрена, получите штраф -10 на все проверки общительности и симптом «Раненый». Более того, даже если персонаж формально не получает пагубу, он все еще находится под ее действием до ампутации пораженной ткани, даже если действие вызвавшей гангрену болезни прошло.

Терапия: единственное эффективное лечение — ампутация пораженной гангреной ткани.

ЗАТЯЖНАЯ

Инфекция попросту отказывается уходить. А вы и вовсе опасаетесь, что все станет куда хуже... После того как длительность болезни прошла, совершите проверку выносливости, сложность которой отмечена в описании симптома, например, затяжная (средняя) или затяжная (легкая). Если получен незначительный провал (-0 SL), длительность увеличивается на 1d10 дней. При провале (-2 SL), развивается гнойная рана. При поразительном провале (-6 SL) персонажа поражает кровавая гниль.

Терапия: лечение затяжных инфекций — дело обычное и зачастую относительно дешево, оно редко стоит больше шиллинга. Однако почти все лекарства поддельные или основаны на недостоверных данных. Любое купленное лекарство имеет только 10% шанс на подлинность, однако, если персонажу повезло, то снадобье устраниет необходимость в совершении проверки выносливости, главное, принять его в правильный день (для определения нужного дня требуется пройти проверку лечения).

СЛАБОСТЬ

Вы не очень хорошо себя чувствуете: устали, трудно сосредоточиться, да и вообще все плохо. Персонаж получает состояние «Уставший», которое не пройдет до исцеления болезни.

Терапия: снадобья против недомогания, стоимость от нескольких пенсов до горсти серебра, обычно (75% шанс) подлинные, если вам повезло, совершите серьезную (+0) проверку выносливости, в случае успеха персонаж игнорирует симптом в течение дня.

ТОШНОТА

Вы чувствуете себя слабым и, при слишком резких движениях, склонны ко рвоте. При всяком провале, связанном с физическим передвижением, тошнота пересиливает и персонажа рвет. Он получает состояние «Оглушенный», которое отображает, в зависимости от обстоятельств, постоянную слабость или рвотные позывы.

Терапия: средства от тошноты распространены и обычно (60% шанс) являются подлинными, стоят они около тридцати пенни. Если персонажу повезло с лекарством совершите серьезную (+0) проверку выносливости, в случае успеха персонаж игнорирует симптом в течение [бонус стойкости персонажа] часов.

ОСПА

Вы покрыты гнойниками, воспаленными отеками, отвратительной сыпью или зудящими бляшками, что вряд ли делает вас более привлекательным. По большей части эффект оспы косметический — штраф -10 к проверкам общительности. Кроме того, не забудьте про отыгрыш и опишите почесывания персонажа; если вы хотите удержаться от этого на некоторое время пройдите среднюю (+20) проверку хладнокровия. Когда оспа закончится, совершите среднюю (+20) проверку хладнокровия. В случае провала инвертируйте результат кубика проверки и примените постоянные рубцы в указанной зоне попадания (см. «Бой»), там персонаж перестарался с чесанием болячек, и оспа плохо зажила. Если зона попадания — голова, персонаж навсегда потеряет 1 единицу общительности.

Терапия: оспа чрезвычайно распространена и обычно лечится кремами или мазями. Крупные храмы Шаллии обычно обладают запасами бесплатного крема (хотя ожидаются пожертвования), а аптекари и травники всех сортов продают аналогичные смеси по сравнительно низким ценам (редко более шести или семи пенсов за неделю лечения, вероятность действенности лекарства — 90%). Использование крема делает все проверки сопротивления появлению рубцов очень легкими (+60), но видок у них еще тот.

РАНЕНЫЙ

У вас закрытая или открытая рана, которая из-за инфекции не заживает должным образом. За каждый имеющийся у персонажа симптом «Раненый», он не может исцелить одну рану, которая остается открытой и, возможно, сочится гноем. Каждый день совершайте среднюю (+20) проверку выносливости, в случае провала персонаж получает гнойную рану, если у него ее еще нет.

Терапия: ежедневная успешная проверка лечения гарантирует чистоту раны и не требует проверки выносливости на заражение.

ПСИХОЛОГИЯ

Наши эмоции и инстинкты оказывают мощное влияние на нашу реакцию. Правила психологии привносят в вашу игру драмы и позволяют оживить обитателей Старого Света.

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПРОВЕРКА

Если на персонажа воздействует эффект одной из нижеописанных психологических черт, вы можете сопротивляться ему пройдя проверку хладнокровия в начале раунда, сложность проверки устанавливается GM. Успех проверки длится до конца столкновения, хотя изменение обстоятельств может потребовать новой проверки.

Пример: Брок обладает чертой «Враждебность (эльфы)». В таверне бравыйwarf встречает надменных эльфов, пьющих вино и громко смеющихся. В этот момент происходит проверка хладнокровия, она успешна и Брок проходит мимо, разве что плюнув им под ноги. Позже один из эльфов толкаетwarfа под руку, проливая эль. GM требует еще одну проверку

хладнокровия. На сей раз она провалена. С громким стуком поставив кружку на стол Брокк обворачивается с твердым намерением «обсудить» с несносным ушаном так называемое эльфийское изящество.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ЧЕРТЫ

Ниже приведены наиболее распространенные в WFRP психологические черты.

ВРАЖДЕБНОСТЬ (ЦЕЛЬ)

Вы враждебно относитесь к некой цели, обычно это группа людей или существ, например, «Нордландцы», «Зверолюды» или «Дворянство». Каждый раз, когда персонаж сталкивается с членами этой группы, вы должны совершить проверку хладнокровия. В случае успеха персонаж может ворчать и отплевываться, но всего лишь получит штраф -20 ко всем проверкам общительности с этой группой. В случае провала персонаж подвержен враждебности.

В конце каждого последующего раунда вы можете совершить еще одну психологическую проверку, чтобы избавиться от враждебности. В случае провала враждебность действует пока все члены противной группы полностью не умирают или покинули текущую локацию, или персонаж получил состояние «Оглушенный» или «Бессознательный», или персонаж подвергается воздействию другой психологической черты.

Пока персонаж находится под действием враждебности, вы должны немедленно атаковать неприятных существ социально (оскорблениеми, насмешками и так далее) или физически (обычно кулаками), в зависимости от обстоятельств. Также вы получаете +1 SL к любым попыткам социально или физически атаковать обозначенную группу. Враждебность пересиливает страх и ужас.

СТРАХ (РАНГ)

Эта черта отображает внушаемое созданием крайнее отвращение. Страх неизменно сопровождается рангом страха, оно означает количество SL, которое необходимо набрать в длительной проверке хладнокровия, чтобы преодолеть внушаемый страх. Вы можете продолжать совершать проверки хладнокровия в конце каждого раунда, пока не наберете нужное количество SL (или больше). До тех пор персонаж подвержен страху.

Пока ваш персонаж подвержен страху, вы получаете -1 SL на всех проверках при попытках повлиять на источник страха. Персонаж не может приблизиться к источнику страха, не пройдя серьезную (+0) проверку хладнокровия. Если источник сам приближается к персонажу, необходимо пройти серьезную (+0) проверку хладнокровия или получить состояние «Сломленный».

БЕШЕНСТВО

С помощью проверки силы воли персонаж может ввести себя в безумную ярость, заводя себя, кусая щит, или иным путем. В случае успеха проверки, персонаж станет бешеным.

Находящийся в бешенстве, субъект невосприимчив ко всей прочей психологии, а также никогда не сбежит и не отступит по любой причине. Более того, персонаж

всегда обязан двигаться на полную дистанцию к ближайшему видимому врагу и атаковать его. Обычного позволяет только действие на проверку навыка рукопашной или атлетики, для максимально быстрого сближения с врагом. Помимо этого, вы можете совершить свободным действием проверку навыка рукопашной каждый раунд, ведь персонаж крошил все вокруг. Вдобавок свирепость персонажа столь велика, что он получает +1 к бонусу силы. Персонаж остается в бешенстве, пока все враги не будут полностью умиротворены, или персонаж не получит состояние «Оглушенный» или «Бессознательный». После окончания бешенства персонаж получает состояние «Уставший».

НЕНАВИСТЬ (ЦЕЛЬ)

Вы обуяны ненавистью к некой цели, обычно это группа людей или созданий, наподобие «Хохландцы», «Болотные осьминоги» или «Работорговцы». Персонаж никогда не будет социально взаимодействовать с целью своей ненависти. Столкнувшись с целью ненависти, вы должны пройти психологическую проверку. В случае провала персонаж подвержен ненависти. В конце каждого последующего раунда вы можете совершить еще одну психологическую проверку, чтобы избавиться от ненависти. Как бы то ни было ненависть оканчивается естественным образом, когда все находящиеся в зоне прямой видимости персонажа члены ненавистной группы полностью умирают или покинули текущую локацию, или персонаж получил состояние «Бессознательный». Охваченный ненавистью персонаж обязан попытаться уничтожить цель своей ненависти самым быстрым и смертоносным из возможных способов. Вы получаете +1 SL ко всем боевым проверкам против цели ненависти, также персонаж невосприимчив к страху (но не ужасу) и запугиванию, вызванному целью его ненависти.

ПРЕДУБЕЖДЕНИЕ (ЦЕЛЬ)

Вам по-настоящему не нравится некая цель, как правило, это группа людей или созданий, наподобие «Остландцы», «Эльфы» или «Маги». Столкнувшись с целью предубеждения, вы должны пройти психологическую проверку. В случае успеха персонаж будет немного бычиться, но сможет действовать осознанно, всего лишь получив штраф -10 ко всем проверкам общительности с этой группой. В случае провала персонаж подвержен предубеждению. В конце каждого последующего раунда вы можете совершить еще одну психологическую проверку, чтобы избавиться от предубеждения. Как бы то ни было, предубеждение оканчивается естественным образом, когда все члены неприятной группы покинут зону прямой видимости, или персонаж получил состояние «Бессознательный», или персонаж подвергается воздействию другой психологической черты.

Когда персонаж подвергается воздействию предубеждения, он должен немедленно оскорбить цель своего предубеждения. Громогласно.

УЖАС (РАНГ)

Некоторые существа столь кошмарны, что вызывают леденящий кровь ужас у врагов. При первом столкновении с вызывающим ужас созданием сделайте проверку хладнокровия. В случае успеха персонаж не будет страдать от ужаса, в случае провала же персонаж получит [ранг ужаса существа] состояний



«Сломленный», плюс столько аналогичных состояний, сколько отрицательных SL получено при проверке. После разрешения психологической проверки существо вызывает страх, ранг которого равен рангу ужаса.

САМОДЕЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ

Вы можете отобразить особенности вашей игры, создав собственные Психологические черты. Их особенности варьируются в зависимости от вашей группы и стиля игры. К этой области следует относиться с аккуратностью и в случае сомнений избегать тем, которые могут расстроить игроков.

В дополнение к игромеханическим эффектам самодельных черт, они являются прекрасной возможностью для ролевого отыгрыша; создавая самодельные психологические черты и выдавая их персонажам игроков, вы сможете выразить характер персонажа или попрактиковаться в отыгрыше роли, а также, возможно, заработать дополнительные XP. Более подробно этот вопрос рассмотрен в главе 2: «Персонаж».

При создании черт следует учитывать, при каких условиях она проявляется и каков их эффект. Будет ли находящийся под действием черты персонаж, невосприимчивый к прочим психологическим чертам? Если да, то к каким? Или всем? Будет ли она давать в некоторых ситуациях бонус или штраф? Как и всегда, последнее слово остается за GM. Вот некоторые примеры бонусов и штрафов психологических черт:

- +1/-1 SL к специфической проверке
- Невосприимчивость к конкретным психологическим чертам
- Предписанные или запрещенные действия или движение
- Получение состояний

Ниже приведены примеры самодельных черт, пусть они вдохновят вас на творчество.

ПРИМЕР: ТОВАРИЩЕСТВО

Эта черта отображает позитивные чувства по отношению к некой группе.

Если члену этой группы угрожает физическая или социальная опасность, вы должны прийти к ней на помощь. Персонаж получает +1 SL к любым проверкам при защите или поддержке группы.

Пример: У Амхолда было трудное детство, он рос на улице без семьи. Несмотря на внешнюю грубость, у него есть психологическая черта «Товарищество» (сироты).

ПРИМЕР: ЛЮБОВЬ

Поэты бесконечно пишут о любви, а каждый рейкландский менестрель знает десятки прославляющих ее песен. В случае вашего персонажа, черта «Любовь» отображает глубокую и прочную эмоциональную связь с одним или несколькими людьми. Это может быть как романтическая любовь к жене, мужу или возлюбленному, так и родственная любовь к брату, родителю или ребенку. Также возможна особо сильная дружба.

Вы обязаны прийти на помощь объекту любви, когда он находится под физической или социальной угрозой. При защите своих близких персонаж получает иммунитет к страху и запугиванию, а также +1 SL ко всем соответствующим проверкам.

Пример: Речная жительница Рилла кочует по Рейку со своей дружной семьей. Она обладает чертами: «Любовь (сын)», «Любовь (брать)» и «Любовь (родители)». Если ты связался с семьей Риллы — ты связался с ней!

ПРИМЕР: ФОБИЯ

Эта черта отображает определенный страх, это может быть боязнь существ конкретного типа, объекта или обстоятельств, такие как «Фобия (насекомые)», «Фобия (книги)» или «Фобия (замкнутые пространства)». Считайте объект «Фобии» как имеющий черту «Страх (1)». В случае особы сильной «Фобии», ранг «Страха» можно увеличить.

Пример: Доктор Йохансен — известный антиквар. Несмотря на многочисленные приключения и легенды о безрассудстве, он страдает «Фобией (змеи)», причем сталкивается он с ними до тревожного частоты.

ПРИМЕР: СТРЕСС

Жизнь большинства рейкландцев отвратительна, жестока и коротка, для искателей приключений, чья жизнь обычно особо травматична, это вдвое актуально. Каждый человек зарабатывает свои травмы сам и вы можете отобразить это по-разному: кошмары, привыканье, флешбэки, фобия, враждебность или ненависть к определенной группе. Перенесший травмирующий опыт персонаж может проявлять это по-разному с течением времени.

Пример: Деревня Хорста была уничтожена ужасным пожаром, в кошмарах ему до сих пор слышатся крики родных и друзей. Если Хорст видит персонажа, безотносительно дружественного или враждебного, с состоянием «Горящий», он должен пройти серьезную (+0) проверку хладнокровия. В случае провала он получает состояние «Оглушенный», плюс одно дополнительное состояние «Оглушенный» за каждый SL ниже ноля. Помимо этого, каждую ночь Хорст совершает легкую (+40) проверку хладнокровия, в случае провала он страдает от кошмаров и получает состояние «Уставший».



♦ МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ ♦



«Конечно, с нами что-то не так. Этот мир переполнен горечью и болью. Так что же нам делать? Мы ищем то, что боятся искать смельчаки, но мы-то делаем это во тьме. Воистину, мы любимы богов. Итак: что я делаю, когда не на каком-то глупом задании? Я пью».

— Лизелотта Адерхольд, авантюрист

Приключение может занять множество игровых сессий, но в конечном итоге оно закончится. Когда это произойдет, у вас могут появиться недели, когда вашему персонажу нечего будет заняться перед очередным приключением. В этой главе приведены инструменты для быстрого создания того, что происходит во время между приключениями.

Для начала, вы в случайном порядке получаете событие. Вы можете потратить деньги, которые получили в своей последней авантюре, и сможете участвовать в различных предприятиях под названием усилия, начиная от обычных задач, таких как, торговля или управление собственным делом, до более специализированных задач, например, как консультация с мудрецом или попытка научиться новому умению. Как только вы закончите с делами и разрешите любые вопросы, которые в связи с ними последуют, вы будете готовы начать следующее приключение.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ЭТО ВСЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНО

Каждое правило этой главе является необязательным. Некоторые любят сокращенные правила, поэтому события между приключениями будут им не нужны, другие предпочитают провести это время, погружаясь в отыгрыш, дать глубину персонажам или найти зацепки и идеи, которые сами по себе могут стать приключениями. Там нет правильного или неправильного пути. Рассматривайте эту главу как источник вдохновения и делайте свое дело!

События

Прежде чем выбрать ваши усилия, бросьте 1d100 по «Таблице событий». Некоторые события повлияют только на вас, другие могут повлиять на всю партию.

ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

01–03: ВИНА СОЮЗНИКА

Один из ваших союзников (на выбор GM) замешан в ужасном преступлении. Персонаж с лицензией юридической гильдии может потратить очко усилие, чтобы освободить союзника, совершив среднюю (+20) проверку знания (закон). В противном случае потребуется 3 очка усилия, чтобы оправдать союзника (или, если тот виновен, создать алиби). Если союзник освобожден, получите значительное одолжение (см. усилие «Сделай мне одолжение» (с.)) для будущего использования. Если вы не вмешаетесь, союзника повесят!

04–06: ТАЙНЫЙ АУКЦИОН

Имущество недавно умершего соседа выставлено на аукцион, включая пыльную старую книгу неизвестного происхождения. Если вы можете заплатить 10 ЗК, книга ваша! Свойства книги определяет GM, любой персонаж-книжник может попытаться совершить усилие «Изучение знаний» и получает бонус +20 на эту проверку.

07–10: ПРЕДАТЕЛЬСТВО!

Друг, член семьи или союзник предает вас, последствия этого повлияют на ваше следующее приключение. Если у вас нет друзей, семьи или союзников, ваше время между приключения пройдет без происшествий, хотя и несколько скучно.

11–14: ГРОМ СРЕДИ ЯСНОГО НЕБА

Ленивый конюх не запер дверь конюшни, и ваш конь сбежал! Если вы преуспеете в средней (+20) проверке дрессировки (лошадь), ваш хорошо обученный зверь возвращается. Если вы потерпите неудачу, ваш конь пропадает, и вряд ли вы его когда-либо увидите снова. Если у вас нет лошади, у вас появился болезненный волдырь на ноге.

15–18: ЭЙ! ТЫ ПРОЛИЛ МОЕ ПИВО!

Мелкий спор перерос в драку — GM решает, кого вы обидели и как. Этот человек не упустит возможности для мести, возможно, во время следующего приключения...

19–21: БОРЬБА С ПРЕСТУПНОСТЬЮ

Стража крепко взялась за преступников. Беззаконники не получат средств от усилия «Доход», а если беззаконники предпринимают усилие «Банковское дело», они могут выбрать

только депозит с высоким риском, так как законные банковские дома не будут принимать грязные деньги.

22–25: ПРИХОД НАЛОГОВИКА

Неожиданный визит сборщика налогов (с несколькими солдатами) проносится по вашему поселению. Все персонажи теряют 30% своих средств, прежде чем потратят их на усилия.

26–29: ФАЛЬШИВОЕ СЕРЕБРО

К ужасу торговцев, это были фальшивые монеты. Пятая часть всех монет ненастоящая. Персонажи, которые предпринимают усилие «Банковское дело», теряют 20% денег, находящихся в банке, а персонажи, предпринимающие усилие «Доход» теряют 20% дохода.

30–33: ТЕКУЩАЯ ПРИБЫЛЬ

Бизнес особенно хорош для людей, занимающихся речной торговлей. Весь речной люд получают дополнительные 50% от любого усилия «Доход», предпринимаемого в ходе следующей серии усилий.

34–36: ПРЕДУПРЕЖДЕН – ЗНАЧИТ ВООРУЖЕН

Во сне к вам приходит загадочное видение. Во время вашего следующего приключения, ваши максимальные очки удачи увеличиваются на 1.

37–40: ПРАЗДНИК

Начинается праздник! Характер праздника определяет GM. Это может быть все: свадьба, щедрая жатва или публичная казнь! Вы попали в самый эпицентр события (и его последствий) и теряете одно усилие.

41–44: НЕНАСТНАЯ ПОГОДА

Особенно плохая погода. Для следующего приключения, все социальные проверки умений получают с штрафом -10 (все находятся в отвратительном настроении), а цены на продукты питания растут на 20% (из-за порчи запасов провизии).

45–48: СЛАВНАЯ ПОГОДА

Прекрасные условия вдохновляют вас и дарят радость. Вы можете добавьте новую краткосрочную амбицию. Когда вы ее выполните, не заменяйте ее новой.

49–52: НЕУРОЖАЙ НА МЕСТНОМ УРОВНЕ

Еды становится все меньше и меньше, и многие люди страдают от голода. Сельский люд не может предпринять усилие «Доход», а цены на продовольствие в этой области удваиваются на время следующего приключения.

53–56: ЗЛОСТНАЯ БОЛЕЗНЬ

Кровавый понос проносится по городу. Сделайте легкую (+40) проверку стойкости. При успехе болезнь вас не коснулась. При неудаче, вы и гильдия прачек скоро узнаете друг друга очень хорошо. Кровавый понос в красках описан на (с.).

57–60: ЧУДОВИЩНЫЕ ОСЛОЖНЕНИЯ

Монстр (выбранный GM из Главы 12: Бестиарий) вызывает панику среди местных жителей. Игроки не получают бонусов за усилие «Доход», пока не разберутся со зверем. Персонажи могут потратить усилие, чтобы справится с угрозой (и эта сцена должна быть отыграна). Если вы преуспевайте, получаете бесплатный «Доход», ведь жители желают отблагодарить избавителей, а после устраивается праздник в вашу честь. Если сцена прошла неудачно, или игроки решили проигнорировать монстра, он будет и дальше неистовствовать, либо будет убит кем-то другим.

61–63: ОБЪЯТИЯ МОРРА

Один из родственников, друзей или союзников персонажа умирает. На то могут быть естественные причины, несчастный случай или начало чего-то зловещего...

64–65: НОВОЛУНИЕ

Ночи особенно темные. Все беззаконники при использовании усилия «Доход» получают бонус +20% к деньгам.

66–67: СТАРЫЕ ДОЛГИ

У вас появляется обычное и значительное одолжение. Это станет частью вашего следующего приключения, также вы теряете одно очко усилия на подготовку к тому, что должно произойти.

68–69: ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОГУЛЯТЬСЯ

Мимо вас проходят солдаты, богатые купцы или отдыхающие дворяне, персонажи не упустят такую возможность подзаработать. Городской и сельский люд получают +50% денег от усилия «Доход».

70–71: МИР И ПОКОЙ

Такие времена напоминают вам, что такая жизнь: хороший сон и вкусный сыр. В начале вашего следующего приключения у вас все хорошо.

72–73: КОРОБЕЙНИК

Сморщеный коробейник, который любит сплетни, проходит мимо вас. По цене фляги элья (3 медяка) вы получаете бонус +10 к усилию «Последние новости».

74–76: ЧУМНОЙ ПИТОМЕЦ

Одно из ваших животных заболевает; пройдите серьезную (+0) проверку ветеринарии. В случае успеха ваш зверь выживет. Если нет, несчастное существо умирает. Если у вас нет животных, то GM скорее всего что-то задумал.

77–79: ОГРАБЛЕНИЕ

Прежде чем вы сможете предпринять усилие «Банковское дело», на ваш тайник совершают налет, забирая все ваши деньги. Если их было меньше 1 золотого, воры крадут вашу самую ценную вещь.

80–82: БЕСПОРЯДКИ

Простой народ в ярости от знати! Придворные не могут использовать усилие «Доход», независимо от того, сколько телохранителей они нанимают,

им даже небезопасно заниматься своими делами. Кроме того, депозиты в солидных банках (с.) лучше бы проверить. Вдруг волна насилия ограбила банк и унесла все ваши сбережения. Тем не менее, игроки получают бонус + 10 бонус ко всем проверкам усилия «Разжигание разногласий».

83–85: ЛОВКИЕ ПАЛЬЦЫ

Ваш кошелек подрезали! Вы теряете половину денег, с которыми окончили последнее приключение.

86–88: ПОДОЗРЕНИЕ В ЕРЕСИ

Вы попадаете в ловушку охотника на ведьм, который подозревает, что вы в словоре с мутантами, культистами или чем-то еще более жутким. Игрок может применить очень трудную (-30) проверку обаяния, чтобы убедить охотника в своей невиновности. Если проверка провалена, то вы заработали непримиримого врага, который будет причинять неприятности в будущем...

89–91: Под подозрением

Странные действия и быстро растущие доходы вызвали подозрение к членам вашей группы. Все персонажи должны потерять одно Усилие чтобы залечь на дно или доказать свою невиновность. Беззаконники не могут использовать усилие «Доход» до следующего приключения.

92–94: Скука

Происходит мало интересного, возможно, у вас появляется желание совер什ить нечто рисковое!

95–97: Неожиданное уважение

Кто-то, кому вы помогли в прошлом, хочет отплатить вам. Точный характер вознаграждения должен быть соответствующим за ваши прошлые деяния и должен зависеть от NPC, которым вы помогали во время прошлых приключений или вашей предыстории. Знаки благодарности могут быть различны, от одного высококачественного предмета, до кошелька с серебром (который будет доступен в начале следующего приключения). Конечно, не все то золото, что блестит и не все подарки являются желанными...

98–00: Необычные наемники

Один или несколько редких наемников появляются в соседнем поселении в поисках работы: тилейский дуэлянт с громкой репутацией, так называемые «Птицеловы из Катраззы», безработные огры под командование капитана-полурослика, или другие отряды. Эти наемники с удовольствием обучат любого персонажа любым боевым умениям или талантам, по сниженной цене на 20%, проведите усилие «Тренировка» или «Необычное обучение». Кроме того, любые персонажи, использующие усилие «Боевая подготовка» получают бонус +20 к любой соответствующей проверке.

УСИЛИЯ

Между приключениями, у вас есть выбор между разнообразными действиями, которые вы можете предпринять – они называются усилия. Вы можете предпринять максимум одно усилие в неделю без негативных последствий, и вы можете использовать максимум в три усилия в целом, независимо от того, насколько продолжительно время вашего простоя между приключениями. Остальное время, будь то неделя, месяцев или год, персонаж живет в относительном спокойствии – вне зависимости от того, как он сам это будет видеть.

Хотя большинство из этих усилий может быть предпринято кем угодно, некоторые лучше подходят для определенного класса или карьеры.



ГОД ЗА ГОДОМ

Если период между приключениями особенно длинный, вы можете обсудите с GM вопрос о том, как расширить повествовательную часть вашего усилия. Например, если вы хотите заказать новый меч используя усилие «Заказ», вы можете сначала описать процесс поиска умелого кузнеца, потом подборку нужных материалов, потом ожидание, после чего ваш меч мог быть украден, из-за чего вы отправлялись на его поиски, а может быть случилось что-то иное.

ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР

После того, как вы сверились с таблицей событий, вы можете потратить деньги, которые заработали во время ваших последних приключений, используя обычные правила. Затем, после завершения ваших усилий, все деньги, принадлежащие вашему персонажу считаются израсходованными. Серебро, украденное из кошелька бюргера? Потрачено. Добыча, отобранная у пиратов? Также потрачена. Тот клад троллей, который вы отбили? Что бы вы думали? Все потрачено!

Что с ними случилось? Они были потрачены, украдены, пропиты, проиграны в карты, использованы для ремонта, ухли на оплату долгов или налогов, предоставлены в качестве пожертвований, потрачены на взятки или использованы где-то еще. Вы должны придумать лучшую историю о том, куда пропали деньги, ибо это лучше раскрывает вашего персонажа.

Если вы хотите сохранить часть своей с трудом заработанной суммы для использования в будущем, то вы должны предпринять усилие «Банковское Дело» на (с.). Если вам нужны деньги в начале следующего приключения, то в любом случае вам придется предпринять усилие «Доход» на (с.).

ДЕЛА И ОБЯЗАННОСТИ

Вы можете потерять одно или несколько ваших усилий на дела, связанные с вашей карьерой или расой.

С ВЕЛИКОЙ СИЛОЙ...

«Простой народ никогда не поймет моего бремени. Огромный вес обязанностей, который я несу. Виновные сами себя не осудят, а ведь всегда так много деревень нужно очистить, потому что наших врагов — легион».

— Лотар Мецгер, охотник на ведьм

Поднимаясь по карьерной лестнице, вы приобретаете ожидания и ответственность, которые нельзя избежать. Благородные лорды должны заботиться о делах в своих поместьях, главы гильдий должны контролировать работу их гильдий, капитаны стражи должны следить за своими подчиненными. Если вы пренебрегаете своими обязанностями, то вскоре потеряете статус.

Если вы достигли одного из двух верхних уровней вашего карьерного пути и не используете усилие «Доход», который отражает озабоченность своими обязанностями, вы опускаетесь на один уровень в своей карьере; возвращаешься с четвертого уровня на третий или с третьего ко второму. Это не стоит никаких очков опыта, и происходит как бесплатная смена карьеры, хоть и в обратную сторону.

С этим шагом назад в вашей карьере, вы теперь будете иметь более низкий статус, и будете зарабатывать меньше денег, если вы используете усилие «Доход». Обратитесь к главе 3: «Класс и Карьера», чтобы узнать подробности о статусе. Потеря статуса не лишает вас улучшений, полученных вашей предыдущей карьерой.

Если вы хотите вернуть свой потерянный уровень карьеры, вы должны еще раз оплатите стоимость очков опыта, чтобы вернуться на более высокий уровень карьеры и занять "надлежащее" место в обществе.

ЖИЗНЬ ЭЛЬФА

«Иногда я едва выношу Альтдорф. Это не из-за вони — хоть она и отвратительна, и не из-за шума. Это из-за того, что вы все такие уродливые. Когда я вас вижу, я представляю что-то прекрасное, иначе я начну кричать, и уже не смогу остановиться».

— Ириланмарис Элларел, посланник Азур

Эльфы, даже те, кто живет в пределах Империи, не считают себя гражданами Империи. При дворе Карла-Франца I с дипломатическими визитом находятся высшие эльфы, а также их немало в качестве торговцев во многих крупных городах Империи, но большинство азур избегают контактов с людьми (не говоря уже о дварфах) и мало кто из них назвал бы рейкландца "другом".

Лесные эльфы еще более отдалены от человеческого общества, они являются почти мифом, редко появляются среди людей, и у них всегда есть свои опасения, которыми они не любят делиться с окружающими.

Между приключениями все персонажи-эльфы должны предпринять одно Усилие для поддержания контакта с себе подобными. Высшие эльфы обычно предоставляют отчеты об интересных событиях, с которыми они столкнулись, для агентов Ультуана в

Альтдорфе или Мариенбурге, в то время как азраи передают свои послания шпионам своих племен. Это усилие не предлагает иных преимуществ, ибо быть эльфом — само по себе преимущество. Обратите внимание: Эльфы теряют усилие, только если между приключениями прошло менее 3 недель, в противном случае они оставляют за собой все 3 усилия.



УВАЖЕНИЕ К ЭЛЬФАМ

Вы можете столкнуться с высокопоставленными эльфийскими персонажами, которые не желают терять статус карьеры, но смогут выполнить только одно «бесплатное» усилие. Это сделано намеренно, чтобы компенсировать некоторые врожденные преимущества, которые получают эльфийские персонажи, а также отражает длительное время, необходимое долгоживущим эльфам, чтобы приспособиться к изменениям. Конечно, если вы чувствуете, что это несправедливо наказывает персонажа-эльфа или делает игру менее увлекательной, игнорируйте одно или оба ограничения.

ОСНОВНЫЕ УСИЛИЯ

Ниже вы найдете подробную информацию об усилиях, которые может предпринять любой персонаж между приключениями.



ОДИНОКАЯ ПТИЦА

Усилия должны предприниматься персонажами по отдельности, но, если есть причины для участия большего числа членов группы в одном усилии, отыграйте этот момент в игре. Кроме того, некоторые из этих начинаний могут стать естественными отправными точками для новых приключений. Например, если игрок теряет все свои средства, которые тот хранил в банке, куда делились деньги? Быть может, воры оставили какие-нибудь улики?

ДРЕССИРОВКА

Вы тратите время на дрессировку одного из ваших животных. Сделайте среднюю (+20) проверку дрессировки. В случае успеха добавьте своему животному один навык из черты существа «Дрессированный» (с.).

БАНКОВСКОЕ ДЕЛО

Эти усилия позволяют хранить средства для будущего использования. Как отмечено во разделе «Деньги на ветер», все монеты, оставшиеся в конце фазы «Между приключениями», исчезают до того, как начнется следующее приключение, если они не будут сохранены

с помощью этого усилия. Итак, если у вас есть много денег, стоит отправиться в банк. Если вы используете усилие «Банковское дело», чтобы сохранить свои деньги, вы должны сначала решить, следует ли сохранить свои деньги, инвестируя их в авторитетное банковское учреждение, или спрятать их в менее безопасном месте.

Инвестирование: Вы должны иметь серебряный или золотой социальный ранг, чтобы отложить деньги с помощью банковского дома. Ваши деньги будут в разумной безопасности, и за них также будут начисляться проценты. При осуществлении усилия «Банковское Дело», чтобы отправить деньги в депозит, определите процентную ставку вашего счета, выбрав число от 1 до 10 (в качестве альтернативы вы можете просто бросить 1d10). Это процентная ставка, которую вы получите, а также величина риска для ваших инвестиций. Вывод средств требует еще одного усилия «Банковское дело». Это может произойти сразу после первого усилия или после последующих приключений. Бросьте 1d100: если вы выбросили меньше или равно выбранной процентной ставки, предприятие обанкротилось, и вы потеряли все свои деньги. Если выпало больше — вы получите свои вложенные средства плюс начисленные проценты.

Депозиты: Все персонажи могут решить спрятать свою добычу. Это рискованная стратегия, включающая в себя скрытие денег где-то под одеждой, в матрасе или попытка при помощи лопаты и смекалки «похоронить» честно заработанное. Спрятанные деньги никогда не приносят процентов. Игроки могут вывести деньги из тайника до начала приключения, не предпринимая никаких усилий. Совершите бросок 1d100: если вы выбросили 10 или ниже, ваш тайник был найден, и вы потеряли все свои деньги, в противном случае вы получите свои первоначальные средства. Если вы успешно выведете свои средства, они будут доступны для вас, когда вы начнете свое следующее приключение, в дополнение к любым средствам, полученным благодаря усилию «Доход».

Пример: Храбрость Герхарда и Ули перед лицом орды зеленокожих (а также мародерство и осторожные кражи) принесла каждому добычу размером в 10 золотых крон. Будучи благоразумным, Герхард решает поместить свои деньги в уважаемый банковский дом «Бент, Круки & Скарпер». GM бросает 1d10 с результатом 6. Герхард зарабатывает 6% на своем депозите (12 серебряных шиллингов, (с.)), или банк потерпит неудачу, Герхард выбросит 6 или менее на d100, когда он попытается снять свои деньги.

Ули же любит риск, потому она закапывает свои деньги около отметки в милю по дороге в Убершрайк. Чтобы получить доступ к своей добыче, ему не нужно делать усилие, но выпавшая роковая 07 при попытке вернуть деньги намекнула, что их там уже нет, а есть лишь свежевскопанная земля, открытый сундук и огромная куча горчи и сожалений.

СМЕНА КАРЬЕРЫ

В таком жестко иерархическом обществе, как Империя, изменение карьеры может потребовать мужества и настойчивости. Если вы потратите время на установление правильных связей и узнаете, чего от вас ждут, это может существенно помочь. Предполагая,

что вы согласовали это с GM, и вы завершили текущую карьеру, после чего вы можете перейти на любой уровень карьеры, который соответствует истории вашего персонажа, бесплатно. Если вы не завершили свою текущую карьеру, изменение стоит 100 XP. Время, затрачиваемое на эти усилия, представляет собой соответствующие представления, раздачу взяток, получение разрешений и лицензий, рекламу и аналогичную деятельность.

ЗАКАЗ

Итак, вы хотите иметь один из легендарных пистолетов фон Майнкопта? Или специально созданный шлем с персонализированным гребнем, кричащим о ваших эпических победах? Усилие «Заказ» позволяет приобретать необычные или узкоспециализированные предметы, которые никогда просто так не лежат на полках магазинов. Он также позволяет вам организовать создание уникальных предметов. Однако такие вещи требуют времени...

Если вы ищете предмет с экзотической редкостью и знаете источник, способный его раздобыть или изготовить, то беритесь за это дело, тратите необходимые средства и оформляйте заказ. Этот предмет будет готов к тому моменту, когда вы закончите ваше следующее приключение. Персонаж может «Заказать» только один экзотический предмет единовременно. Приобретения других предметов потребует проведения дальнейших усилий «Заказ». Если вы не знаете соответствующего поставщика своего «Заказа», вы должны сначала осуществить усилие «Консультация Эксперта».

КОНСУЛЬТАЦИЯ ЭСПЕРТА

Старый Свет изобилует древними и тайными знаниями, но эта информация не всегда ждет вас в какой-то волшебной коробке, покоящейся в вашем кармане. Если вы хотите найти какую-то неясную и тайную информацию, вы должны сначала найти эксперта. Вы можете провести «Консультацию с экспертом» либо для содействия другим усилиям, например: «Заказу», «Тренировке» или «Необычному обучению», либо для получения конкретных знаний.

В этом усилии есть два этапа: поиск эксперта, а потом сама консультация.

Во-первых, вы должны найти своего эксперта (этот этап может быть пропущен с разрешения GM, если вы уже определили соответствующего эксперта во время своих приключений). Совершите серьезную (+0) проверку сбора слухов (сложность этой проверки будет варьироваться в зависимости от размера поселения, где ваш персонаж в настоящее время обитает). В случае успеха, вы найдете своего эксперта. Если вы потерпите неудачу, вы нашли самого громкого самопровозглашенного специалиста в округе, и GM получает свободу действий, чтобы изменить качество или точность полученного совета. Вы, конечно, можете отказаться иметь дело с этим несколько подозрительным источником, но вы никогда не узнаете, быть может вы смогли найти настоящее сокровище. GM иногда так противоречивы.

Успешно найдя экспертов, вам нужно убедить их поговорить с вами. В зависимости от того, что вы хотите знать, для этого может потребоваться не более чем легкая (+40) проверка обаяния или скромное



СДЕЛАЙ МНЕ ОДОЛЖЕНИЕ!

Одолжение — это будущее бремя, которое вы берете на себя в обмен на немедленную помощь. В Старом Свете нарушение обязательства считается мерзким поступком и имеет серьезные социальные последствия. Никто не доверяет нарушителям обещаний, т. е. ваш статус уменьшается на 1 (с.). Могущественные и опасные люди, как правило, воспринимают очень, очень плохо, если кто-то отказывается выполнить одолжение, который он согласился исполнить, так что не стоит удивляться, если придется платить за ложь кровью.

Влиятельные люди знают, что гораздо полезнее иметь людей, которые могут сделать им одолжение, чем просто просить деньги в обмен на помощь. Более того, это может быть инвестицией: сделайте одолжение студенту сегодня, а через несколько лет попросите за это плату уже у успешного юриста. Одолжения могут называться «благами», «услугами» или «обязанностями» разных людей, но в итоге все они равны.

Одолжения бывают трех уровней: незначительные, обычные и значительные. Независимо от уровня одолжения, почти во всех случаях человек, которому она причитается, будет учитывать возможности и желания того, кого он просит. Нет никакого смысла требовать, чтобы жрица Шаллии убила торговца, например, даже если она действительно тебе должна. Тем не менее, одолжения необходимы NPC, чтобы оказывать давление на ваши моральные принципы.

- Незначительное одолжение представляет собой простую задачу, которую можно выполнить не более чем за несколько часов. Возможно, Вам нужен доброволец в Шаллийском Доме Милосердия, или замолвить за кого-то словечко. С разрешения GM вы можете использовать усилия, чтобы оплатить эту услугу.
- Обычное одолжение это более трудоемкое и рискованное мероприятие. Это может занять до нескольких недель и может включать в себя поездки. Возможно, вы нужны, чтобы следить за чередой краж, чтобы убедить гильдии грузчиков и погонщиков отказаться от войны гильдий, или перевезти посылку в другой город. С разрешения GM вы можете предпринять два или более последовательных усилий, чтобы оплатить это одолжение.
- Значительное одолжение относительно редко и зачастую потребует рисковать жизнью и здоровьем. Могут потребоваться месяцы поездок, и, вероятно, будет иметь место физическое насилие. Возможно, вас попросят устраниить конкурирующего главаря банды, уничтожить лагерь гоблинов или спровоцировать бунт. Значительные одолжения не могут быть оплачены усилиями, они отыгрываются как полноценные приключения.

пожертвование местному храму Верены. В более экстремальных случаях вам может потребоваться совершить одно или несколько одолжений (см. «Сделай мне одолжение!»), Которые могут быть совершены во время будущего приключения или «куплены», потратив усилия между будущими приключениями. Уровень благосклонности зависит от сложности — и опасности — информации, которую вы хотите получить, а это определяет GM.

Точная природа полученной информации зависит от того, с кем вы консультировались, и от того, что вы хотите узнать. Академики будут знать происхождение и полную историю по предмету, с которым они знакомы; магистры коллегий магии в Альтдорфе разбираются в истории магии и различных мистических предметах, особенно в аспектах, касающихся их собственного Ордена; верховный аптекарь может определить даже самый редкий яд; учений последователь Верены может иметь информацию, касающуюся любого количества исторических инцидентов. Короче говоря, опыт эксперта будет влиять на то, как будут представлены знания и какой персональный окрас и предубеждения они будут иметь.

В дополнение к любой конкретной информации, которую GM передает своему игроку, успешная «Консультация эксперта», используемая для поиска

знаний (а не для облегчения другого усилия), дает вам экспертный переброс (отметьте это на листе своего персонажа под примечаниями). Этот переброс может быть использован только в проверке, конкретно связанной с рассказанными знаниями, и должен быть использован до конца вашего следующего приключения.

СОЗДАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Вместо того, чтобы ходить по магазинам или поручать кому-то еще выполнять тяжелую работу, вы можете создавать свои собственные предметы. «Создание предметов» позволяет вам делать любое снаряжение из главы 11: «Руководство потребителя» (или что-либо еще, с позволения GM), если у вас есть соответствующие умения ремесла. Для этого вам потребуются соответствующие ремесленные инструменты, материалы и доступ к соответствующей мастерской. В общем, материалы для создания снаряжения по вашему выбору будет стоить четверть от цены по прейскуранту и должны быть приобретены до начала «Создания предмета» (с доступностью, определенной GM); GM может решить, что материалы дешевле или дороже в зависимости от создаваемого предмета и характера требуемых материалов.

Чтобы создать снаряжение, совершите длительную проверку ремесла, со сложностью, установленной



ИНДИВИДУАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

С разрешения GM персонаж может предпринять два (или более) последовательных усилия «Заказ» для получения еще более необычных предметов: личные заказы в гильдии инженеров, редкий и опасный яд или магически заряженный предмет. Цены на такие вещи, как правило, варьируются от «очень высоких» до «ошеломляющих» и могут включать в себя один или два одолжения (см. «Сделай мне одолжение!»), или даже целое приключение по приобретению материалов.

GM, обычно для этого используется доступность снаряжения, но это не обязательно.

Доступность	Сложность
Обычная	Средняя (+20)
Скудная	Серьезная (+0)
Редкая	Сложная (-10)
Экзотическая	Очень трудная (-30)

Число SL, требуемое для успешного проведения проверки, также устанавливается GM, используя в качестве эталона цену, указанную в «Руководстве для потребителей».

Требуемые SL дополнительно модифицируются достоинствами или недостатками, которые вы создаете для предмета. Каждый недостаток делит требуемые SL пополам, а каждое достоинство добавляет +5 (после того как стоимость будет ополовинена после всех недостатков). Каждое усилие, которое вы тратите на «Создание предметов», позволяет вам сделать одинбросок в вашей длительной проверке. Незаконченная работа может быть оставлена в вашем доме, либо ее можно взять с собой на приключение, если у вас есть такая возможность.

Цена	SL
Бронза	5
Серебро	10
Золото	15+

ДОХОД

Это усилие охватывает множество способов заработать деньги между вашими приключениями. Большинство, скорее всего, будет работать в имеющейся профессии — охотники за головами охотятся за головами, речные стражи охраняют реки, убийцы троллей убивают троллей — другие могут полагаться собственными умениями. Более богатые люди, такие как дворяне и купцы, могли бы получать жалование, (недолго) помогая своей семье или получая проценты со своих инвестиций и деловых предприятий. Жуликовые типы имеют любое количество возможностей для получения денег, хотя лучше не интересоваться подробностями.

Вы должны кратко рассказать, как именно ваш персонаж зарабатывает деньги. Это предназначено больше для ролевых моментов, чем для каких-либо прямых последствий, хотя GM вполне может собирать полезные или зловещие идеи для будущего использования в зависимости от того, что вы опишите. Затем вы получаете доход, с которого вы начнете свое следующее приключение, который является вашим стандартным заработком, определяемым вашим статусом (с.). Определенные результаты в таблице событий на (с.) могут напрямую повлиять на ваш доход. Деньги, которые вы получаете от доходного предприятия, даются вам после того, как ваши деньги от последнего приключения будут потрачены (см. «Деньги на ветер»).

В дополнение к приобретению средств для последующего использования, если вы находитесь на третьем или четвертом уровне карьеры и предпринимаете это усилие, вы автоматически поддерживаете свое положение в своей карьере. Смотрите «С великой силой...» на (с.) для подробностей.

ИЗОБРЕТЕНИЕ

Это усилие позволяет изобретать новые предметы. Сей процесс происходит в два этапа: план и создание. Для создания плана, вы сначала выбираете предметы, которые хотите объединить для создания нового предмета. В качестве примеров, пистолет можно объединить с другим пистолетом для создания двуствольного пистолета, а голубя с бомбой для создания голубиной бомбы. Дайте волю своему воображению. Как только у вас есть план, самое время сделать чертежи, которые стоят 1 усилие. Пройдите проверку ремесла (инженерия) с уровнем сложности, определяемым тем, насколько странным будет предложенная вами комбинация, и это определяет GM. Если вам это удастся, вы готовы начать создание. Каждый полученный SL добавляет +1 SL к попытке создать ваше изобретение, так как чертежи хорошо продуманы и легко выполнимы.

Чтобы создать изобретение, вы должны либо предпринять усилие «Создания предмета» или «Заказ». Если вы решили «Создать предмет», вы создаете предмет самостоятельно, и у вас должны быть соответствующие умения, чтобы создавать оба комбинируемых предмета, поэтому, если бы вы объединяли голубя и бомбу, вам потребовалась бы дрессировка и ремесло (взрывчатка). Сложность в создании изобретения всегда очень трудная (-30), а SL устанавливается как обычно. Материалы, необходимые для создания изобретения, стоит в два раза больше указанной цены для комбинированных предметов и имеют доступность, равную наиболее редкому предмету, используемому в вашем изобретении. Если вы «Заказываете» изобретение, вам, вероятно, придется сначала провести «Консультацию с экспертом», чтобы найти человека с необходимыми навыками. После этого предпринимайте усилие «Заказ» как обычно. Заказ стоит в шесть раз выше указанной цены за каждый предмет, который нужно объединить. Точные правила для вашего нового изобретения остаются на усмотрение вашего GM.

ТРЕНИРОВКА

Усилие «Тренировка» вам тренироваться в умениях или характеристиках вне вашей карьеры, как будто

они были включены в вашу карьеру. В дополнение к обычной стоимости ХР, вы также должны заплатить деньги учителю. Обучение базовым умениям и всем характеристикам стоит $OO + 1d10$ медных пенни, где ХР, это количество ХР, которые стоят данное улучшение. Обучение всем продвинутым умениям стоит вдвое дороже. Дополнительные сведениясмотрите в разделе улучшения, (с.).

Вы должны быть в состоянии найти учителя для большинства умения, конечно, это будет относительно легко в таком городе-государстве, как Альтдорф, но некоторые особенно необычные умения могут потребовать от вас поиска хорошего инструктора, вероятно, используя «Консультацию эксперта» — «профессионалы», которые могут научить вас правильно открывать замок, как правило, не дают рекламу, в конце концов, все другие умения, особенно умения Знания, часто могут нуждаться в целом учебном заведении, а некоторые из знаний категорически запрещены в Империи. Найти наставника, способного (и желающего) обучить кого-то запрещенным вещам — например, относящимся к губительным силам или некромантии настолько опасно, что, возможно, это выльется в целое приключение. Такие учителя также попросят гораздо больше денег за обучение, чем "текущая ставка" для репетиторов, и, скорее всего, могут попробовать значительного одолжения и, вероятно, потребуют значительной услуги (см. «Сделай мне одолжение!»).

НЕОБЫЧНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Поиск подходящего учителя, чтобы овладеть умением, которое вы легко можете отработать на практике — это одно, и совсем другое — научиться чему-то, к чему у вас может вообще не быть способностей. Это усилие позволяет вам попытаться изучить талант, не включенный в вашу карьеру. Нет никакой гарантии, что эта попытка будет успешной, а это означает, что есть хороший шанс, что вы не сможете изучить талант, который вы надеетесь приобрести, потратив ХР и деньги впустую.

Вы можете научиться таланту, только если у вас есть подходящий наставник. В большинстве крупных городов это не будет проблемой, но, если талант особенно сложен, или вы находитесь далеко от большого города, GM может потребовать от вас сначала осуществить «Консультацию с экспертом».

После того, как вы нашли учителя, плата за обучение таланту будет составлять $2d10$ шиллингов за каждые 100 ХР, которые он стоит. Если вы платите этот гонорар, совершив трудную (-20) проверку, используя характеристику или умение, наиболее подходящие под этот талант, по решению GM. Если вы преуспеете, вы научитесь этому таланту. Если нет, на этот раз вы потерпели неудачу, но можете попробовать еще раз с новыми усилиями, получив модификатор +10 за каждую неудачную попытку.



КЛАССОВЫЕ УСИЛИЯ

Классовые усилия, как правило, проще, чем общие, и часто предлагают преимущества, более подходящие для персонажей определенных классов. Любой персонаж может предпринять любое классовое усилие, но, если вы в настоящее время не принадлежите к классам, указанным в усилиях, любые проверки, которые вы совершаете, будут на 1 шаг сложнее, например, сложная (-10) вместо трудной (-20).

БОЕВАЯ ПОДГОТОВКА

Странники, воины

Воины, слишком долго не участвующие в боях, могут обнаружить, что их боевые навыки теряют свою остроту. Хорошие регулярные тренировки не только смягчают эту проблему, но и могут предоставить определенные преимущества в будущем. Если вы возьметесь за это усилие, вы проведете свои дни, тренируясь с оружием, которое вы знаете, оттачивая свои навыки для того дня, когда это пригодится.

После использования этого усилия, совершивте серьезную (+0) проверку используя рукопашное или стрелковое умение. Если вы ее пройдете, вы можете один раз инвертировать проверку данного умения во время следующего приключения. Запишите это в свой лист персонажа. Вы можете предпринимать это усилие несколько раз, если вы захотите.

РАЗЖИГАНИЕ РАЗНОГЛАСИЙ

Бюргеры, сельский люд

Если вы хотите начать гражданские беспорядки, предпримите усилие «Разжигание разногласий». Разговаривая с местными жителями, проводя встречи и принимая непосредственное участие, вы можете направить разговоры на то, чтобы медленно подпитывать гнев и негодование по отношению к конкретному человеку, группе или учреждению. Но это требует времени, поэтому «Разжигание разногласий» требует двух усилий (и также будет считаться «Доходом», если у вас сейчас карьера агитатора).

Чтобы предпринять усилие, вы должны сначала попытаться пройти среднюю (+20) проверку сбора слухов, чтобы узнать про местных активистов и недовольных. Если вам это удастся, попробуйте пройти проверку обаяния со сложностью, определяемой тем, насколько непопулярна может быть цель. Вызывать гнев против деспотичного дворянина может быть простым (+40) делом, в то время как поднять толпу в знак протеста против хорошей работы приюта Шаллии может быть трудно (-20). Если вы не пройдете ни одну из этих проверок, ваше усилие прошло впустую.

В случае успеха вам будет легче вызвать гнев толпы на выбранную вами цель. Во время вашего следующего приключения вы можете попробовать совершиТЬ проверку обаяния, чтобы собрать бунтующую толпу и натравить ее на цель, со сложностью, определенной GM в соответствии с тем, насколько правильно вы выбрали подходящую толпу.

Единственный успех означает, что вы соберете достаточно разгневанных горожан, чтобы противостоять цели, выкрикивая оскорбления, требуя справедливости, бросая гниющих овощей и в целом накаляя их гнев. Впечатляющий или поразительный успех может привести к неконтролируемым толпам линчевателей или даже попыткам поджога!

Провал означает, что у людей нет поводов для гнева; провал с несколькими SL может означать, что цель или ее сочувствующие признали про вашу деятельность...

Как только толпа вас услышит (вы успешно прошли проверку этого усилия), вы можете попытаться сплотить толпу против другой цели во время этого приключения, хотя это будет сложнее, и сложность проверки обаяния станет на два шага выше.

ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ

Странники, речной люд

Это усилие позволяет узнать последние новости издалека. Совершите серьезную (+0) проверку сбора слухов. Если вы преуспеете, вы узнаете интересный слух; каждый SL добавляет еще один слух, и они могут даже быть связаны с вашим предстоящим приключением. Если вы потерпите неудачу особенно эффектно (поразительный провал), вы узнаете что-то ложное, но вы будете убеждены, что это правда. Чтобы это осуществить, GM может совершать этот бросок от вашего имени в закрытую.

Репутация

Книжники, городской люд, придворные

Деньги говорят сами за себя. Если вы хотите использовать свое влияние и повысить свой статус, вам лучше быть готовым повсюду демонстрировать свое богатство. Любое повышение вашей репутации рассеется как дым, как только вы останетесь без монет, поэтому вы должны использовать это преимущество, пока оно длится.

Персонажи могут потратить деньги, чтобы увеличить свое положение на +1 для следующего приключения, после чего бонус исчезает. Это стоит вашего максимального заработка (с.) — так что, если вы обычно зарабатываете 4d10 пенни, это усиление обойдется вам в 40 пенни, а также потребует серьезной (+0) проверки умения вашей карьеры. Если вы добьетесь успеха, ваше положение увеличится на +1. Если вы получили поразительный успех (+6), оно увеличивается на +2. Если вы потерпите неудачу, то только зря потратите деньги. Если вы получите поразительный провал (-6), ваш подхалимаж настолько разъярил окружающих, ваше положение уменьшается на -1 (до минимума 0) в течение всего вашего следующего приключения.

Изучение знаний

Книжники

Эти усилия позволяют вам получить больше знаний о конкретном предмете, таком как место сражения, известное историческое событие или личность. Персонаж должен иметь доступ к соответствующим хранилищам знаний, таким как библиотека, анналы дварфийской крепости, записи гильдии или храма Верены.

Совершите среднюю (+20) проверку знаний, используя соответствующую специализацию знаний относительно тех, что вы ищете. Если у вас нет подходящей специализации, но вы грамотны, вы все равно можете попытаться что-то узнать, но для этого потребуется сложная (-10) проверка интеллекта. Если вы преуспеете, вы узнаете одну часть интересующей вас информации, полезное или тайное знание об исследуемом предмете. Каждый SL добавляет новую подробность к соответствующей информации. Если

вы потерпите серьезную неудачу (впечатляющий или поразительный провал) вы узнаете что-то ложное, но вы будете убеждены, что это правда. Чтобы это осуществить, GM может совершать этот бросок от вашего имени в закрытую.

Изучение знаков

Беззаконники

Вы используете это усилие для наблюдения за потенциальной целью и получения преимуществ во время будущих преступных предприятий. Шарлатан может изучать торговца, чтобы лучше выдавать себя за него во время будущей аферы, а грабитель могил может задержаться около храма Морра, наблюдая за приходом и уходом священников, чтобы получить представление о времени их работ и маршрутов, по которым они ходят в саду Морра.

Совершите серьезную (+0) проверку восприятия, хотя сложность может быть изменена для особенно легких или сложных знаков. Если вы преуспеете, вы можете инвертировать результат проверки, связанной с данным знаком один раз во время вашего следующего приключения. Запишите это в свой лист персонажа. Вы можете предпринимать это усилие несколько раз, если вы захотите. Кроме того, GM должен предоставлять информацию (или дезинформацию!) относительно вашего знака в соответствии с SL, который вы набрали.



♦ РЕЛИГИЯ И ВЕРОВАНИЯ ♦



Религия — это то, что можно встретить повсюду в Старом Свете, от великолепных храмов в больших городах до скромных придорожных святынь и домашних алтарей. Жители Старого Света делают все возможное, чтобы оставаться на единственно верной стороне, стороне своих богов.

Высокопоставленные священнослужители богаты и влиятельны, и они могут похвастать таким же влиянием и престижем, как и высшая знать. А вот менее богатые представители культов — деревенские священники — удовлетворяют духовные потребности сельских общин, проповедуя принципы своей веры и ходатайствуя о своих покровителях от имени своей паствы. Несколько конфессий также поддерживают ордена храмовников: эти частные армии солдат-священников подчиняются главе своей веры, а не выходцам из знати или курфюрстов, что может вызвать значительные политические трения.

БОГИ

Люди Старого Света знают много божеств. Некоторым поклоняются по всему Старому Свету, другие ограничены однойнацией или регионом, а некоторые являются покровителями только одного города или занятия.

БОГИ ИМПЕРИИ

В Империи пантеон богов разделен на три широкие категории: Старые боги, Классические боги и Провинциальные боги. Рядом с ними стоит Сигмар, первый Император и покровитель Империи в целом.

СТАРЫЕ БОГИ

Старые боги относятся к пантеону божеств, которым поклонялись, когда Империя была огромным лесом, населенным кочующими племенами варваров. Многие Старые боги были покровителями одного из племен, и по сей день некоторые все еще связаны со старыми географическими охотниччьими угодьями этих древних народов. Хотя немногие говорят об этом вслух, многие граждане Империи считают Старых богов истинными божествами Империи, а Классических богов — относительными новичками.

Со временем пять богов стали выделяться из этого пантеона — им поклонялись доминирующие культуры, имеющие свое влияние на территории всей Империи: Ульрик, Таал, Рия, Мананн и Морр, представляющие изначальные сферы: войны, природы, плодородия, морей и смерти.

КЛАССИЧЕСКИЕ БОГИ

Классические боги распространились из южных земель Тиэли, Эсталии и пограничных княжеств в результате торговых и дипломатических контактов. Сегодня поклонение им популярно в космополитических городах, а некоторые дворяне и горожане тайно считают их куда изящнее Старых богов — хотя немногие рискуют высказывать такие мнения вслух!

Самые распространенные культуры Классических богов в Империи посвящены Верене, Мирмидии, Шаллии и Ранальду, покровителям мудрости, стратегии, милосердия и обмана. В их тени прячется и Кейн, Бог Убийств, хотя его культ запрещен в большинстве мест.

ПРОВИНЦИАЛЬНЫЕ БОГИ

В Империи почитается множество божеств — покровителей провинций, городов, лесов, озер, рек, ремесел и многое другое. Собранные в сложные пантеоны местными легендами и мифами, Провинциальные боги часто имеют небольшие культуры, посвященные им, но немногие имеют большое влияние. Однако есть исключения: выше прочих Провинциальных богов стоит Хэндрич, Бог Торговли, и поклонение ему значительно расширилось благодаря активной торговли и теперь он может похвастаться обширной паствой среди растущего торгового класса Империи.

СИГМАР

Сигмар основал Империю более двух тысяч лет назад, и легенда рассказывает о том, как он победил немыслимых врагов и преодолел невероятные препятствия. Правя пятьдесят лет, он в конце концов отрекся от престола и ушел на восток, чтобы вернуть свой магический боевой молот Гхал-Мараз его создателям и старым союзникам Сигмара — дварфам. С тех пор его никто не видел. Вскоре после этого оракулы и пророки утверждали, что Сигмар обрел божественность, благодаря Ульрику, представившему того перед всем пантеоном старых и новых богов.

Сейчас, много веков спустя, кульп Сигмара, покровителя Империи, распространился до такой степени, что его лидер, великий теогонист, возможно, могущественнее самого императора.

ИНЫЕ ПАНТЕОНЫ

У разных стран и рас Старого Света есть свои божества. Некоторые, согласно богословам, являются аспектами других божеств, которым поклоняются под разными именами. Другие особенно почитаются определенными расами: например, Грунгни, дварфийский Бог Горного Дела и Гордость Двардов; Иша, богиня плодородия и природы, которая считается матерью всех эльфов;

БОГИ РЕЙКЛАНДА

Как и во всех великих провинциях, в Рейкланде есть множество провинциальных богов, некоторые даже могут похвастаться небольшими культурами. Ниже приведен пример некоторых из них.

Бог	Покровительство	Верующие	Подношения	Описание
Богенаер	Река Боген	Лодочники, торговцы и бogenхafenцы	Монеты, связки тростника, округлые камни	Единственный храм в Бogenхафене без штатных священнослужителей; святыни выстроены вдоль реки.
Борчбах	Риторика	Агитаторы, политики, юристы	Тексты выступлений, желуди, перья	В Альтдорфе находятся несколько святынь и два храма в Борчбахе.
Клио	История	Ученые	Древние артефакты, персики, резные фигурки	Важный храм Классического Бога Клио приписан к Университету Альтдорфа.
Дирас	Женщины	Женщины	Фрукты, мед, менструация	У нее нет храмов; вместо этого секретный культ распространяется по деревням и селам Хегеркриба.
Дедушка Рейк	Река Рейк	Торговцы, барочники, рыбаки	Пиво, угри, серебро	Святыни усеивают длину реки Рейк, но официального статуса культа не имеют.
Катя	Разоружающая красота	Проститутки, любовники, одинокие	Монеты, украшения, одежда	Храмы Кати также служат борделями в городах Ворбергланда.

и Эсмеральда, полуросличья Богиня Очага, Дома и Семьи.

БОГИ ХАОСА

Демонические боги Царств Хаоса представляют собой величайшую угрозу для Старого Света, каждый из которых намерен принести абсолютную гибель в царство смертных. Их поклонение среди потерянных и проклятых душ широко распространено, но держится в секрете, а бесчисленные темные культисты пронизывают все уровни общества. Кхорн, Нургл, Тзинч и Слаанеш: боги ярости, отчаяния, амбиций и излишеств. Немногие смеют шептать их имена, потому как эти бои – истинное зло, и они сеют лишь мутации и ужас.

Культы

В Старом Свете много культов, посвященных умиротворению или обращению к божествам и продвижению идеалов, которые они воплощают. Лидеры этих культов часто оказывают влияние на местную политику. Они не только выступают в качестве представителей своих богов, но и управляют сотнями или, возможно, тысячами священнослужителей и храмовников: мирскую власть, которую нельзя игнорировать.

Чтобы управлять своими многочисленными членами, большинство крупных культов делятся на ордена, многие из которых заведуют важными святыми местами или храмами.

ОРДЕНЫ

Большинство культов Старого Света разделены на ордена, причем каждый орден фокусируется на разных аспектах покровительства своего бога. Ордена бывают разных форм, в том числе монашеские ордена,

ордена рыцарей-храмовников, ордена священников, которые следят за святыми нуждами общества, и нищенствующие ордена, монахи которых бродят по Старому Свету, выживая благодаря милостыням. Каждый орден организован по-разному в соответствии с законом и традицией каждого культа, но во всех случаях они клянутся в верности главе своего культа, а не местной знати.

СВЯТЫЕ МЕСТА

Культы ухаживают за святыми местами по всему Старому Свету, многие из которых связаны с легендарными деяниями богов, совершенными в незапамятные времена. Большинство из них защищены зданиями, такими как храмы, аббатства, капитулы или монастыри. Некоторые старые места, или те, которые не так хорошо известны, могут быть отмечены только святыней или оставленной без присмотра часовней. Культовые здания обычно красиво украшены внутри и снаружи сценами из религиозной мифологии. Они широко отличаются по размеру и планировке и часто следуют региональным стилям архитектуры. Некоторые содержат невероятное богатство, особенно в городах и поселках, где более богатое население дает большие пожертвования. Большие здания культов обслуживаются десятками людей, в том числе мирян, охранников и слуг, в то время как меньшими объектами управляют несколько служителей, которым помогают добровольцы. В деревнях нормой является один священник, которому помогают верующие.

Святыни и часовни являются более скромными обителями, размером с комнату, а то и меньше. У них, как правило, нет постоянного священника, хотя они могут попасть под контроль близлежащего храма или — особенно в сельской местности — странствующего священника, который путешествует из одной деревни и святыни в другую. Отсутствие священника местные жители молятся без присмотра, оставляют небольшие пожертвования и поддерживают святыню в хорошем состоянии.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: НЕБОЛЬШАЯ МОЛИТВА

Боги редко отвечают на молитвы тех, кто не Благословлен (с.), но боги иногда их выслушивают. Молитвы, произносимые в святых местах, могут получить божественное внимание. Если предложение, обстоятельства и мотивация являются подходящими, GM может тайно бросить d100, чтобы увидеть, услышаны ли ваши молитвы. При результате 01 молитва будет услышана. Если у вас есть умение молитва, GM может увеличить этот шанс. Когда на такие молитвы приходит ответ, результаты могут быть не совсем такими, как вы ожидаете, боги Старого Света не просто исполняют желания, но это почти всегда будет чем-то, что поможет вам достичь цели, важной для божества. Это может быть бонус к броску кубиков, одноразовое использование умения или Молитвы, которое иначе было бы недоступно, или какое-то другое преимущество.

ОСНОВНЫЕ КУЛЬТЫ ИМПЕРИИ

Хотя во всей Империи поклоняются многим сотням богов, особое значение имеют десять, каждому из которых поклоняются культы, расположенные повсеместно во всех провинциях получившие особое положение благодаря Магнусу Благочестивому более двухсот лет назад.

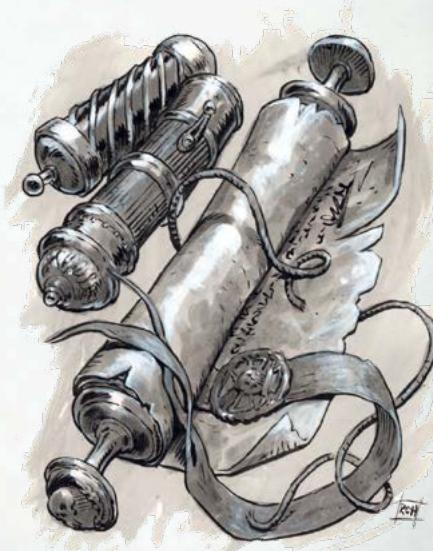
БОЛЬШОЙ КОНКЛАВ

Когда Император Магнус Благочестивый восстановил Империю после Великой Войны Против Хаоса, он понял, что предыдущие расколы и гражданские войны,

окружавшие его государство, часто были вызваны религиозными беспорядками.

Чтобы предотвратить такую ситуацию, Магнус создал Большой Конclave, собрание основных культов Империи, проводимое каждые пять лет, чтобы высказать обиды и обсудить предложения, где Император был в качестве председателя.

Несмотря на то, что в то время это было чрезвычайно спорным решением, Большой Конclave был принят и проводится наряду с великими праздниками и фестивалями, в которых должны присутствовать представители следующих богов: Мананн, Морр, Миридия, Ранальд, Рия, Шаллия, Сигмар, Таал, Ульрик и Верена. Хотя существуют и другие влиятельные культуры, такие как культ Хэндрича, который в настоящее время лоббирует место на Конклаве, десять из них в настоящее время широко воспринимаются как наиболее важные в Империи.



ОСНОВНЫЕ БОГИ ИМПЕРИИ

Бог	Покровительство	Верующие	Подношения
Мананн	Моря, океаны, Пустошь	Моряки, рыбаки, торговцы	Рыба, драгоценные камни, золото
Морр	Смерть и сны, Остермарк	Гробовщики, обездоленные, охотники на нежить, мистики	Серебряные монеты, ладан, свечи
Миридия	Стратегическая война, Тилемя, Эсталия	Эсталийцы, стратеги, Тилемя	Копья, щиты, обеты долг, трофеи
Ранальд	Обман, воры, удача, бедняки	Разбойники, Игрохи в азартные игры и бедняки	Карты, монеты, кости, еда
Рия	Плодородие, жизнь, лето	Фермеры, травники, повивальные бабы	Первый урожай, пшеница, фрукты
Шаллия	Милосердие и исцеление	Бедные, врачи, больные, обесцененные женщины	Еда, лекарства, монеты
Сигмар	Империя, Рейкленд	Народ Империи	Молоты, монеты, еда
Таал	Дикая природа, весна, Талабекленд	Пастухи, лесники и другие сельские жители	Земля из дикой природы, первая добыча с охоты, животные
Ульрик	Война, зима, волки, Мидденланд	Воины, Миддерландцы	Оружие, трофеи, эль, волчьи шкуры
Верена	Обучение, справедливость, мудрость	Писцы, юристы, учёные	Книги, знания, справедливые действия

Культ Мананна, Бога Морей

Средоточие власти: Мариенбург, Пустошь
Глава культа: Матриарх Моря

Основные ордены: Орден Альбатроса, Орден Моряка
Важные празднества: Весеннее Равноденствие, Осеннее Равноденствие

Популярные писания: 1000 Хибар, Сказания Альбатроса, Либера Мананн

Святые символы: Пятицветная Корона, Волны, Якоря

Непостоянный Маннанн, сын Таала и Рии, является своим правом Королем Моря, Повелителем Водоворотов и Призывателем Штормов. Известный своими мрачными настроениями и непредсказуемым характером, народ утверждает, что его кульп нужен больше, чем любой другой, потому что если и есть Бог, которого нужно умилостивить, то это Маннанн. Он изображен в виде огромного чернобородого человека с водорослями в волосах и огромной пятиконечной короной из черного железа на тревожном лбу. Говорят, он обитает на дне океана, его массивная грудь вздымается и опадает, образуя волны и приливы, и величайшие монстры бездны собираются при его дворе.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Маннану поклоняются вдоль берегов по всему Старому Свету, где люди зарабатывают на жизнь морем или живут достаточно близко, чтобы штормы и наводнения угрожали их домам. Даже те, кто мало знает о Маннанне, бросят монету или другое маленькое сокровище в воду, прежде чем отправиться в морское путешествие в надежде на спокойное путешествие.

Культ имеет значительное количество орденов, в основном монашеских, призванных охранять изолированные священные острова. Орден Альбатроса самый большой, состоит из священников, которые содержат храмы по всему Старому Свету и благословляют торговые или морские суда своим присутствием. Часто их сопровождает Орден Моряка – вооруженные храмовники Маннанна, кульп, присягнувших на верность Мариенбургу.

Жрецы Маннанна обычно носят темно-зеленовато-голубые или сине-серые одежды, украшенные белым волнообразным узором.

Святые места

Храмы Маннанна находятся во всех прибрежных городах и в большинстве речных портов, где причаливают морские суда. Главный храм находится в большом портовом городе Мариенбурге: огромный, богато украшенный комплекс, открытый приливам и отливам. Там базируется Матриарх Моря, глава Ордена Альбатроса, женщина, которая формально возглавляет весь кульп Маннанна, хотя на практике жрецы морского бога столь же непостоянны, как и их бог, и столь же упрямые, скользкие и услужливы. Кульп также содержит много монастырей и аббатств на небольших изолированных островах, большинство из которых посвящены одному из многих святых Маннанна.

ЕПИТИМЬЯ

Епитеты Маннанна часто включают в себя опасные морские паломничества, проверки умений мореплавания или экспедиции против врагов морского бога, особенно последователей еретического кульпа Штромфельса, Бога Пиратов, Кораблекрушений и Акул.

ЗАПОВЕДИ

- Не свисти и не бранись ни на море, ни на Святой Земле.
- Никогда не причиняй вреда альбатросу.
- Первый улов Маннану.
- Серебро и рыба каждому храму и святыни Маннанна.
- Выслеживай повсюду слуг Штромфельса.



Культ Морра, Бога Смерти

Средоточие власти: Луччини, Тилема

Глава культа: Кустод дель Портале (Хранитель Врат)

Основные ордены: Орден Савана, Орден Черных Стражей, Орден Авгурлов

Важные празднества: Ведьмина Ночь, Ночь Таинств

Популярные писания: «Книга Врат», «Либро дей Морти», «Тела ворона»

Святые символы: Врата, вороны, черные розы

Урбейн Морр, Бог Смерти и царь Подземья, муж Верены, брат смертоносного Кхейна и отец Мирмидии и Шаллии. Он посыпает божественных воронов, чтобы вести мертвые души к Вратам, колоннадной арке между царствами смертных и царством богов. Затем он ведет каждую душу оттуда к месту ее последнего упокоения: либо в подземный мир Морра, либо в загробную жизнь другого бога. Обычно его изображают как высокого темноволосого человека с аристократической осанкой и задумчивым, напряженным видом.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

За пределами Остремарка, где Морр имеет особое значение, мало кто хочет привлечь внимание Бога Смерти, поэтому обычно только скорбящие молятся ему. Однако отчаявшиеся или достаточно храбрые могут просить в молитвах узнать о том, что может принести будущее, хотя говорят, что он редко разглашает что-либо, не связанное со смертью.

В культе преобладает Орден Савана, напрямую контролируя все остальные ордена и Гильдию Скорбящих, ответственную за надзор за могильниками и кладищами. Поддерживая их, Черная Гвардия является крупнейшим орденом храмовников культа, которому поручено охранять храмы и выслеживать нежить. Орден Авгурлов, может быть, и невелик, но он направляет предводителей своими предсказаниями и возглавляет Орден Прорицателей: эти странствующие жрецы Морра совершают обряды Обречения для всех человеческих детей на десятом году их жизни. Собирая вместе, каждое десятилетие в Луччини в Тилеме проводится грандиозное собрание жрецов Морра, где во время городских празднеств обсуждается будущее культа.

Все жрецы Морра носят простые черные одежды с капюшонами без украшений и отделки.

Святые места

Храмы Морра находятся в Садах Морра: огромных кладищах, увитые черными розами, которые цветут круглый год и редко используются для чего-либо, кроме похорон. Большинство из них - простые строения из темного камня, отличающиеся широким дверным проемом с тяжелой перемычкой, представляющей Врата Морра. Двери всегда открыты, подобно дверям в царство смерти. Внутри храмы пусты. Вся необходимая мебель и другое оборудование хранится на складе до тех пор, пока оно не понадобится для похорон. Святилища Морра также имеют форму Врат, обычно состоящих из двух простых колонн и перемычки. В некоторых случаях одна колонна из белого мрамора, а другая из черного базальта.

ЕПИТИМЬЯ

Епитимья Морра обычно сводится к охоте на некромантов и уничтожении нежити, или поиску и восстановлению захоронений и святых мест, которые были заброшены и пришли в негодность. Он также иногда требует, чтобы слуги Кхейна были остановлены от выполнения своих темных дел.

ЗАПОВЕДИ

- Уважай и защищай мертвых.
- Выслеживай некромантов и нежить, где бы они ни находились.
- Прислушайся к своим снам.
- Никогда не отказывайся от проведения похорон.
- Ни в коем случае не участвуй в воскрешении мертвых без разрешения Морра.



Культ Мирмидии, Богини Стратегии

Средоточие власти: Магритта, Эсталия

Глава культа: Ла Аквила Ультима (Последний Орел)

Основные ордены: Орден Орла, Орден Праведного Копья, Орден Пылающего Солнца

Важные празднества: Отсутствуют в Империи

Популярные писания: «Беллона Мирмидия», «Беллум стратегия», «Книга войны»

Святые символы: Копье за щитом, орлы, солнца

В Империи бронзовая Мирмидия, дочь Верены и Морра, сестра Шаллии, является богиней Стратегии и научного подхода к войне. Однако на залитом солнцем юге Мирмидия — нечто гораздо большее: она выступает в роли божества-покровителя как эсталианских княжеств, так и тиелских городов-государств, и ей фанатично поклоняются в обеих странах. Из-за этого ее культ является самым большим в Старом Свете, при всем его ограниченном присутствии в Империи. Она обычно изображается как высокая, мускулистая молодая женщина, вооруженная и оснащенная в архаичном южном стиле. Она известна своим спокойным, честным подходом ко всем вопросам, и ее жрецы делают все возможное, чтобы подражать этой манере.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Мирмидия дарует генералам проницательность, чтобы выигрывать сражения с минимальными потерями, а солдатам — умение побеждать врагов быстро и без потерь. Из-за этого ее культ неуклонно растет среди армий и гарнизонов Империи, особенно в Рейкланде, Аверланде и Виссенланде. В Империи культ имеет три значимых ордена. Орден Орла заботится о храмах и окружающих их общинах, его возглавляет "Орел Севера", располагающийся в Нульне, это самый могущественный мирмидиец к северу от Убежищ. Орден храмовников Праведного Копья имеет капитул, прикрепленный к каждому из храмов, и ими командует местный первосвященник. Второй орден храмовников, Орден Пылающего Солнца, является старейшим мирмидийским орденом в Империи и действует независимо от Ордена Орла.

Жрецы Мирмидии в Империи обычно носят синие капюшоны поверх белых одежд с красной каймой, с ее символом, либо пришитым на левой стороне груди, либо в качестве застежки для плаща.

Святые места

Большинство святых мест Мирмидии находятся в Эсталии и Тиеле, они связаны со странствиями богини через эти королевства, когда она появлялась среди смертных более двух тысяч лет назад. В Империи богиня присутствует гораздо реже, храмы есть только в крупных городах, и только один монашеский орден находится в монастыре Черной Девы в Виссенланде. Храмы Мирмидии следуют архитектурным стилям Тиля и Эсталии, имеют куполообразные крыши, закрывающие квадратные или прямоугольные залы. Их внутренние стены часто украшены лепниной, изображающей сцены битв, или стойками с оружием и щитами. Святыни могут принимать форму миниатюрных храмов, статуй богини или отдельно стоящих скульптур из сложенного оружия, щитов и доспехов. Святые места Мирмидии также известны своими скандальными изображениями богини и ее

святых, которые часто одеты лишь в платки вокруг талии, что многие сигмариты считают совершенно неприемлемым.

ЕПИТИМЬЯ

Епитимья Мирмидии обычно носят военный характер. Культисту может быть приказано победить вражеского чемпиона в единоборстве или обучить группу крестьян и вести их на защиту своей деревни. Также нередко это может быть защита маршрутов паломничества к местам, важным для Мирмидии.

ЗАПОВЕДИ

- Действуй с честью и достоинством во всех вопросах.
- Уважай военнонопленных и никогда не убивай врага, который сдается.
- Не проявляй пощады нераскаявшимся врагам человечества.
- Соблюдай все достойные приказы.
- Оберегай слабых от ужасов войны.



КульТ РАНАЛЬДА, БОГА ХИТРОСТИ

Средоточие власти: Официально нет

Глава культа: Официально нет, хотя ходят слухи о лидере культа, отмеченном десятью крестами.

Основные ордены: Кресты, Братство, Кривые Пальцы
Важные празднества: День Дурака

Популярные писания: «Десять загадок», «Полночь и черный кот», «Великая шутка».

Святые символы: Скрешенные пальцы, кошки, сороки

Согласно мифу, Ранальд был когда-то смертным, благородным разбойником, который грабил богатых и раздавал их деньги бедным. Это так очаровало Шаллию, что богиня влюбилась. В один роковой день она нашла Ранальда умирающим, смертельно больным от язвами Повелителя Мух. Не в силах принять это, она позволила Ранальду напиться из ее священной чаши, даровав разбойнику вечную жизнь. Но все это было обманом — Ранальд подделал свою болезнь — и, смеясь, новый бог радостно затанцевал в небесах. В то время как обычно он изображается как щеголеватый человек с постоянной улыбкой, в росте, весе, цвете кожи или даже поле Ранальда мало единобразия, хотя в Империи он чаще изображается как мужчина. Говорят, что Ранальд скорее жизнерадостный обманщик, чем откровенный преступник, он обожает тешить свою гордость хитрыми уловками и трюками.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Ранальд чаще всего покровительствует ворам и мошенникам, но кульТ также привлекает Игровок, лжецов, торговцев, обманщиков, бедных и угнетенных.

КульТ Ранальда, по общему мнению, представляет собой неорганизованную толпу шарлатанов, воров и бездельников. Однако он более согласован, чем кажется, и разделен на три основных ордена. Кресты являются наиболее приемлемыми представителями жречества, они надзирают за игорными притонами культа, обычно используя доходы для помощи в жизни бедняков. Братство менее открыто и чем-то сродни тайному обществу купцов: они используют торговлю, чтобы поставить на колени напыщенных и жадных. И, наконец, самое широкое распространение получили публично отвергнутые Кривые Пальцы, воры, негодяи и лжецы Ранальда — группа, которой никто не доверяет.

У культистов Ранальда нет обычного одеяния, чтобы опознать их, но они всегда где-то наносят на одежду символы Креста, возможно, в качестве повторяющегося узора.

Святые места

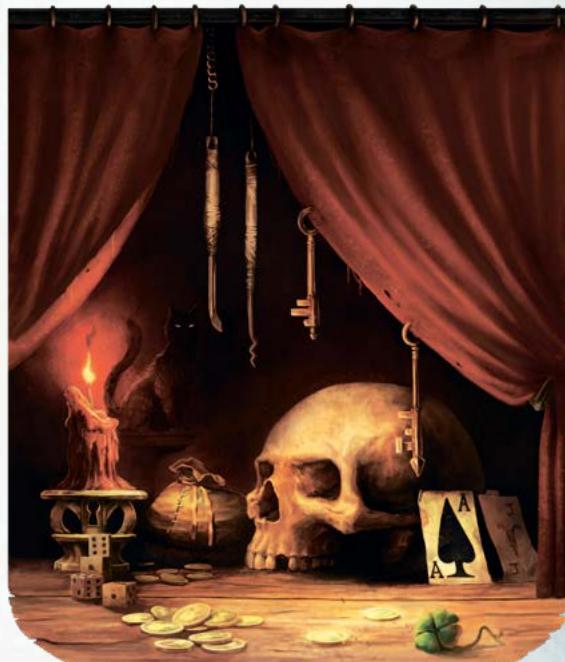
У Ранальда нет официальной храмовой организации, хотя кульТ поддерживает, казалось бы, не связанные игорные притоны в большинстве городов. Небольшие святилища находятся в штаб-квартирах многих преступных группировок и торговых домов, а в бедных кварталах многих городов есть уличные святыни, посвященные богу удачи. Последние часто поддерживаются местными "храмовыми клубами", которые действуют как социальные и религиозные организации и обычно возглавляются одним из Кривых Пальцев. Святыни почти никогда не бывают сложными, часто это просто улыбающаяся статуя со скрешенными за спиной пальцами или грубо изображенная кошка или сорока, часто выполненная так, как будто она улыбается.

ЕПИТИМЬЯ

Епитетимья Ранальда обычно сводится к проникновению крадется в запертые и охраняемые места, чтобы забрать оттуда драгоценные предметы или оставить знак своего присутствия. Унижение угнетателей бедняков также распространено — например, путем обвинения жестокого капитана стражи в нелепом преступлении или запирания его в собственной камере. Ранальд часто посыпает в "Паломничество Пальцев" как избранных, так и отвергнутых культистов, выполняя задания, доказывающие их способности и преданность.

ЗАПОВЕДИ

- Одна монета из десяти принадлежит Ранальду.
- Никогда не предавай другого властям; нет большего греха, чем донос.
- Насилие запрещено, за исключением случаев самообороны.
- Лучше жить свободным и умереть, чем жить под гнетом.
- Среди воров нет чести, но среди ранальдцев есть.



Культ Рии, Богини Плодородия

Средоточие власти: Официально нет

Глава культа: Нет

Основные ордены: Нет

Важные празднества: Летнее солнцестояние, также отмечаются дни равноденствия

Популярные писания: Нет, хотя существует множество устных преданий

Святые символы: Сноп пшеницы, фрукты, спирали

Щедрая Рия-богиня плодородия и лета, широко известная как Мать-Земля и Та, Кто Поддерживает Жизнь. Хотя обычно ее изображают как жену Таала, мифы связывают ее со многими богами, и у нее есть дети от многих из этих отношений. Обычно статуи Рии, изображаемые в виде высокой красивой женщины, увитой листьями и украшенные фруктами, обычно обнажены, беременны и окружены детьми. Многие теологи связывают Рию со Старой Верой, доисторическим культом, состоявшим из древних земледельцев и охотников, которые добывали средства к существованию еще до появления Империи, и до сих пор он встречается в уединенных общинах.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Сельские жители во всем Старом Свете почтят Рию, полагаясь на нее как на покровителя урожая, от которого зависит их жизнь. Женщины составляют основную часть культа, и большинство повивалок, по крайней мере на словах, чтят мудрость Рии — набор устных традиций, связанных с рождением ребенка. Хотя в больших и малых городах ей не поклоняются открыто — горожане часто обращаются к Шаллии вместо нее, — ее имя часто связывают с именем Таала, так что она все еще хорошо известна среди людей.

Поскольку культа не имеет больших храмов и священных книг или реликвий, многие ученые считают, что ее поклонение идет на убыль и, возможно, уже умерло. Многие ее последователи не делают ничего, чтобы опровергнуть подобные разговоры.

У последователей Рии нет определенного облачения или предпочтительной одежды, хотя довольно распространен зеленый цвет, а также использование растений, цветов или трав. Они часто одеваются в манере, считающейся слишком откровенной в доктрине сигмаритов, что может вызвать трения, поскольку рийцы верят, что поддаваться такому ханжеству равносильно поощрению Принца Излишеств, поскольку такая жизнь создает запретные желания. Приверженцы Сигмара неизменно расходятся во мнениях, считая, что воздержание от искушений — лучший ответ на такие опасности, чем повторство своим желаниям.

Святые места

У Рии нет больших храмов, хотя многие древние места, построенные из огамов (стоячих камней), являются центрами поклонения ее культа, и до сих пор каждое равноденствие некоторые разносят эхо воплей возбужденных жрецов.

Святыни Рии обычно представляют собой простые статуи богини, часто заваленные подношениями еды и питья. Старые святыни часто сделаны из небольших стоячих камней, украшенных изношенными спиральными узорами.

Епитимья

Епитимья Рии может включать в себя озеленение опустошенных земель, помочь разрушенным домам и уход за священными рощами. Также часто встречаются рийцы, которым поручено защищать беспомощные семьи, что часто может привести к их разногласиям с местными законниками и стражей.

ЗАПОВЕДИ

- Защищай семью, детей и урожай от всякого вреда.
- Никогда не стыдись плоти, которую дала тебе Рия.
- Жизнь священна, не причиняй вреда, и не подвергай другую жизнь опасности.
- Никогда не суди тех, кто любит.
- Мешайте деятельности Принца Излишеств, где бы она не проводилась.



Культ Шаллии, Богини Милосердия

Средоточие власти: Куронн, Бретонния

Глава культа: Высший Матриарх

Основные ордены: Орден Кровоточащего Сердца, Орден Часи

Важные празднества: Нет

Популярные писания: «Книга страданий», «Ливр де Ларм», «Завет Пергунда»

Святые символы: Белые голуби, ключи, сердце с каплей крови

Шаллия — Богиня Исцеления, Милосердия и Сострадания. Она дочь Верены и Морра и сестра Мирмидии. Шаллия обычно изображается как молодая, красивая девушка, глаза которой постоянно слезятся, когда она плачет от боли, причиняемой в мире. Говорят, что сострадание Шаллии не знает границ, и в некоторых мифах — таких как истории о том, как Ранальд обманом заставил ее дать ему бессмертие, или о том, что Мананн поймал ее в ловушку на дне моря, — она, кажется, до глупости доверчива. Тем не менее, ее последователи утверждают, что ее милость доступна всем без осуждения. Истинная глупость заключается в том, чтобы судить, кто достоин милости Шаллии, а кто нет.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Большинство жителей Старого Света считают, что культ Шаллии состоит из целителей и врачей, но ее поклонники также включают тех, кто работает, чтобы помочь облегчить страдания другим: благотворители, которые помогают бедным, работники в детских домах, приютах и убежищах, и даже храбрые люди, которые идут на поиски потерянных и пропавших без вести людей по просьбам близких. Культом управляет Орден Кровоточащего Сердца, который следит за всеми храмами, приютами, домами милосердия и святынями. Значительно меньший Орден Часи поручает своим нищенствующим монахам ослабить влияние Повелителя Мух, борясь с худшими болезнями и чумой, где бы они ни находились.

Все культисты Шаллии носят белые одежды, часто с капюшоном, с символом кровоточащего сердца, вышитым на левой груди.

Святые места

Главный храм всего культа Шаллии находится в Куронне, что в Бретоннии, он построен над знаменитым целебным источником. Местные жители утверждают, что магические воды были когда-то налиты туда из той же чаши, которую Шаллия использовала, чтобы даровать Ранальду бессмертие, которая, по их утверждению, является святым Граалем Леди, богини-покровительницы Бретоннии. Как бы то ни было, это популярное место для паломников, многие из которых путешествуют туда, чтобы исцелиться от трудноизлечимой болезни. В любом другом крупном или малом городе есть храм Шаллии, и в большинстве небольших поселений есть, по крайней мере, святилище, посвященное ей. Храмы Шаллии обычно состоят из внутреннего двора с храмом с одной стороны и лазаретом с другой, все они построены в южном стиле. В больших храмах есть небольшие вспомогательные часовни, обычно предоставляемые местными семьями, и они часто связаны с больницами. Святыни обычно просты, часто

украшены вырезанными в камне голубями или сердцем Шаллии, или с маленькими фонтанами, извергающими бесконечные потоки слез из глаз статуй.

ЕПИТИМЬЯ

Епитимья Шаллии всегда включает в себя помочь больным, бедным или угнетенным. Последователь может быть отправлен в деревню, пораженную чумой, чтобы ухаживать за больными, пока болезнь не пройдет. Шаллия часто поручает своим слугам помогать раненым на войне или патрулировать популярные паломнические маршруты для тех, кто не может завершить свои путешествия из-за плохого здоровья.

ЗАПОВЕДИ

- Всегда оказывай помощь без осуждения, основываясь только на потребности человека.
- Никогда не убивай, кроме как в целях самообороны или при встрече с последователями Повелителя Мух.
- Выслеживай слуг Повелителя Мух, где бы они ни гнили.
- Работа Шаллии никогда не бывает завершенной, поэтому не обращай внимания на потворство своим желаниям.
- Никогда не берись за оружие; достаточно трости и мужества.



Культ Сигмара, Бога Империи

Средоточие власти: Альтдорф, Рейкленд
Глава культа: Великий Теогонист

Основные ордены: Орден Наковальни, Орден Очищающего Пламени, Орден Серебряного Молота, Орден Факела.

Важные празднества: День Сигмара (28ое Сигмарцайта)

Популярные писания: «Книга Сигмара», «Деус Сигмар», «Гейстбух»

Святые символы: Гхал-мараз (Боевой Молот Сигмара), двухвостая комета, грифоны

Сигмар — Покровитель Империи, и его культ здесь господствует. Поскольку Сигмар когда-то был императором, его культ неразрывно связан с политикой, и три самых высокопоставленных члена культа непосредственно участвуют в избрании новых императоров. Согласно легенде, 2500 лет назад о рождении Сигмара возвестила комета с двумя хвостами, и он родился первым сыном вождя племени Унберогенов. Став старше, он получил магический боевой молот Гхал-мараз ("Раскалыватель черепов") в подарок от короля дварфов Кургана Железнобородого за спасение его жизни от зеленокожих. Позже Сигмар объединился с дварфами, и их объединенные силы разгромили зеленокожих. Затем он был коронован как первый император человеческих племен, которые он объединил. После пятидесяти лет превосходного правления Сигмар таинственным образом исчез, чтобы позже обрести божественность, будучи коронованным Ульриком, которого Сигмар чтил при жизни.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Большинство жителей империи хотя бы на словах служат своему богу-покровителю. В наиболее благочестивых провинциях, таких как Рейкленд, поклонение Сигмара является неоспоримой частью повседневной жизни. Люди посещают еженедельные "столпотворение", где проповедуются уроки Сигмара. Многие также посещают храм, чтобы тренироваться в качестве местного ополчения, исповедовать грехи и очищать душу или получать советы о том, как больше походить на Бога-Царя древности. Культ Сигмара состоит из бесчисленного множества различных орденов. Самый большой — Орден Факела: это жрецы Сигмара, которые возглавляют местные общины. К другим важным орденам относятся: Орден Очищающего Пламени, состоящий из инквизиторов и охотников на ведьм; Орден Серебряного Молота, включающий жрецов-воинов и еще больше охотников на ведьм; и Орден Наковальни, монашеский орден, занимающийся сохранением деяний и законов Сигмара. Культ также имеет много орденов храмовников. Самые известные из них-гордые Рыцари Крови Сигмара, фанатичные Рыцари Пламенного Сердца и воинственные Рыцари Грифона. Учитывая, что культа настолько велик, существует множество различных униформ, облачений и одеяний, которые имеют разные цвета, покрои и аксессуары в соответствии с местными традициями и требованиями.

Святые места

В каждом городе, городке и деревне Империи есть хотя бы один храм Сигмара. Большой собор в Альтдорфе обслуживается сотнями священников и мирян и охраняется по меньшей мере двумя орденами

храмовников. С другой стороны, деревенскую часовню может посещать только раз в неделю странствующий священник, который обслуживает потребности нескольких небольших поселений. Святилища можно найти в большинстве домов и путевых молельнях, что усеивают каждую главную магистраль, в основном они украшены молотами или кометами.

ЕПИТИМЬЯ

Последователям может быть приказано уничтожить культа почитателей Хаоса или разоблачить коррумпированного чиновника, который тайно находится в союзе с губительными силами или иностранной державой. Кроме того, часто ставится задача строительства или восстановления местных общин в целях укрепления единства и сил Империи.

ЗАПОВЕДИ

- Подчиняйся приказам.
- Помогай дварфам, никогда не причиняй им вреда.
- Способствуя единству Империи.
- Храни верность императорскому трону.
- Искореняй без пощады зеленокожих, почитателей Хаоса и грязных ведьм.



Культ Таала, Бога Природы

Средоточие власти: Талабхейм, Талабекланд.

Глава культа: Иерарх

Основные ордены: Орден Оленьих Рогов, Жерди

Важные празднества: Весенне равноденствие, также отмечаются другие равноденствия

Популярные писания: «Книга зелени», «Обряды древней рощи», «Том летнего пути»

Святые символы: Рога, дубы, каменные топоры

Таал — бог диких мест и животных, царь природы. Он муж Рии и отец Мананна, и таалийцы считают его царем богов, хотя другие культуры оспаривают это. В его власти вся природа, от извивающихся рек до самых высоких гор, от самого маленького насекомого до самого большого зверя. Он обычно изображается как могучий, мужественный человек с длинными, растрепанными волосами и большим раскидистыми рогами, и известен своим взрывным характером и его любовью к охоте.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Сельские жители по всему Старому Свету почтят Таала, и любой, кто живет в диких местах, старается не обидеть его. Таал является покровителем Талабекланда в Империи, где его культа имеет значительное влияние на все уровни общества.

Культ Таала имеет множество небольших орденов, посвященных святым местам и рощам по всему Старому Свету, но два ордена продвигают культа вперед. Орден Оленьих Рогов — это священники культа, которым поручено почитать Таала и защищать дикие места от вторжений. Они особенно широко распространены в Талабекланде, и их лесные храмы являются центрами деятельности для сельского населения. Жерди — это смесь воинов-священников и храмовников, которые обычно бродят по одиночке, очищая дикие места Таала от порчи и гарантировать, что сельские общины не будут расстраивать Отца-Таала.

Святые места

Обычно храмы Таала — это маленькие, простые постройки, выстроенные из дерева и необработанного камня в неизменном виде на протяжении бесчисленных веков. Они обычно расположены близко к природным чудесам, таким как водопады, бурлящие источники и горы, и часто к ним пристраивают небольшие парильни. Главный храм Таала в Талабхейме является чем-то аномальным по сравнению со всеми ними. Он выглядит ухоженным, но диким, скорее благородным садом, чем храмом, и там еженедельно проводятся массовые службы под раскидистыми рябинами.

Официально иерарх возглавляет культа оттуда, хотя большую часть времени он проводит в диких рощах близлежащего Таалгрунхаара. Святилища Таала едва ли можно назвать сооружениями. Некоторые старые деревья считаются священными, и у их основания скапливаются подношения. Пещеры, лесные рощи и другие дикие места также используются в качестве святилищ, и обычно только местный или набожный последователь Таала может найти их.

ЕПИТИМЬЯ

Обычно епитимья Таала сводится к очистке диких мест от больных или мутировавших монстров, посадке священных деревьев и поддержанию рощ, важных для культа. Последователю также может быть приказано подняться на высокую гору и оставить камень на вершине пирамиды или очистить препятствие на вершине водопада. Какова бы ни была конкретная задача, которую необходимо выполнить, Таал почти всегда бросает вызов последователю, чтобы тот показал свою способность выжить в дикой природе.

ЗАПОВЕДИ

- Вознеси благодарственную молитву за каждое добытое животное.
- Проведи неделю общения с дикой природой каждый год.
- Избегай металлических доспехов, облачившись в шкуры Таала.
- Полагайся на свое мастерство, а не на достижения пороха или технологий.
- Никогда не причиняй вреда животным, кроме как в целях самозащиты, пропитания или жертвоприношения.



Культ Ульрика, Бога Войны

Средоточие власти: Мидденхейм, Мидденланд

Глава культа: Ар-Ульрик

Основные ордены: Орден Воующего Волка, Орден Рыцарей Белого Волка

Важные празднества: Начало Кампании, Хочвинтер (середина зимы), Конец Кампании

Популярные писания: «Либер Люпус», «История тевтогенов», «Вероучение Ульрика»

Святые символы: Белые волки, стилизованные "U", когти

Ульрик — свирепый бог волков, зимы и войны. Он брат Таала и, согласно ульриканским преданиям, Царь Богов, хотя другие культы оспаривают это. Обычно его изображают массивным бородатым варваром в белом плаще из волчьей шкуры и с могучим боевым топором по имени Блицбейл. Он — одиночка, суровый и неумолимый Бог, который ожидает, что его последователи будут полагаться на собственную силу и доблесть. Он презирает слабость, трусость и обман и во всех делах предпочитает прямой подход.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Культ Ульрика сильнейший на севере Империи. Город-государство Мидденхейм с его огромным главным храмом Ульрика является сердцем его культа, и бог считается покровителем города. В других местах ему поклоняются в основном воины и солдаты. Набожных ульриканцев обычно можно заметить по длинным волосам и бородам, так как большинство предпочитают не стричь их, подражая своему дикому божеству. Кульг Ульрика разделен всего на два ордена: жрецы Воующего Волка и храмовники Белого Волка. Воюющий Волк не очень популярен за пределами Мидденланда и Нордланда, большинство людей считают их слишком грубыми для этой просвещенной эпохи. По сравнению с ними Рыцари Белого Волка чрезвычайно популярны, это самый большой рыцарский орден в Империи и самый старый орден храмовников в Старом Свете. Жрецы Ульрика носят черные одежды с эмблемой воующего белого волка на груди. Волчья шкура на плечах также встречается довольно часто, как и меховая отделка.

СВЯТЫЕ МЕСТА

Главный храм Ульрика находится в Мидденхейме, и лидер культа, Ар-Ульрик (что означает сын Ульрика), обладает огромной мирской и духовной властью. В задней части высокого храма горит пламя Ульрика, огромное,ечно горящее серебряное пламя, дарованное Богом Зимы, чтобы направлять свой народ. Это чудо — средоточие нескольких паломнических маршрутов, и все ульрикцы Мидденланда должны хотя бы раз в жизни искупаться в его холодном свете. Небольшие храмы можно найти в любом городе и поселении любого размера, но на севере они больше и многочисленнее, чем на юге. Часовни и святыни можно найти в казармах и фортах по всему Старому Свету.

Храмы напоминают укрепленные крепости и обычно имеют форму квадрата. Внутреннее убранство главного зала освещается маленькими окошками высоко в стенах и постоянно горящим огнем в круглом очаге, за которым присматривают жрецы. За костром, обычно у задней стены, стоит статуя Ульрика на троне, часто в окружении пары огромных волков. Святыни похожи, но меньше, с лампадой вместо огня и маленькими статуями всего в фут или два высотой.

ЕПИТИМЬЯ

Епитимья Ульрика почти всегда является испытанием силы, мужества и боевого мастерства. Убийство могучего монстра или очищение логова зверолюдов или преступников — типичные задачи.

ЗАПОВЕДИ

- Подчиняйся тем, кто выше тебя.
- Защищай свою честь во всех делах и никогда не отказывайся от трудностей.
- Будь честен и правдив, вне засады хитрость и лукавство запрещены.
- Нося только шкуры волков, убитых оружием, созданным твоими собственными руками.
- Черный порох, шлемы, арбалеты и техника — это не путь Ульрика.



Культ Верены, Богини Мудрости

Средоточие власти: Нет

Глава культа: Нет

Основные ордены: Орден Несущих Весы, Орден Хранителей знаний, Орден Тайн, Орден Вечного Света

Важные празднества: Благословение Года

Популярные писания: «Кантикум Верена», «Еулогиум Верена», «Книга мечей»

Святые символы: Весы правосудия, совы, направленные в землю мечи

Мудрая Верена, богиня знания и справедливости, жена мрачного Морра и мать Мирмидии и Шаллии. Она обычно изображается как высокая, классически красивая женщина, держащая меч и весы. Как покровительница правосудия, она заботится о справедливости, а не о букве закона: она противостоит тирании и угнетению так же, как преступлениям.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

Верене поклоняются во всем Старом Свете, особенно на юге. Среди ее благочестивых последователей — ученые, юристы и маги, а также некоторые магистры коллегий магии, в частности Серого и Светлого орденов.

Культ Верены не имеет жесткой иерархии: говорят, что Верена одна возглавляет культ, и никакой смертный посредник ей не нужен, потому что истина самоочевидна и не требует интерпретации. Храмовые жрецы из ордена Хранителей Знаний призваны сохранять знания и передавать их людям. Они ведут обширную переписку друг с другом, обмениваются информацией и новостями.

Жрецы из столь же влиятельного ордена Несущих Весы пользуются большой популярностью в качестве судей, ораторов и посредников из-за их прославленной беспристрастности и владения законом. Орден Тайн гораздо меньше и менее известен и в него входят воины, которые ищут потерянные и забытые знания, где бы они ни находились. Последний крупный орден — это Рыцари Вечного Света, храмовники, прославившиеся своим умением владеть мечом, чувством справедливости и легендарным невезением. Культисты Верены обычно носят простые белые одежды, символизирующие чистую правду и беспристрастность.

Святые места

Храмы Верены можно найти в большинстве больших и малых городов, обычно они расположены в административных или университетских кварталах. В большинстве библиотек и залов суда есть алтарь богини, а в домах многих ученых и юристов можно найти небольшие алтари. Храмы обычно имеют колоннадные фасады, с символами богини и аллегорическими фигурами обучения, представленными в барельефах. Внутри — большая статуя Верены, обычно сидящей с книгой на коленях, с весами в левой руке, в то время как правая покоится на рукояти меча. Из главного храма ведут небольшие комнаты, включая библиотеку и комнаты для жрецов. В каждом храме есть по крайней мере одна комната для переговоров, где те могут проходить под присмотром богини.

ЕПИТИМЬЯ

Епитеты Верены обычно связаны с восстановлением или сохранением знаний, исправлением несправедливости или разрешением спора. Последователи могут быть также посланы за давно забытой книгой знаний или в качестве посредников в трудном споре. Это может быть что угодно — от спора фермеров о границах их земель до распутывания сложного клубка интриг двух королевств, находящихся на грани войны.

ЗАПОВЕДИ

- Никогда не отказывайся быть судьей в споре, когда тебя об этом просят.
- Всегда говори правду без страха и предпочтений.
- Защищай знания любой ценой.
- Бой должен быть последним средством, когда все альтернативные пути бесплодны.
- Никогда не становись орудием несправедливости или ереси.



БОГИ-ПРЕДКИ ДВАРФОВ

Дварфы почитают своих древних предков, ценивая традиции превыше всего. Хотя прошли многие тысячи лет со времени жизни их богов среди смертных, dwarfy до сих пор хранят записи о том времени в своих старейших владениях. Многие имена перекликаются с той эпохой, создавая широкий, взаимосвязанный пантеон, но три бога-предка имеют особое значение и известны всем dwarfam: Гримнир, Грунгни и Валайя, каждый из которых является прародителем вида в целом. В дополнение к древнейшим богам-предкам, dwarfy также почитают основателей местных кланов в качестве божественных хранителей.

СВЯЩЕННИКИ ДВАРФОВ

Те, кто посвящает себя культу богов-предков, не используют карьеру священника, монаха или священника-воителя, поскольку dwarfy имеют совсем другие отношения со своими богами, стремясь подражать им, а не поклоняться или ублажать их.

Из-за этого, если вы хотите играть dwarfom, посвятившему себя одному из богов-предков, просто выберите подходящую карьеру, чтобы лучше всего соответствовать деятельности бога. Так что, если вы хотите подражать Гримниру, лучше взять карьеру убийцы и присоединиться к культу Убийц, или, может быть, стать солдатом.

БОГИ ЭЛЬФОВ

Эльфы поклонялись своим богам задолго до того, как люди и большинство других рас существовало в их нынешнем виде. Их пантеон обширен, с различными группами божеств, которые считаются важными для лесных и высших эльфов.

В общем, есть две группы богов — кадаи и ситараи. Кадаи правят небесами и имеют тесные связи со своими эльфийскими почитателями, помогая им, где могут. Эгоистичные ситараи правят подземным миром и мало заботятся об эльфах. Отдельно от обоих групп стоит группа неопределенных богов, наиболее заметной из которых является Морай-Хэг Карга, Богиня Судьбы и Смерти.

Высшие эльфы особенно почитают Кадаи, и они имеют довольно скрупулезный подход к жречеству, посвященный их учению. Они умиротворяют ситараев, когда это необходимо, но поклоняться кому-либо, кроме Матланна, за помощью к которому обращаются моряки, запрещено. Согласно их мифам, Азуриан, Бог Творения, является Царем Всех Богов, и способен выносить им приговор.

У лесных эльфов гораздо более сбалансированный подход, и у них есть храмы и святыни для всех богов, влияющих на их жизнь, будь то кадай или ситарай. Из-за их тесной связи с лесами, они почитают Ишу-матерь и Курноуса-охотника больше всех остальных, и ходят слухи, что оба бога принимают непосредственное участие в делах лесных эльфов.

Согласно некоторым теологам (в основном эльфийским) божества этого пантеона являются истинными богами, а те, которым поклоняются

другие виды, — просто разные аспекты эльфийских оригиналлов.

СВЯЩЕННИКИ ЭЛЬФОВ

Как у высших эльфов, так и у лесных эльфов есть почитатели для богов, но у них нет благословений и чудес. Эльфы не верят, что боги проявляются таким образом, и вместо этого рассматривают магию как дар богов. По этой причине, если вы хотите стать эльфийским священником, используйте карьеру волшебника и выберите из соответствующего знания магию, подаренную вашим богом. Таким образом, «жрец» Курноуса использовал бы знание Зверей, поклоняющийся Ише — знание Жизни, а преданные Азуриана использовали бы знание Света или Огня.

БОГИ ПОЛУУРОСЛИКОВ

Некоторые говорят, что полуурошки скорее суеверны, чем религиозны, и большинство их божеств поддерживают это впечатление. Большинство богов и богинь полуурошек имеют дело с очагом и домом, готовкой, травами, земными делами и повседневными заботами. Боги-полуурошки скорее практичны, чем философичны: как говорится: "глубокие мысли пастернаком не намажешь". Полуурошки также проявляют уважение к некоторым человеческим божествам — в частности, к Сигмару, Таалу и Рие, — но это больше из желания избежать конфликта, чем из искренней преданности.

СВЯЩЕННИКИ ПОЛУУРОСЛИКОВ

У полуурошек на самом деле нет священников, и они, разумеется, не строят храмов (хотя люди, кажется, счастливы делать это за них, особенно сигмариты). Есть вещи получше, чем болтать о чужих делах. Конечно, они уважают богов, и у них есть святыни под рукой, если им нужно поболтать, но никто не выберут карьеру исключительно для разговоров только с одним богом — зачем делать себя таким исключительным? Если какой-то конкретный бог нуждается в умиротворении, то обычно местный старейшина делает то, что требуется от имени общины, часто после долгих разговоров с соответствующими экспертами и товарищами.



ОСНОВНЫЕ БОГИ ДВАРФОВ

Бог	Покровительство	Верующие	Подношения	Описание
Гримнир	Воины, мужество	Солдаты, убийцы	Топоры, золотые украшения, отмщение за обиды	Главный храм в Караз-а-Караке; самый большой храм убийц в Карак Кадрин. Муж Валайи, брат Грунгни
Грунгни	Горное дело, обработка металла и камня	Ремесленники, шахтеры	Тонкая работа с камнем или металлом, кольчужные доспехи	Главный храм в Карак Азул. Муж Валайи; брат Гримниру.
Валайя	Пивоварение, очаг, исцеление	Ремесленники, ученые, врачи	Пиво, щиты, еда	Главный храм в Караз-а-Караке. Жена Гримниру и Грунгни.

ОСНОВНЫЕ БОГИ ЭЛЬФОВ

Бог	Покровительство	Верующие	Подношения	Описание
Кадай				
Азуриан	Все созданное, небеса, фениксы	Правители, судьи, все законники	Белые перья, маски, белые кристаллы	Создатель и царь всех богов. Азуриан создал царства смертных и божеств и разделил их.
Иша	Плодородие, жизнь	Сельские жители всех видов	Еда, слезы, зеленые кристаллы	Мать. Жена Курноуса. Иша создала эльфов.
Курноус	Животные, дикие места, охота	Охотники, лесники и те, кто работает с животными	Животные, вражеская кровь, янтарные кристаллы	Царь Дикой Охоты, Повелитель Зверей и муж Иши. Курноус создал всех животных.
Хоэт	Мудрость, знание, обучение	Ученые, маги, перфекционисты	Тома, мечи, желтые кристаллы	Владыка Мудрости. Хоэт наделил эльфов разумом
Ситарай				
Асарти	Удовольствие, соблазн, змеи, разум.	Гедонисты, похабники и те, кто потерял свои эмоции	Змеи, драгоценные камни, бледно-розовые кристаллы	Леди желания. Асарти открыла эльфам эмоции. Высшие эльфы в основном запрещают ей поклоняться.
Кайн	Война, кровопролитие, насилие	Воины и солдаты всех видов	Кровь, оружие, красные кристаллы	Кроваворукий
Матланн	Океаны	Морские жители всех видов	Золото, рыба, бирюзовые кристаллы	Владыка глубин. Не любит все, что связано с сущей, включая эльфов.
Неопределенные				
Морай-Хэг	Смерть, судьба, вороны	Скорбящие	Кости, черные перья, черные кристаллы	Карга. Никто не стремится ей поклоняться, так как считается глупостью привлекать ее внимание.

ОСНОВНЫЕ БОГИ ПОЛУРОСЛИКОВ

Бог	Покровительство	Верующие	Подношения	Описание
Эсмеральда	Очаг, дом, гостеприимство	Все полurosлики пытаются подражать Эсмеральде.	Еда, огонь, комфорт	Много-Раз-Пра-бабка
Гиацант	Роды, плодовитость, секс	Повитухи, беременные, кутилы	Кипяченая вода, паллиативные травы	Любит близнецовых и тройняшек
Иосис	Сельское хозяйство, одомашненные животные	Фермеры, пастухи, садоводы	Зерновые культуры, продукты питания, наваристые супы	Праведная. Иосис известен упорным трудом и таким-же отдыхом
Квинсберри	Знание, родословная, традиции	Ученые	Книги, гобелены, золото	Имеет библиотеку, детализирующую полную историю и родословную каждого полurosлика

БОГИ ХАОСА

Губительные силы хаоса представляют собой главную экзистенциальную угрозу для Старого Света, но многое в них остается тайной. Даже поиск таких знаний без разрешения культа Сигмара карается смертью. И поиск такого разрешения привлекает опасное внимание к вашей личности и мотивам, а само разрешение предоставляется крайне редко.

Губительные силы рассматриваются простым народом как карающее проявление греха и причина того, что все должны вести себя в социально приемлемых границах, как установлено религиозными культурами. Потворство насилию, похоти, неряшливости или неподобающему любопытству имеет прямые последствия для личности (поскольку они развращают и приходят к печальному концу) и для сообщества, поскольку данное поведение привлекает губительное внимание этих злых сил.

Обычный человек узнает о самых могущественных из этих сил через эвфемистические имена, такие как Бог Крови, Повелитель Чумы, Повелитель Переизмен и Принц Страданий. Даже изучающие это запрещенное знание могут только догадываться, что движет этими нечестивыми силами, и есть ли у тех хоть какой-то план, выходящий за рамки их примитивных стремлений.

Похоже, существуют соперничающие фракции, посвященные различным аспектам разорения, и они такие же враги друг другу, как и Старому Свету. В тех редких случаях, когда они сотрудничают, как это было во время Великой Войны Против Хаоса более двухсот лет назад, мир содрогается. Некоторые утверждают, что культуры, посвященные богам Хаоса, проникли в Империю. Большинство отвергает это как чепуху, ибо ни один здравомыслящий человек не будет настолько глуп, чтобы поклоняться одной из губительных сил.

МОЛИТВЫ

Небольшое число верующих стоит в стороне от своих товарищей, и, судя по всему, они способны обратиться за прямым вмешательством своего божества в виде чудес. Те, кто совершает такие подвиги, известны под многими именами в разных частях Старого Света — в том числе: Живые Святые, Слуги Богов, Освященные, Проводники Божественной Воли, Помазанники — но в Империи их чаще всего называют "Благословенными", что часто используется в качестве титула. Итак, если сестра Анне была благословлена Сигмаром, т. е. ей была дарованная милость Сигмара, и она способна получить ответ на свои молитвы, она станет "благословенной Анной" или, в полном смысле, "благословенной Анной", сестрой Сигмара.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ

Есть два таланта, которые особенно выделяют тех, кого благословили боги: «Благословенный» и «Воззвание». Персонажи с талантом «Благословенный» могут совершать благословения, которые являются незначительными проявлениями Божественной Воли, в то время как талант «Воззвание» позволяет благословенным призывать своих богов для совершения могущественных чудес. Подробнее об этих талантах смотрите в главе 4: «Умения и таланты».

БЛАГОСЛОВЕНИЯ И ЧУДЕСА

Благословения и чудеса — это молитвы, произносимые одним из благословенных, а затем проявленные в мире божеством. Чтобы проявить благословение или чудо, совершите серьезную (+0) проверку молитвы. Если вы получили успех, ваше благословение или чудо проявляется в соответствии с его правилами, а высокий SL даст вам бонусные эффекты. Если вы провалили проверку, ваши слова произносятся, но ваш бог по какой-то причине отказывается вас слушать. Если вы получили заминку при проверке молитвы, вы оскорбили своего бога и должны совершить проверку по таблице «Гнев Богов».

ОГРАНИЧЕНИЯ

Вы должны говорить вслух, когда произносите молебен, псалом, молитву или песнопение чтобы проявить благословение или чудо. Каждое из ваших благословений или чудес может быть проявлено единовременно лишь один раз, а это значит, что вам нужно дождаться окончания действия молитвы, прежде чем снова использовать ту же самую молитву.

Многоократные призывы одной и той же молитвы разными людьми не дают накопительных бонусов. Таким образом, проявление двух благословений ловкости даст лишь бонус +10 к ловкости.

ОЧКИ ГРЕХА

Божества внимательно следят за благословленными, и те несут риск попадания в немилость, если будут действовать вопреки воле своих богов. В игре это отражено очками греха.

Если вы нарушите какие-либо заповеди культа, перечисленные в описании вашего бога, GM присудит один или несколько очков греха. Каждый раз, когда вы получаете очко греха, оно добавляется к общей сумме ваших очков греха. Не существует максимального



ЭТО ГРЕХ!

Есть много разных способов, которыми благословенные священники могут нарушить свои обеты; GM должны учитывать масштаб нарушений при начислении очков греха и присваивать их соответственно силе нарушения, обычно начисляя от 1 до 3 очков. Например, одной из заповедей культа Мирмидии является уважение к военнопленным. Если священник Мирмидии откажется на просьбу военнопленного принести ему воды для питья, он может заработать одно очко греха. Избиение заключенного было бы большим нарушением, начисляя, возможно, 2 очка греха. Пытка или убийство беспомощного заключенного неприемлемы для Мирмидии, что легко даст священнику 3 или больше очков греха.

Добрые GM могут пожелать предупредить игроков, прежде чем они совершают нарушение, особенно если игроки — новички в WFRP.

количество очков греха, которые вы можете получить. Чем больше у вас очков, тем более вероятно, что ваш бог будет гневаться, когда вы обращаетесь за его помощью.

ГРЕХ И ГНЕВ

Обращаться к своему божеству, когда вы действуете вопреки желаниям Бога, рискованно. Всякий раз, когда вы делаете проверку молитвы, если на кубе единиц выпадает значение, равное или меньшее, чем ваша текущая общая сумма очков греха, вы будете страдать от гнева Богов, даже если проверка молитвы прошла успешно.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ПРОПОВЕДУЙ, СЕСТРА!

У каждого из богов есть разные стили молитв, предназначенные для того, чтобы произносить их по-разному. Независимо от того, являются ли они боевыми лозунгами Ульрика, матросской песнью Мананна или погребальным отпеванием Морра, каждая требует, чтобы слова были произнесены (или пропеты) твердо и убедительно.

Чтобы представить это, GM может потребовать, чтобы любые проверки молитвы, которые произносятся тихо или без уверенности, имели более высокую сложность.

ГНЕВ БОГОВ

На таблицу «Гнев Богов» ссылаются всякий раз, когда вы с заминкой проходите проверку молитвы, или при проверке молитвы на кубе единиц выпал результат, равный или меньшее, чем ваши текущие очки греха. Мастер также может использовать гнев или применять его позиции всякий раз, когда вы глупо оскорбляете любого из богов. Когда вы совершаете бросок по таблице «Гнев Богов», добавьте +10 к броску за каждое накопленное вами очко греха. После броска и применения результата уменьшите ваши очки греха на 1, с минимумом в 0.



ВЫ ДОЛЖНЫ МОЛИТЬСЯ!

Если персонаж ведет себя особенно благочестивым образом, например, завершает сложное паломничество или совершает значительное пожертвование его культу, GM может пожелать удалить одно или несколько очков греха, при совершении успешной проверки молитвы, которая используется для отпущения грехов. И она, разумеется, также может вызвать гнев Богов. В противном случае, единственный способ удалить очки греха — это совершить бросок по таблице «Гнев Богов».

ГНЕВ БОГОВ

Бросок	Результат
01-05	Священные видения: Видения от вашего бога ослепляют ваши чувства. Совершите среднюю (+20) проверку выносливости. В случае провала, получите одно состояние «Оглушенный». GM определяет, что это за видения.
06-10	Подумай над своими делами: Любая успешная проверка молитвы не может получить более +0 SL в течение следующей недели.
11-15	Прислушайся к моим урокам: Вы получаете штраф -10 к умению молитва в течение следующих [1d10+очки греха] раундов.
16-20	Докажи свою преданность: Получите состояние «Лежащий». Это состояние не будет снято, пока вы не получите успех при средней (+20) проверке молитвы.
21-25	Ты испытываешь мое терпение: Вы не можете совершать проверки молитвы в течение 1d10 раундов.
26-30	Ты не понимаешь мои намерения: Вы получаете штраф -10 к любым умениям, связанным с вашим божеством (по решению GM) в течение следующих [1d10+очки греха] часов.
31-35	Я испытываю беспокойство из-за недостатка веры: Вы не можете совершать проверки Молитвы в течение [1d10+очки греха] раундов.
36-40	Раздели мою боль: Вы получаете [1+очки греха] ран, игнорирующих бонус стойкости и АР. Также совершите среднюю (+20) проверку выносливости. В случае провала, получите одно состояние «Оглушенный».
41-45	Твои мотивы недостойны: Ваши цели приобретают состояние «Лежащий». Любые благословения или чудеса вашего божества, нацеленные на них, автоматически терпят неудачу в течение следующих [1d10+очки греха] дней.
46-50	Прекрати лепетать: Вы не можете совершать проверки Молитвы в течение следующих [2d10+очки греха] раундов.
51-55	Почувствуй мой гнев: Вы получаете [1d10+очки греха] ран. Также совершите серьезную (+0) проверку выносливости. В случае провала, получите одно состояние «Оглушенный».
56-60	Я не помогу тебе: Вы получаете штраф -10 к любым умениям, связанным с вашим божеством (по решению GM) в течение следующих [1d10+очки греха] дней.

Бросок	Результат
61-65	Божественные раны: Получите [1+очки греха] состояний «Кровоточащий».
66-70	Ослепляющий удар: Получите состояние «Лежащий». Получите [1+очки греха] состояний «Ослепший», которые могут быть сняты только прохождением серьезной (+0) проверки молитвы, где успех снимает 1+SL состояний «Ослепший».
71-75	Какова твоя жертва?: Вы получаете [1d10+очки греха] ран, игнорирующих бонус стойкости и АР. Также совершите сложную (-10) проверку выносливости. В случае провала, получите одно состояние «Оглушенный».
76-80	Ты согрели против меня: Ваш бог чрезвычайно раздражен и заставляет вас совершать проверки молитвы в качестве вашего действия в течение следующих [1d10+очки греха] раундов в качестве покаяния.
81-85	Очищение плоти: Вы получаете [2d10+очки греха] ран, игнорирующих бонус стойкости и АР. Также совершите трудную (-20) проверку выносливости. В случае провала, получите одно состояние «Оглушенный». Если вы провалили с -4 SL или меньше, получите состояние «Бессознательный», которое длится минимум 1d10 раундов.
86-90	Демоническое вмешательство: Темные Боги отвечают на ваши мольбы вместо вашего покровителя. 1d10 малых демонов появляются в пределах 2d10 ярдов от вашей позиции и атакуют ближайшие цели.
91-95	Бойся моего гнева: Получите [1+ очки греха] состояний «Сломленный».
96-100	Продолжайте покаяние: Вы должны свершить епитимью.
101-105	Кастигация: Ваши Раны опускаются до 0 (если их сейчас больше 0), а затем вы получаете состояние «Бессознательный», которое не может быть удалено, пока вы не восстановите хотя бы 1 Рану.
106-110	Не поминай мое имя всуе: Вы теряете таланты «Благословение» и «Воззвание» на следующих [1d10+ очки греха] дней.
111-115	Не надейся на свое щеславие: Вы теряете все свое снаряжение, оставшись голым. За каждую завершенную епитимью вам будет возвращен один забранный магический предмет, если он у вас был.
116-120	Ты злоупотребляешь моим милосердием: Вы теряете таланты «Благословение» и «Воззвание» в течение следующих [2d10+ очки греха] дней.
121-125	Вот твое зло: Вы страдаете от мучительных видений всех своих неудач, которые, кажется, делятся бесконечность, но через мгновение все завершается. Обсудите со своим GM, и создайте собственную психологию (с.), чтобы отразить, как будет теперь персонаж относиться к своей жизни.
126-130	Гром и молния: Ваш бог поражает вас. Ваши раны опускаются до 0 (если их сейчас больше 0), а затем вы получаете состояние «Горящий».
131-135	Страдай так, как я страдаю: Вы получаете [1+ очки греха] состояний «Кровоточащий» каждое утро, пока вы не выполнили епитимью.
136-140	Отлучение: Вы теряете таланты «Благословение» и «Воззвание», пока не выполните 2 Епитимьи; первая епитимья возвращает талант «Благословение», а вторая возвращает талант «Воззвание». Все служители вашего бога автоматически знают об отлучении. Все проверки для взаимодействия с ними автоматически становятся очень трудными (-30) и не могут быть облегчены выше этого значения.
141-145	Докажи свою ценность: Божественный слуга вашего божества появляется в радиусе d100 ярдов и атакует, мешает, укоряет и т. п. в соответствии с природой оскорбленного бога.
146-150	Я изгоняю тебя: Вы оставлены своим богом. Вы навсегда теряете таланты «Благословение» и «Воззвание», и теряете все молитвы. Кроме того, все служители вашего бога автоматически знают об изгнании. Все проверки для взаимодействия с ними автоматически становятся очень трудными (-30) и не могут быть облегчены выше этого значения.
151+	Призываю на поклон: Вы призваны предстать перед своим богом для окончательного суда. Если у вас нет очков судьбы, вы никогда не вернетесь. Если вы потратите очко судьбы, вы вернетесь в место, выбранное GM, а также пострадаете от эффекта «Я изгоняю тебя».

ЕПИТИМЬЯ

Некоторые результаты Гнева Богов требуют епитимьи. GM может принять решение о подходящей епитимье в зависимости от вашего проступка, или он может предпочесть, чтобы вы выбрали свою собственную епитимью, с последующим наказанием, если вы недостаточно покаетесь. Примеры типичных епитимий перечислены в описании каждого культа. Потребность в епитимии может проявиться в форме видения, божественного вдохновения или, очень редко, путем прямого общения с вашим божеством. Если вы не достойны такого контакта, епитимья может

быть передана через другого члена вашего культа. В качестве альтернативы, божественный слуга культа может проявиться — это может быть мертвый учитель, легендарный персонаж или соответствующее животное — он сообщит вам, что вам необходимо сделать. GM должен рассмотреть связанные с этим грехи и то, как этот бог, вероятно, отреагирует на них.



БОЖЕСТВЕННЫЕ СЛУГИ

Божественные слуги — сверхъестественные приспешники богов в материальном мире, точно так же, как демоны служат Темным Богам. Они, как правило, принимают форму любимого животного — такого как белый волк для Ульрика или беркут для Мирмидии — или усопшего служителя бога, такого как легендарный священник или храмовник. Чтобы иметь под рукой божественных слуг, подходящих для бога, используйте правила главы 12: «Бестиарий», изменения профиля животного, человека или демона по своему усмотрению.

ФОРМАТ ЗАПИСИ БЛАГОСЛОВЕНИЙ И ЧУДЕС

- Название благословения или чуда
- **Дистанция:** Дистанция в ярдах, или отметка «Касание», означающая, что вам необходимо коснуться цели.
- **Цель:** Количество пораженных целей. Также целью может быть только вы.
- **Длительность:** Длительность благословения, как правило, описана как «Мгновенная» или как количество раундов.
- Описание того, что делает благословение

УРОВНИ УСПЕХА

За каждые +2 SL, которые вы получили в проверке молитвы при проявлении благословения, вы можете выбрать одно из следующих преимуществ:

- **Дистанция:** +6 ярдов
- **Цели:** +1
- **Длительность:** +6 раундов

Если рассматриваемое благословение имеет длительность «Мгновенная», вы не можете продлевать длительность. Вы можете выбрать один и тот же вариант более одного раза. Например, если вы бросили +4 SL на «Благословение исцеления», вы можете исцелить три цели, к которым вы прикоснулись, две цели на расстоянии до 6 ярдов или одну цель на расстоянии до 12 ярдов.



БОЖЕСТВЕННЫЕ ПРОЯВЛЕНИЯ

Благословения неуловимы и совершенно незаметны для тех, у кого нет таланта «Святые видения», их проявление обычно неотличимо от простой удачи. Таким образом, жрецы Старого Света без таланта «Благословение» часто оказываются столь же эффективными, как и те, кто им обладает.

Для сравнения, чудеса открыто проявляются, всегда сопровождаются святыми знаками и знамениями, которые должны отражать обстоятельства и соответствующее божество. Например, чудо Ульрика может сопровождаться холодным ветром и завыванием волков, в то время как те, на кого воздействует чудо Мананна, могут оказаться в соленой воде.

БЛАГОСЛОВЕНИЯ КУЛЬТОВ

Маннин	Битвы	Дыхания	Храбости	Стойкости	Ярости	Устойчивости
Морр	Дыхания	Храбости	Фортуны	Справедливости	Устойчивости	Мудрости
Мирмидия	Битвы	Совести	Храбости	Фортуны	Зашиты	Справедливости
Ранальд	Харизмы	Совести	Искусности	Фортуны	Зашиты	Остроумия
Рия	Дыхания	Совести	Грации	Исцеления	Зашиты	Оздоровления
Шаллия	Дыхания	Совести	Исцеления	Зашиты	Оздоровления	Устойчивости
Сигмар	Битвы	Храбости	Стойкости	Моши	Зашиты	Справедливости
Таал	Битвы	Дыхания	Совести	Стойкости	Охоты	Ярости
Ульрик	Битвы	Храбости	Стойкости	Моши	Ярости	Устойчивости
Верена	Совести	Храбости	Фортуны	Справедливости	Мудрости	Остроумия

БЛАГОСЛОВЕНИЕ БИТВЫ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к навыку рукопашной

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ДЫХАНИЯ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Вашей цели не требуется дышать, и она игнорирует правила удушения

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ХАРИЗМЫ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к общительности.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ СОВЕСТИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель должна пройти среднюю (+20) проверку силы воли, чтобы она смогла нарушить любую заповедь вашего божества. В случае провала, ее одолевает стыд, и она не может предпринимать подобные действия.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ХРАБРОСТИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к силе воли.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ИСКУСНОСТИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к проворности.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ФОРТУНЫ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Следующая проваленная проверка вашей цели может быть переброшена. Результат переброса должен быть применен.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ГРАЦИИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к ловкости.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ СТОЙКОСТИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к стойкости.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ИСЦЕЛЕНИЯ**Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенная

Ваша цель исцеляет +1 рану.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОХОТЫ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к навыку стрельбы.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ МОЩИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к силе.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЗАЩИТЫ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Противники должны совершить среднюю (+20) проверку силы воли, чтобы атаковать вашу цель, так как они считают недостойным применять к ней насилие. В случае провала, они должны будут выбрать иную цель или иное действие.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОЗДОРОВЛЕНИЯ**Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенная

Ваша цель может сократить продолжительность 1 болезни, которой она поражена, на 1 день. Эта молитва может быть произнесена только один раз за на каждую отдельную болезнь на одного человека.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ СПРАВЕДЛИВОСТИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Оружие вашей цели считается магическим.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЯРОСТИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Когда ваша цель в следующий раз наносит критическую рану, она совершает бросок дважды и выбирает лучший результат.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ УСТОЙЧИВОСТИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенная

Ваша цель может снять одно состояние.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ МУДРОСТИ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к интеллекту.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОСТРОУМИЯ**Дистанция:** 6 ярдов**Цель:** 1**Длительность:** 6 раундов

Ваша цель получает +10 к инициативе.



НАЗВАНИЯ

Каждый Культ имеет уникальные названия для каждого благословения и чуда – а порой даже больше одного. Например, Культ Сигмара может называть «Благословение битвы» «Литанией гнева Сигмара», а Культ Ульрика может называть его «Острый укус зимы». Произнесенные слова будут отличаться, но конечный эффект будет единственным.

ЧУДЕСА

Чудеса — это главные проявления воли богов, впечатляющие события, которые все заметят; персонаж с талантом Воззвание может проявить одно из чудес своего культа из следующих перечней.

УРОВНИ УСПЕХА

За каждые 2 уровня успеха, которые вы получаете при проверке молитвы, вы можете добавить дополнительную дистанцию, длительность или цели, равные начальному значению, указанному в описании чуда. Таким образом, чудо с дистанцией 50 ярдов может быть усилено на дополнительные +50 ярдов за каждые набранные +2 SL. Чудеса с дистанцией и целью «Вы» могут нацеливаться только на благословленного священника, выполняющего проверку молитвы, и никогда не могут увеличивать дистанцию воздействия или количество целей. Точно так же, если чудо не имеет продолжительности, нет смысла продлевать его.

Некоторые чудеса могут иметь другие, дополнительные преимущества при получении дополнительных SL, что указано в их описании.

ЧУДЕСА МАНАННА

ШТИЛЬ

Becalm

Дистанция: Бонус инициативы миль

Цель: 1 парусное судно в пределах прямой видимости

Длительность: 1 час

Вы крадете ветер из парусов корабля или лодки. Для судна наступает полный штиль. Даже в штормовую погоду область необычайно спокойной и гладкой воды окружает судно, в то время как вокруг могут бушевать штормы, проливные дожди и высокие гребни поднимаются и разбиваются вокруг него. Эта область покоя простирается в [инициатива] ярдов вокруг судна, и если корабль приводится в движение каким-либо другим методом, таким как весла, область штиля следует за ним.

ЛИЦО УТОПЛЕННИКА

Drowned Man's Face

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы умоляете Мананна утопить своих врагов. Легкие

ваших целей постоянно наполняются соленой водой, пока чудо активно, а их волосы плавают вокруг головы, как будто те погружены в воду. Ваши цели получают состояние «Уставший» и подчиняются правилам утопления и удушения (с.), пока действует чудо. Когда чудо заканчивается, ваши цели должны пройти трудную (-20) проверку выносливости. При провале, цели получают состояние «Лежащий».

ПОПУТНЫЙ ВЕТЕР

Fair Winds

Дистанция: Бонус инициативы миль

Цель: 1 парусное судно в пределах прямой видимости

Длительность: 1 час

Паруса судов-целей наполняются благоприятными ветрами, которые безопасно ведут их к месту назначения. Пока это чудо активно, парусное судно движется с максимальной скоростью, независимо от преобладающего ветра, прилива или течения, и все проверки, проведенные для управления судном, получают бонус +10.

ЩЕДРОСТЬ МАНАННА

Manann's Bount

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Мгновенная

Вы умоляете Мананна предоставить вам средства к существованию. Достигнув водоема, вы ловите достаточно рыбы, чтобы накормить 1 человека; если вы дойдете до моря, вы поймете достаточно рыбы для 2 человек. За каждые +2 SL вы можете прокормить дополнительного человека.

МОРСКАЯ БОЛЕЗНЬ

Sea Legs

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус общительности раундов

Ваши цели мгновенно окатываются волной соленой воды, как если бы они стояли на палубе судна во время шторма. Их волосы взбиваются спиральными ветрами, и поток брызг бьет их по коже. Они получают по одному состоянию «Ослепший», «Оглохший», «Уставший», а также должны проходить среднюю (+20) проверку ловкости, чтобы иметь возможность использовать свое Движение. В случае провала они также получают состояние «Лежащий».

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ

Waterwalk

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности минут

Вы призываете Мананна позволить вам пересечь участок открытой воды, как если бы это была твердая земля. Это работает только на больших водоемах шириной не менее 10 ярдов. Все, что меньше, слишком далеко от домена Мананна, чтобы он мог на это повлиять.

ЧУДЕСА МОРРА

МАСКА СМЕРТИ

Death Mask

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы становитесь проводником воли Морра, когда тот приоткрывает врата, чтобы сообщить о своем присутствии вашим противникам. Ваш облик приобретает трупный вид, и вы получаете страх 1.

ИСТРЕБЛЕНИЕ НЕЖИТИ Destroy Undead

Дистанция: Вы

Цель: Область эффекта

Длительность: Мгновенная

Вы призываите силу Морра для истребления всей нежити. Черный огонь вырывается из вашего тела по идеальному кругу с радиусом в [бонус общительности] ярдов. Все потенциальные цели с чертой существа «Нежить» теряют 1d10 ран, игнорируя бонус стойкости и АР. Любая нежить, уничтоженная этим чудом, никогда не может быть воскрешена некромантшей снова при нормальных условиях. За каждые +2 SL вы можете увеличить область эффекта на [+ бонус общительности] ярдов.

ОБРЕЧЕНИЕ

Dooming

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Мгновенная

Глядя глубоко в глаза своей цели, вы бормочите погребальное пение Морру, и вам предоставляется видение гибели цели, представление о том, что ждет ее в будущем. Это почти всегда связано со смертью цели. Это чудо может быть выполнено над персонажем только один раз, после чего тот сможет приобрести талант «Обреченный» за ХР, как если бы тот был в карьере цели.

ПОСЛЕДНИЕ ОБРЯДЫ

Last Rites

Дистанция: 1 ярд

Цель: 1

Длительность: Мгновенная

Вы пропеваете торжественный реквием по умершему. Это чудо гарантирует, что душа отправляется через врата в царство Морра, а также то, что труп не может быть целью любых заклинаний некромантши. Если чудо предназначается для врага с чертами существа «Нежить» и «Конструкт», оно будет уничтожено.

ПОРОГ ВРАТ

Portal's Threshold

Дистанция: Касание

Цель: Область эффекта

Длительность: Особая

Вы рисуете линию длиной до 8 ярдов на земле, в то время как пропеваете панихиду Морру. Проявляется чудо, нечеткий, темный портал, кажется, проявляется под хриплое карканье воронов. Существа с чертой существа «Нежить» должны пройти серьезную (+0) проверку силы воли, чтобы пересечь линию. Существа с чертами и «Нежить» и «Конструкт» вовсе не смогут пересечь черту. Чудо действует до рассвета.

ОТСРОЧКА ПРИКОСНОВЕНИЯ МОРРА

Stay Morr's Hand

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус общительности часов (особая)

Вы касаетесь глаз человека, близкого к смерти, и просите, чтобы Морр сопроводил душу, но не принял

ее. У цели должно быть 0 ран и воля к жизни. На время чуда цель получает состояние «Бессознательный» и оно не будет ухудшаться до тех пор, пока чудо не закончится, игнорируя эффекты болезней, критических ран и ядов и тому подобного. Это чудо завершается, если цели будет предоставлено соответствующее лечение, или если вы воспользуетесь последним правом. Если пойдете на это, что займет около минуты, душа цели пройдет через врата Морра после смерти, и оставшееся тело никогда не сможет стать целью некромантии.

ЧУДЕСА МИРМИДИИ

СЛЕПЯЩЕЕ СОЛНЦЕ

Blazing Sun

Дистанция: Вы

Цель: Область Эффекта

Длительность: Мгновенная

Вы призываете Мирмидию очистить поле битвы от бесчестных врагов, и вспыхивает ослепительная вспышка золотого света. Все не-мирмидийцы, смотрящие в вашем направлении, получают 1 состояние «Ослепший». За каждые +2 SL они получают дополнительно + 1 состояние «Ослепший».

ОРЛИНЫЙ ВЗОР

Eagle's Eye

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы призываете Мирмидию послать божественного слугу, чтобы он даровал вам знание о ваших врагах. Появляется призрачный орел, парящий в небе. Орел выглядит и обладает способностями обычного орла, но не может физически влиять на мир или каким-либо образом пострадать. Пока чудо действует, вы можете видеть глазами орла и управлять его полетом, обозревая поле боя и следя за своими врагами. Ваше зрение остро, но у вас нет доступа ни к одному из ваших собственных талантов, повышающих восприятие, таких как «Ночное зрение». Глядя глазами орла, вы не можете видеть своими собственными глазами, что делает вас потенциально уязвимым.

ПРИЗЫВ ЯРОСТИ

Fury's Call

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: Бонус интеллекта союзников

Длительность: Бонус общительности раундов

Ваши страстные молитвы внушают вашим союзникам яростное презрение к их врагам. Все затронутые союзники получают психологию «Ненависть» к любому участвующему в бою.

ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ

Inspiring

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: Бонус интеллекта союзников

Длительность: Бонус общительности раундов

Ваши зажигательные молитвы вдохновляют дисциплину и координацию в рядах. Пораженные цели получают + 1 талант «Строй».

ЩИТ МИРМИДИИ

Shield of Myrmidia

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: Бонус интеллекта союзников

Длительность: Бонус общительности раундов
 Ваши непоколебимые молитвы побуждают Мирмидию окутать ваших союзников сверкающими, тонкими нитями света, защищающими от вражеских атак. Все цели получают +1 АР ко всем зонам попадания.

КОПЬЕ МИРМИДИИ

Spear of Myrmidia

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов
 Если вы используете копье, оно получает достоинство «Пробивающее» и считается магическим.

ЧУДЕСА РАНАЛЬДА

ПРИГЛАШЕНИЕ

An Invitation

Дистанция: 1 ярд

Цель: 1

Длительность: Мгновенная

Вы загадываете одну из загадок Ранальду о проходе и о том, существуют ли на нем замки, которые закрыты. Один из способов закрытия двери, окна или люка, на которые вы нацелились, открывается — замок отпирается, засов отходит в сторону, веревка развязывается. За каждые +2 SL вы можете выбрать другой способ закрытия двери, окна или люка.

ГЛАЗ КОШКИ

Cat's Eyes

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов

Существует ли что-нибудь, чего нельзя увидеть? Вы загадываете загадку Ранальду, который посыпает божественного слугу в виде кошки в качестве ответа. Кошка выглядит и имеет возможности нормальной кошки, но не может быть повреждена каким-либо образом. Пока действует чудо, вы воспринимаете все, что воспринимает кошка-зрение, слух, осязание — и контролируете ее движение. Ваши чувства остры, как у кошки, но у вас нет доступа ни к одному из ваших собственных талантов, влияющих на восприятие, таких как «Ночное зрение». Пока чудо в действии, вы не можете воспринимать что-либо через ваши собственные чувства, что делает вас уязвимым.

ГРАЦИЯ РАНАЛЬДА

Ranald's Grace

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус ловкости раундов

Вы призываете Ранальда разрешить вашей цели преодолеть загадки реальности. Ваша цель получает +10 к ловкости, +10 к скрытности и +1 таланту «Мягкое приземление» в течение длительности чуда.

БОГАЧ, БЕДНЯК, НИЩИЙ, ВОР

Rich Man, Poor Man, Beggar Man, Thief

Дистанция: 1 ярд

Цель: 1

Длительность: Бонус общительности минут

Вы улыбаетесь Ранальду, когда вы дерзко спрашиваете других, что такое богатство? Для каждой затронутой цели выберите один вариант:

- кошелек цели кажется пустым;

- кошелек цели кажется заполненным;
- одежда цели кажется дешевой и непримечательной;
- одежда цели выглядит богатой и качественно сделанной;
- один ценный предмет невозможно почувствовать и увидеть;

За каждые +2 SL вы можете выбрать дополнительный эффект для одной из ваших целей.

ВЕЗЕНИЕ

Stay Lucky

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Особая

Скрестив пальцы, вы формулируете загадку Ранальда и спрашиваете, что такое удача? Получите +1 очко удачи. За каждые +2 SL вы можете получить дополнительно +1 очко удачи, которое может вывести вас за пределы вашего обычного максимума. Вы не можете снова вызвать это чудо, пока у вас не останется 0 очков удачи.

ТЫ МЕНЯ НЕ ВИДЕЛ, ВЕРНО?

You Ain't Seen Me, Right?

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы загадываете сложную загадку относительно реальности того, что нельзя почувствовать. Цели, затронутые этим чудом, могут проходить незамеченными, при условии, что они не делают ничего, чтобы привлечь к себе внимание, например, касаясь, атакуя, призывая кого-то, произнося заклинание или издавая громкий шум. Вы можете проявить это чудо, только если никто не смотрит прямо на вас.

ЧУДЕСА РИИ

ДЕТИ РИИ

Rhya's Children

Дистанция: Вы

Цель: Область эффекта

Длительность: Бонус общительности раундов

Возлагая руки на землю, вы совершаете монотонное песнопение Рии, призывая ее помочь в понимании ее царства. Это чудо может быть проявлено только на открытом воздухе, за пределами населенных пунктов. Вы ощущаете присутствие и прохождение всех живых существ в радиусе [общительность] ярдов. Каждые +2 SL расширяют зону действия на + [общительность] ярдов.

УРОЖАЙ РИИ

Rhya's Harvest

Дистанция: Касание

Цель: Вы

Длительность: 1 раунд

Вы нараспив произносите молитву Рии, и вокруг зарождается жизнь. Съедобные фрукты, овощи и грибы растут в месте, которого вы коснулись. Каждый раунд, пока действует чудо, вы проявляете достаточно пищи, чтобы прокормить 1 человека. Тип пищи зависит от вашего местоположения: в пещере вы можете выращивать грибы, в то время как на открытом воздухе вы можете вызвать появление множества разных фруктов и овощей.

УБЕЖИЩЕ РИИ**Rhya's Shelter****Дистанция:** Вы**Цель:** Всё**Длительность:** Особая

Вы поете один из гимнов Рии о жилье и безопасности. Вы можете использовать это чудо только на открытом воздухе и за пределами населенных пунктов. Вы обнаружите идеальное естественное укрытие. Некоторая комбинация земли и деревьев образовала идеальное место для ночлега. Это место защищено от всех встречающихся в природе ветров и дождей, а длится до тех пор, пока вы там остаетесь. Приют достаточно большой для 1 человека. За каждые +2 SL оно сможет вместить дополнительного человека. Когда вы разбиваете лагерь, убежище не может быть вновь использовано, как если бы оно существовало только по воле вашей богини.

ПОДДЕРЖКА РИИ**Rhya's Succour****Дистанция:** Общительность ярдов**Цель:** Бонус общительности союзников**Длительность:** Мгновенная

Вы повторяете песню оживления Рии. У всех затронутых целей снимается одно состояние. Если при этом удаляются все имеющиеся состояния, цели чувствуют себя такими же освеженными, как если бы они только что пробудились от хорошего сна, и получают бонус +10 к любым проверкам в свой следующий ход.

ПРИКОСНОВЕНИЕ РИИ**Rhya's Touch****Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Особая

Вы возлагаете руки на пострадавшую или больную цель, воспевая свои молитвы. Выберите один из следующих эффектов:

- Исцеление [бонус общительности] ран
- Вылечить 1 естественное заболевание

За каждые +2 SL вы можете выбрать другой эффект, и можете выбрать один и тот же эффект несколько раз. Это чудо медленное, эффекты проявляются не менее 10 минут. В случае прерывания, чудо нужно будет проявить снова.

Союз Рии**Rhya's Union****Дистанция:** Касание**Цель:** Особая**Длительность:** Бонус общительности часов

Вы благословляете и освящаете союз двух душ. Пока чудо действует, если это биологически возможно, пара сможет зачать ребенка.

ЧУДЕСА ШАЛЛИИ**СТОЙКОСТЬ ОТШЕЛЬНИКА****Anchorite's Endurance****Дистанция:** Общительность ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Бонус общительности раундов

Ваша искренние молитвы обращаются к Шаллии с просьбой дать цели силы вынести тяжкий груз. Цель не чувствует боли и не получает штрафов, вызванных состояниями.

БАЛЬЗАМ ДЛЯ БОЛЬНОГО РАЗУМА**Balm to a Wounded Mind****Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Бонус общительности минут

Вы призываете Шаллию успокоить беспокойный разум ваших целей. Все черты психологии удаляются на время, и после этого цели погружаются в глубокие и спокойные сны, которые продолжаются до следующего восхода солнца, при условии, что их не разбудят. Цели, могут сделать серьезную (+0) проверку хладнокровия для противостояния сну.

ГОРЬКОЕ ОЧИЩЕНИЕ**Bitter Catharsis****Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенная

В ответ на ваши искренние молитвы, Шаллия выбивает из вас яд или болезнь и очищает ее, полностью удаляя ее из тела вашей цели. За каждые +2 SL вы можете исцелить другую болезнь или яд. За каждый удаленный яд или излеченнное таким образом заболевание вы получаете [1d10 – ваш бонус общительности] ран, не модифицируемых бонусом стойкости или очками доспеха.

МУЧЕНИК**Martyr****Дистанция:** Общительность ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Бонус общительности раундов

Вы произносите молитвы о том, что Шаллия должна взять на себя боль всего мира. Любой урон, получаемый вашими целями, вместо этого переносится вам. Если вы получаете какой-либо урон из-за этого Чуда, ваш бонус стойкости удваивается в целях расчета ран, нанесенных этим уроном.

СЛЕЗЫ ШАЛЛИИ**Shallya's Tears****Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Особая

Вы страстно призываете Шаллию пощадить бедную, израненную душу, когда слезы текут по вашим щекам. Вы молитесь [10 - ваш бонус общительности] раундов, после чего вы лечите цели 1 критическую рану. За каждые +2 SL вы можете залечить еще одну критическую рану. Если ваша молитва прерывается, цель не получает никакой выгоды. Это чудо не может приостановить ампутированные части тела.

БЕЗУПРЕЧНАЯ НЕВИННОСТЬ**Unblemished Innocence****Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенная

Возлагая руки на страдающих, вы умоляете Шаллию избавить их от недавно приобретенной порчи. Цель теряет 1 очко порчи и может потерять еще одно очко за каждые +2 SL. Однако Боги Хаоса не любят, когда им так прямо противостоят. Если проверка чуда вызывает заминку, вы и цель получаете 1d10 очков порчи в дополнение к любым другим эффектам. Это чудо должно быть совершено в течение часа после того, как цель получает очко порчи.

ЧУДЕСА СИГМАРА

МАЯК ПРАВЕДНОЙ ДОБРОДЕТЕЛИ Beacon of Righteous Virtue

Дистанция: Вы

Цель: Область эффекта

Длительность: Бонус общительности раундов

Когда вы кричите молитвы во имя Сигмара, вы погружаетесь в священное пламя праведности. Все союзники, которые имеют к вам линию видимости, мгновенно удаляют все состояния «Сломленный» и получают талант «Бессстрашие», пока действует чудо, и они остаются в вашей линии видимости. Любые зеленокожие, имеющие с вами линию видимости, подвергаются страху 1.

НЕ СЛУШАЙ ВЕДЬМУ Heed Not the Witch

Дистанция: Вы

Цель: Область эффекта

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы призываете Сигмара защитить своих близких от порочного влияния Хаоса. Любые заклинания, направленные против кого-либо или где-либо в пределах [бонус общительности] ярдов, подвергаются штрафу -20 к проверкам языка (магик), в дополнение к любым другим штрафам. За каждые +2 SL вы можете увеличить зону действия чуда на [ваш бонус общительности] ярдов.

ОГНЕННЫЙ МОЛОТ СИГМАРА

Sigmar's Fiery Hammer

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы повторяете благословения могущества Сигмара. Если вы имеете боевой молот, он считается магическим, и наносит + [бонус общительности] урона, кроме того любая пораженная цель получает состояния «Горящий» и «Лежащий».

ДУХОВНОЕ ПЛАМЯ

Soulfire

Дистанция: Вы

Цель: Область эффекта

Длительность: Мгновенная

Вы призываете силу Сигмара поразить врагов Империи. Священный огонь вырывается из вашего тела на [бонус общительности] ярдов. Все цели в пределах досягаемости получают 1d10 ран, игнорирующих бонус стойкости и очки доспеха. Цели с чертами существа «Нежити» и «Демон» также получают состояние «Горящий». За каждые +2 SL вы можете увеличить область эффекта на + [бонус общительности] ярдов или нанести дополнительно +2 урона любому пораженному зеленокожему, нежити или слуге губительных сил.

ДВУХВОСТАЯ КОМЕТА

Twin-tailed Comet

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: Область эффекта

Длительность: Мгновенная

Вы возносите литанию Сигмари, призывая его поразить его врагов. Двухвостая комета, оставляющая в небе огненный след, падает с небес, чтобы нанести удар по точке в пределах линии видимости и дистанции. Все в радиусе [бонус общительности] ярдов от точки удара

получают 1d10 + SL урона, игнорирующего бонус стойкости и очки доспеха, а также получает состояние «Горящий». Местоположение цели должно быть вне помещения, и оно может быть нацелено только на тех, кого Сигмар считает своим противником.

ПОКОРИ НЕЧЕСТИВЫХ

Vanquish the Unrighteous

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: Бонус общительности союзников

Длительность: Бонус общительности раундов

Ваши молитвы внушают вашим избранным союзникам яростное презрение к врагам Сигмара. Все затронутые союзники получают психологию «Ненависть» к зеленокожим, нежити и всем, кто связан с Хаосом.

ЧУДЕСА ТААЛА

ЖИВОТНЫЕ ИНСТИНКТЫ

Animal Instincts

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус общительности часов

Вы нараспев произносите песнопения, описывающие необыкновенные чувства Таала, и призываете его на помощь. Пока чудо действует, вы получаете +1 талант «Острые чувства (выберите одно)», и, если вы будете спать, вы автоматически пробуждаетесь, если какие-либо угрозы окажутся в [инициатива] ярдов от вас.

КОРОЛЬ ДИКОЙ ПРИРОДЫ

King of the Wild

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы произносите короткую молитву, и Таал отвечает появлением дикого животного, подходящим для окружающей местности, которое будет действовать в соответствии с вашими желаниями на время действия чуда. Смотрите раздел «Звери Рейкланда» на (с.), где приведены примеры животных, которых можно вызвать.

ПРЫГАЮЩИЙ ОЛЕНЬ

Leaping Stag

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы воспеваете отца Таала, и он предоставляет вам свою услугу, наполняя вас скоростью и ловкостью. Вы получаете +1 скорость и +1 талант «Сильные ноги». Кроме того, вы автоматически проходите все проверки атлетики при прыжке, как минимум с +0 SL: если вы набрали меньше SL, увеличьте SL до 0.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ОХОТЫ

Lord of the Hunt

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности часов

Вы призываете Таала, чтобы тот направлял вас в поисках вашей добычи, которая должен быть животным, которого вы видели, или человеком, которого вы знаете (по решению мастера). Пока чудо действует, вы не можете потерять след своей добычи (только если вам не помешает неестественное влияние, например, магия). Если ваша добыча войдет в поселение, след

там оборвется. Вы также получаете бонус +10 ко всем проверкам, связанным с вашей добычей, пока находитесь под влиянием чуда.

КЛЫК И КОГОТЬ

Tooth and Claw

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы призываете Таала предоставить вам свирепую мощь своего царства. Получите черты существа «Укус (бонус силы + 3)» и «Оружие (бонус силы + 4)». Атаки при помощи этих черт считаются магическими.

ОПУТЫВАНИЕ

Tanglefoot

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: Область эффекта

Длительность: Мгновенная

Вы взвываете к Таалу, распевая молитвы, чтобы защитить его дикие места. Корни, лианы и ползучие растения обвивают ваших врагов. Все цели в радиусе [бонус общительности] ярдов от целевой точки получают состояние «Опутанный». За каждые +2 SL вы можете увеличить область эффекта на [бонус общительности] ярдов или нанести дополнительное состояние «Опутанный». Опутывание для целей освобождения имеет силу, равную вашей силе воли.

ЧУДЕСА УЛЬРИКА

ХЛАДНЫЙ ИНЕЙ

Hoarfrost's Chill

Дистанция: Вы

Цель: Область эффекта

Длительность: Бонус общительности раундов

Ты кричите гневные молитвы, призывая холодные ответы Ульрика. Ваши глаза приобретают твердый синий блеск, а воздух вокруг вас становится неестественно холодным. Вы вызываете страх (1) (с.) у всех врагов, и все в пределах радиуса [ваша общительность] ярдов теряют -1 преимущество в начале каждого раунда, так как они промерзают до костей.

ВОЛЧИЙ ВОЙ

Howl of the Wolf

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: Особая

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы вoете Ульрику мольбу о помощи, и он посыпает младшего божественного слугу в форме белого волка. Волк сражается с вашими врагами на протяжении чуда, прежде чем исчезнуть в охотничих угодьях Ульрика, со спектральным леденящим кровью веем. У белых волков характеристики волка (с.) с чертами существа «Бешенство», «Магический» и «Размер (Крупный)».

ЯРОСТЬ УЛЬРИКА

Ulric's Fury

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы выкрикиваете яростные молитвы, и повсюду растекается свирепость Ульрика. Цели получают психологию «Бешенство».

ШКУРА ЗИМНЕГО ВОЛКА

Pelt of the Winter Wolf

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус общительности часов

Ваши восторженные молитвы привлекают внимание Ульрика, позволяя вашим целям пережить укус его царства. В то время как цели все еще чувствуют боль и дискомфорт, вызванные холодной и зимней погодой, они не подвергаются штрафам по механике.

СУД СНЕЖНОГО КОРОЛЯ

The Snow King's Judgement

Дистанция: Общительность ярдов

Цель: 1

Длительность: Мгновенная

Вы призываете Ульрика проявить свое презрение к слабым, трусливым и лживым. Цель получает 1d10 ран, игнорирующих бонус стойкости и очки доспеха. Если GM решает, что цель не является ни слабой, ни трусливой, ни лживой, вместо этого вы пострадаете от эффекта заклинания.

УКУС ЗИМЫ

Winter's Bite

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы ревете молитвы о Блицбейле, вечно жаждущем топоре Ульрика. Если вы держите топор, он считается магическим, наносит дополнительно + SL урона, и все живые цели, которые были поражены топором, должны пройти серьезную (+0) проверку выносливости или получить состояние «Оглушенный». Кроме того, пораженные цели теряют любые состояния «Кровоточащий», поскольку их кровь замерзает. Точно так же, атаки вашего топора не могут вызвать состояние «Кровоточащий».

ЧУДЕСА ВЕРЕНЫ

ВЕРЕНА — МОЙ СВИДЕТЕЛЬ

As Verena Is My Witness

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов

Призываю Верену в качестве свидетеля, правда ваших слов является неопровергимой для всех обозрения. На время чуда, если вы говорите только правду, все слушатели будут верить, что вы говорите правду. Это, конечно, не обязательно означает, что они согласятся с вашими выводами.

СЛЕПОЕ ПРАВОСУДИЕ

Blind Justice

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус общительности раундов

Вы произносите молитвы об острых чувствах Верены, способных проникнуть в истину всего сущего. Вы можете сделать простую серьезную (+0) проверку восприятия, чтобы увидеть заклинания и чудеса, связанные с иллюзией или неправильным направлением. Вы также можете сделать среднюю (+20) проверку интуиции, чтобы определить, лжет ли персонаж, говорящий с вами. Примечание: собеседник может считать, что говорит правду, но его суждения вполне могут быть ошибочны.

КАНДАЛЫ ИСТИНЫ**Shackles of Truth****Дистанция:** Общительность ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Бонус общительности раундов

Вы обращаетесь к Верене, запрашивая вынесение решения в отношении подозреваемого преступника. Если ваша цель совершила преступление и утверждает, что не сделала этого, то, будучи под воздействием этого чуда, она получает состояние «Опутанный», которое нельзя снять во время действия чуда. Если вы ошибочно обвинили цель, Верена недовольна вашей глупостью: вы получаете +1 очко греха и должны немедленно совершить бросок по таблице «Гнев Богов».

МЕЧ ПРАВОСУДИЯ**Sword of Justice****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус общительности раундов

Вы молитесь Верене, чтобы ваш клинок ударил преступника. Если вы держите меч, он игнорирует АР и считается магическим. Кроме того, если пораженные противники являются преступниками (согласно решению GM), они должны совершить среднюю (+20) проверку выносливости или получить состояние «Бессознательный», которое длится как минимум [бонус общительности] раундов. Если над противниками в состоянии «Бессознательный», совершается какое-либо преступление, вы получаете +1 очко греха.

ПРАВДА ВЫЙДЕТ НАРУЖУ**Truth Will Out****Дистанция:** Бонус общительности ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенная

Вы произносите молитвы о способности Верены отыскать любую правду. Вы можете задать цели один вопрос. На него сразу же ответят правдиво и полностью. При желании, цели могут попытаться сопротивляться, оспаривая ваш SL средней (+20) проверкой хладнокровия. В случае успеха, они могут упорно отказываться отвечать. Если они достигают +2 SL, они могут скрывать незначительную информацию. +4 SL позволяет им скрывать важную информацию, в то время как +6 SL позволяет им полностью лгать. Вы узнаете, успешно ли они сопротивляются, хотя вам не хватит конкретных знаний об их обмане или доказательств их нечестности.

МУДРОСТЬ СОВЫ**Wisdom of the Owl****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус общительности раундов

Вы призываете Верену передать вам свою мудрость и знания. Вы получаете бонус +20 на все проверки интеллекта, пока действует это чудо. Кроме того, ваши зрачки расширяются, и ваш взгляд становится пронзительным и тревожащим: вы получаете +1 таланты «Угрожающий» и «Острые чувства (зрение)».



♦ МАГИЯ ♦



«Придержите ваши пушки, вы, нульнские идиоты! Они нам больше не нужны»

— Тайрус Горман, патриарх Огненного Ордена

Магические способности делают вас персоной, вызывающей в Империи ужас и страх. Вплоть до основания Коллегий Магии в Альтдорфе, все, кто мог управлять ветрами магии, находились вне закона. В наше время быть колдуном не противозаконно, если у вас есть лицензия. Заклинатели в Империи должны либо учиться в Магических Коллегиях, либо воздерживаться от чтения заклинаний, либо надеяться, что никто не заметит их незаконную деятельность. Даже лицензированных магистров обычно боятся и избегают — правовой статус никак не влияет на северный страх простолюдинов.

Магия считается противоестественной, и история ее использования богата множеством мрачных примеров: разрушительные заклятия колдовства, воскрешение мертвых и вызов демонических существ. Даже когда магия практикуется в соответствии с учением Коллегий, она может вызвать множество неприятностей. Сам источник магии нестабилен, и даже самый опытный заклинатель может потерять фокусировку, что приводит к опасным последствиям и неожиданным побочным эффектам.

ЭФИР

Изучающие магию черпают свои знания у эльфов, которые объяснили, что источником всех магических сил является Эфир. Это бесконечное измерение, которое считается домом для демонов и духов, оно существует за пределами физического мира. По эльфийскому учению, далеко на севере Империи огромная рваная рана прорвала завесу между реальным миром и эфиром, и оттуда сочится сырая магия. Эти бурлящие энергии, известные как ветра магии, дуют по

всему миру, собираясь и кружась в великих небесных узорах, чтобы пролиться дождем и проникнуть в землю и обитающих на ней существ. Именно эти мощные ветры волшебники и ведьмы используют, чтобы питать свои заклинания.

ВЕТРА МАГИИ

Когда магическая сила врывается в царство смертных, она раскалывается и разделяется, подобно свету, рассеивающему сквозь стеклянную призму. Коллегии Магии заявляют, что при этом появляется восемь отдельных Ветров, каждый из которых имеет свой цвет, характер и сильные стороны. Эльфы подтверждают эти заявления, обучая своих учеников тем же восьми ветрам, и лишь затем переходят к более мощной магии.

Только малое число людей может воспринимать Ветры, и еще меньше могут подчинять их своей воле. Большинство эльфов чувствительны к ветрам, и многие обладают способностью ясно их видеть — обычно это явление называют «Вторым зрением» или просто «Видением» — многие также могут научиться повелевать магией. Дварфы презирают магию, возможно, потому что они частично невосприимчивы к ней, и нет ни одного дварфа-волшебника. Полуорослики в основном равнодушны к магии: за исключением тех случаев, когда она вызывает красочные и яркие эффекты.

Эльфы распорядились (в качестве условия, при котором они обучат людей), что заклинатели-люди должны использовать только один Ветер Магии. Они утверждают, что, хотя можно сотворять заклинания, используя несколько ветров, это рискованное мероприятие для слабого и нестабильного человеческого разума. Эта мудрость была принята Коллегиями, и каждый из них с тех пор специализируется на одном цвете.

Некоторые колдуны считают эти ограничения нелепыми, попыткой эльфов оставить самые



ЧТО ТАКОЕ ЭФИР?

Между теми, кто именует себя «экспертами», ведется множество горячих споров о природе магии. В лекционных залах самых известных учебных заведений Империи часто можно встретить амбициозных ученых, излагающих свои последние теории. Некоторые сравнивают магию с закулисем театра, с массой механизмов, реквизита и скрытых блоков, ответственных за драму, которую видят зрители. Другие прибегают к математическим метафорам, с непонятными эзотерическими диаграммами. Хотя подобные заявления могут декларироваться с видом уверенности окончательности, они обычно встречаются вежливое покашливание, лес поднятых с вопросами рук и поток замечаний и возражений.

могущественные магические способности при себе. Использование нескольких ветров — это быстрый путь к власти, но также и к проклятию. Многие нелицензированные колдуны оказались не в силах противостоять этому искущению, практикам, обычно называемым Темной Магией, с которой ведут постоянную борьбу охотники на ведьм.

Другие считают, что магические энергии не так легко классифицировать. По всему Старому Свету можно найти множество разных типов «волшебников» и «колдунов», практикующих магию, которая, судя по всему, лежит за пределами цветовой дифференциации, например, ледяные ведьмы Кислева с холодным сердцем, или шаманы и колдуны, обитающие среди других рас, населяющих Империю, например, зеленокожих.

МАГИЧЕСКИЙ ЯЗЫК

Магические Ветры могут непрерывно дуть сквозь все сущее, но они относительно безвредны, пока их не используют при помощи Магика, магического языка. По непонятным причинам, когда чувствующие ветра магии издают определенные звуки, Ветры им отвечают. Коллегии Магии преподают сложный язык, называемый лингва преэстантия, который составляет основу их заклинаний, и именно ему изначально обучили людей эльфы. Несмотря на то, что им чрезвычайно сложно пользоваться, это значительное упрощение эльфийского языка Апоцеуен, используемого эльфами для формирования своей, более мощной магии. Магистры Коллегий и эльфы не одиноки в своем знании Магика. На его сложных формах также говорят многие магические существа, которых можно повстречать по всему Старому Свету, включая духов и демонов. Кажется, что многие колдуны инстинктивно понимают этот язык, как будто он каким-то образом проник в них, умоляя произносить заклинания.

ВОСЕМЬ ЗНАНИЙ

У каждого из восьми ветров магии есть связанные с ним знания, совокупность заклинаний и учений, которые используют его adeptы. Каждый из восьми Коллегий Магии посвящен изучению одного знания, и их здания построены так, чтобы фокусировать свой ветер для облегчения и относительно безопасного обучения.

ЗНАНИЯ СВЕТА

Знание Света относится к Хиш, белому ветру. Хиш считается самым трудным ветром для восприятия и управления, и он кажется еле видимым даже для тех, кто обладает виденьем. Это делает его сложным для использования, но менее непредсказуемым, чем другие ветры. Хиш ассоциируется с терпением, умом и чистотой. Иерофанты Светлого Ордена славятся своей дисциплиной, эрудицией и стойкой враждой к Хаосу.



Заклинания знания Света являются одними из самых мощных, включая разящие лучи слепящего света, и те, что изгоняют демонов и нежить из мира смертных. Есть

также более мягкие применения Хиш, используемые для исцеления товарищей или прояснения мыслей.

ЗНАНИЕ МЕТАЛЛА

Знание Металла относится к Чамону, золотому ветру. Второе зрение показывает Чамон как плотный и тяжелый ветер, который погружается в землю и сплетается в плотные металлы, такие как свинец и золото. Алхимики Золотого Ордена имеют репутацию необычайно прозаичных волшебников, многие из которых наряду с изучением магии также интересуются физикой и химией.



Заклинания знания Металла часто используют трансмутацию или изменения металла. Известно, что на поле боя алхимики вызывают коррозию или плавление стальных доспехов и оружия, отягощают врагов неожиданно плотной броней или заколдовывают оружие союзников сверхъестественными силами.

ЗНАНИЕ ЖИЗНИ

Знание Жизни относится к Гирану, нефритовому ветру. Свободное течение Гирана связано с ростом, плодородием и процветанием. Те, у кого есть виденье, видят Гиран легким дождем, падающим на землю и собирающимся в завихряющиеся спирали. Он погружается в почву и втягивается в корни растений, откуда он и продолжает питать все живое. Друиды Нефритового Ордена часто предпочитают жить вдали от городов, в гармонии с временами года и природой.



Заклинания знания Жизни обычно помогают осуществлять исцеление и омоложение, от заживления ран до того, что в бесплодном поле вдруг начинает буйно прорастать растительность. Ветер также может иметь и агрессивное применение. Враги Друида могут внезапно запутаться в колючих кустах ежевики и виноградных лозах.

ЗНАНИЕ НЕБЕС

Знание Небес относится к Азиру, голубому ветру. Он каскадом обрушивается с небес на Старый Свет, потрескивая в небесах, подобно огромному грозовому облаку. Астроманты Небесного Ордена, известные своими спокойными и созерцательными манерами, используют ветер для предсказания будущего, линзы Азира помогают им разглядеть его в звездах.



Заклинания знания Небес основываются на манипуляциях с судьбой, возведении защитных барьеров или обречения врага на

неудачу. На поле боя Астроманты также контролируют элементарные силы, поражая своих врагов молниями или даже притягивая звезды, обрушающиеся с небес.

ЗНАНИЕ ТЕНЕЙ

Знание Теней относится к Улгу, серому ветру. На первый взгляд он кажется густым туманом, собирающимся в лужи там, где практикуются интриги и обман, и поднимающимся в штормы и бури, когда вспыхивают войны. Магистры Серого Ордена, известные как «Серые стражи», по-своему скрыты, а их мотивы часто неясны. Несмотря на это, Серый Орден известен своей мудростью и умением вести переговоры, и его часто призывают на дипломатические миссии.



Заклинания знания Теней могут использоваться для маскировки или одурманивания, сбивая с толку и дезориентируя противников. В битве темные, малозаметные завитки Улгу могут достигнуть сердца врагов, уничтожая наиболее хорошо защищенных солдат, не оставляя ни единого следа на доспехах.

ЗНАНИЕ СМЕРТИ

Знание Смерти относится к Шаишу, пурпурному ветру. Его привлекают места смерти, поля сражений, сады Морра и места казней. Говорят, что ветер сильнее всего дует во время перемен, поэтому маги Аметистового Ордена обычно совершают свои величайшие обряды в сумерках перед рассветом или на закате. Хотя Шаиш связан со временем и смертностью, он отличается от некромантии, незаконной практики воскрешения и управления мертвыми, которая основана не на Шаише, а на темной магии Дхара. Аметистовый Орден, как и куль Морра, неустанно борется с угрозой некромантии.



Тем не менее, заклинания знания Смерти для неопытного взгляда неотличимы от некромантии. Они могут истощить жизненную силу, сеять страх среди врагов и помогают вступить в контакт с душами умерших.

ЗНАНИЕ ОГНЯ

Знание Огня относится к Акши, красному ветру. Акши — это горячий и обжигающий ветер, связанный с дерзостью, смелостью и рвением и притягивающий эмпирическим теплом. Пироманты Огненного Ордена смелы и вспыльчивы, это впечатляющие и разрушительные «Боевые магистры».



Многие заклинания Знания Огня носят атакующий характер, позволяя заклинателю вызывать огромные огненные шары или заставлять клиники их союзников пылать. Даже их неагрессивные заклинания, такие как грубая целительная магия, по-прежнему разрушительны по своей природе.

Огненные волшебники также способны вдохновлять своих союзников, пробуждая их мужество и внушая отвагу и верность войскам, которым они служат.

ЗНАНИЕ ЗВЕРЕЙ

Знание Зверей связано с Гуром, янтарным ветром, холодной первичной силой, связанной с миром дикой природы и живущими там зверями. Тем, у кого есть виденье, кажется, что Гур слабо дует в районах, где укрошена дикая природа и построены поселения. Это объясняет, почему шаманы Янтарного Ордена часто ведут себя как отшельники и избегают своих собратьев.



Заклинания Знания Зверей позволяют шаману общаться с животными, запрашивать их помочь и даже вести их в бой. Магия также позволяет волшебнику принимать форму зверя.

ЭЛЬФИЙСКАЯ МАГИЯ

Эльфы — существа долгоживущие, их разум более приспособлен к магии, чем человеческий. Маги высших эльфов обычно тренируются в нескольких, а иногда и во всех восьми ветрах в рамках своего обучения, прежде чем самый многообещающий перейдет к изучению Высшей Магии: Кхайш. Это слияние нескольких ветров магии в ослепительную, сверкающую энергию. Эта магия столь впечатляющая и трудна, что эльфы уверяют, что она лежит за пределами человеческих возможностей.

Лесные эльфы тоже используют восемь ветров магии, хотя их певцы заклинаний обычно фокусируются на нефритовом и янтарном ветрах. Самые могущественные обычно продолжают изучать либо Высшую Магию, как высшие эльфы, либо страшную Темную Магию — отвратительное смешение восьми ветров, которое может создать чрезвычайно разрушительные эффекты.

ТЕМНАЯ МАГИЯ

В то время как обладание контролем над Кхайшем позволяет безопасно смешивать несколько ветров магии, Дхар, широко известный как Темная Магия — гораздо более опасный метод наложения заклинаний, также использующий несколько ветров. Обычно его практикуют только злые колдуны, некроманты и могущественные ведьмы, польстившиеся на соблазнительный источник необузданной силы, но в то же время пронизанный ужасными побочными эффектами. Некоторые могут использовать Дхар долгое время, не поддаваясь его разрушительному влиянию, рано или поздно их тела и умы искаются в невероятные формы.

Для тех, кто обладает виденьем, Дхар напоминает застоявшуюся трясину, собирающуюся в местах, пропитанных злом или разложением: Стадные камни зверолюдов, темные идолы культистов Хаоса и места, где совершались грязные ритуалы, использующие несколько ветров магии. Дхар настолько плотен и силен, что может самостоятельно объединяться или кристаллизоваться в физическую материю, в конечном счете образуя опасную субстанцию, называемую варп-камнем.

ВАРП-КАМЕНЬ

Варп-камень — это ком чистой магии, заключенный в материальном плане. Его неестественное происхождение сразу же становится очевидным для всех, кто его видит, так как он причиняет боль глазам и подвергает мутациям все, что находится около него слишком долго. Хотя его форма варьируется, он часто имеет твердые грани, как кремень, и излучает тошнотворное зеленое свечение.

Тщательное изучение этого вещества не должно быть легким. Варп-камень — это проявление чистого Хаоса, одно его присутствие губительно и способно осквернить чистейшую душу. Те, кто непосредственно контактирует с варп-камнем, рисуют заболеть, сойти с ума и подвернуться мутации, а любой, кто проглотит хотя бы щепотку этого вещества, обречет себя на катастрофическое искажение тела и разума. Тем не менее, мир полон безрассудных и амбициозных дураков, которые знают, что эта изменчивая и опасная субстанция является сильнейшим источником энергии для заклинаний и ритуалов.

Последователи Хаоса и скавены без колебаний используют его. Для них варп-камень — это буквально дар богов, который ценится выше золота и драгоценностей, и часто используется против их врагов.

ПРОЧИЕ ЗНАНИЯ

В менее посещаемых уголках империи, в деревнях и сельских общинах, далеких от влияния Коллегий Магии, все еще практикуются старые формы магии, даже если они объявлены вне закона и караются смертью. Существует бесчисленное множество их разновидностей, но можно выделить две формы, наиболее распространенные среди людей, — это Ведовство и Кодловство.

ЗНАНИЕ ВЕДОВСТВА

Практикующие ведовства, как правило, живут тихой жизнью на окраинах небольших населенных пунктов, служа местным общинам. Подобно тому, как они живут где-то на границе между цивилизацией и дикой природой, их магия в значительной степени связана с завесой между материальным миром и царством духов. Их магия, как правило, фокусируется на фольклоре, духах и природе, а также на средствах, которыми они могут помочь сельским общинам, в которых их приютили. Когда-то это было довольно распространенным явлением в Империи, но более двух веков преследований с момента основания Коллегий Магии практически уничтожили практикующих Ведовство.

ЗНАНИЕ КОЛДОВСТВА

Хотя знание колдовства по своей сути не злонамеренно и не связано с богами Хаоса, оно имеет справедливо заработанную репутацию как злобное и нечестивое. Часто самоучки и те, кто используют несколько ветров магии, практикующие Знание Колдовства, испытывают недостаток в контроле или знаниях Коллегии, что подвергает их значительному риску скверны. Сочетание из разлагающего воздействия Дхара и попыток правоверного населения избегать практикующих Колдовства, делает этих колдунов озлобленными и злорадными, их сердца — каменными и ожесточенными, а их взгляд — полным ненависти и злобы.

ПРАВИЛА МАГИИ

ВТОРОЕ ЗРЕНИЕ

Талант «Второе зрение» (с.) позволяет вам ощущать ветра магии и то, как магия влияет на мир вокруг вас. «Второе зрение» влияет на все ваши чувства, и то, как оно проявляется, зависит от индивидуального опыта и обучения: так, Акши может источать горячий аромат корицы для одного пироманта, в то время как его коллега будет испытывать жжение в ушах.

Если у вас есть «Второе зрение», вы можете использовать любые соответствующие умения, связанные в вашей возможностью ощутить касание Эфира, чаще всего применяются интуиция, восприятие и выслеживание. Например, магистр, следовавший за следом убегающей ведьмы, мог бы совершить проверку выслеживания, чувствуя следы Дхара, оставленного ведьмой, а не двигаясь по отпечаткам ее сапог. Или колдунья, желающая увидеть, какая магия применялась в этом месте, может использовать восприятие, чтобы более внимательно изучить завихрения Ветров. Как и прочие чувства, «Второе зрение» нельзя просто так «отключить», что является источником большого дискомфорта для всех, кто предпочел бы не иметь такой связи с Ветрами Магии, в чем-то завидуя тем, кто не обладает подобным умением. Это означает, что GM может совершать проверки от вашего имени, чтобы определить, видите ли вы что-то магическое в вашем окружении, даже если вы не совершаете активных проверок для их обнаружения.

ЗАКЛИНАНИЯ

Существует четыре типа заклинаний: малые, тайные, знаний и Хаоса. Малые заклинания — это простые трюки, использующие незначительное количество магии. Тайные заклинания — это общие заклинания, открытые для тех, кто изучает магию знаний или Хаоса. Заклинания знаний — это те, которые вы можете выучить, только если обладаете ими. То есть, чтобы изучить заклинания из знания Огня, вам нужен талант «Тайная магия (огонь)». Заклинания Хаоса — это те, которые могут использовать продавшие свою душу Хаосу.

ЗАПОМИНАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Запоминание сложных языковых структур языка (магик) — сложная задача, поэтому простая запись заклинания в гrimuar не позволяет вам выучить заклинание.

Чтобы запомнить заклинание (и, следовательно, иметь возможность сотворить его, не обращаясь к гrimuару) обычно вам нужно потратить количество ХР, указанное в вашем таланте (см. главу 4: «Умения и Таланты»). Как только заклинание запомнено, заклинатель всегда его помнит, за исключением особых обстоятельств.

ПРОВЕРКА СОТВОРЕНИЯ

Чтобы сотворить заклинание, проведите проверку языка (магик). Если вам это удастся, сравните ваш SL со значением сотворения (ЗС) заклинания (указано в описании каждого заклинания). Если ваш SL равен или выше, чем ЗС заклинания, оно сотворяется, как описано в описании заклинания. Если же это не так, попытка сотворить заклинание неудачна, и больше ничего не происходит.

КРИТИЧЕСКОЕ СОТВОРЕНИЕ

Если при броске сотворения выпал крит (с.), магические ветры задули излишне сильно, даруя вам дополнительную силу, но и взымая дополнительную плату. Если вы не обладаете талантом «Инстинктивное понимание», вам следует совершить бросок по таблице «Малых ошибок», когда силы вырываются из-под вашего контроля, но зато вы сможете выбрать один из следующих эффектов:

- Критическое заклинание:** Если заклинание наносит урон, оно также наносит критическую рану. Обратитесь к (с.) для подробностей.
- Полная мощь:** Заклинание сотворяется, несмотря на требуемое ЗС и полученных SL, но его можно рассеять.
- Неудержимая сила:** Если вы получили достаточно SL при сотворении, это заклинание невозможно рассеять.

МАЛЫЕ ОШИБКИ

Бросок	Результат
01-05	Знак Ведьмы: Следующее живое существо, которое будет рождено в пределах 1 мили, будет мутантом.
06-10	Скисшее Молоко: Все молоко в пределах 1d100 ярдов мгновенно скисает.
11-15	Гниение: Посевы на [бонус силы воли] полях в радиусе [бонус силы воли] миль вокруг чародея подвержены гниению и сгнивают за одну ночь.
16-20	Воск Души: Ваши уши мгновенно забиваются густым воском. Получите 1 состояние «Оглохший», которое не проходит, по-ка кто-то не очистит ваши уши (при успешном использовании умения лечение).
21-25	Колдовской Свет: Вы светитесь неестественным светом, родственным с вашим знанием, излучая столько же света, сколько излучает большой костер, свечение длится 1d10 раундов.
26-30	Темный Шепот: Пройдите среднюю (+20) проверку силы воли, или получите 1 очко порчи.
31-35	Разрыв: Вашего нос, уши и глаза начинают обильно кровоточить. Получите 1d10 состояний «Кровоточащий».
36-40	Духовная Встряска: Получите состояние «Лежащий».
41-45	Развязывание: У вашего персонажа расстегивается каждая пряжка, и развязывается каждый шнурок, что может привести к падению ремней, раскрытию мешков, сумок и брони.
46-50	Своенравный Костюм: Кажется, ваша одежда живет своей жизнью. Получите 1 состояние «Опутанный» с силой 1d10x5.
51-55	Проклятие Умеренности: Весь алкоголь в пределах 1d100 ярдов портится, становится горьким и вонючим.
56-60	Истощение Душ: Получите 1 состояние «Уставший», которое длится 1d10 часов.
61-65	Отвлечение: Если вы вступили в бой, получите состояние «Ошеломленный». В противном случае, вы совершенно поражены, ваше сердце дико стучит, и вы не можете сосредоточиться в течение нескольких минут.
66-70	Нечестивые Видения: Мимолетные видения языческих и нечестивых поступков беспокоят вас. Получите состояние «Ослепший». Пройдите серьезную (+0) проверку хладнокровия, иначе получите еще одно.
71-75	Заплетающийся Язык: Все проверки языка (включая используемые для сотворения) получают штраф -10 на 1d10 раундов.
76-80	Ужас!: Пройдите трудную (-20) проверку хладнокровия, или получите 1 состояние «Сломленный».
81-85	Проклятие Скверны: Получите 1 очко порчи.
86-90	Двойная Неприятность: Эффект произнесенного вами заклинания происходит в другом месте в пределах 1d10 миль. По усмотрению GM, это может иметь последствия.
91-95	Приумножение Несчастий: Совершите два броска по этой таблице, перебрасывая результаты 91-00.
96-100	Каскад Хаоса: Совершите бросок по таблице «Крупные ошибки».

КРУПНЫЕ ОШИБКИ

Бросок	Результат
01-05	Призрачные Голоса: Все в [сила воли] ярдах слышат мрачные и соблазнительные голоса, исходящих из Царства Хаоса. Все разумные существа должны пройти среднюю (+20) проверку хладнокровия или получить 1 очко порчи.
06-10	Ведьмин Взор: Ваши глаза приобретают неестественный цвет, связанный с вашим знанием на 1d10 часов. Пока ваши глаза сменили цвет, у вас есть 1 состояние «Ослепший», которое не может быть снято никакими средствами.
11-15	Эфирный Шок: Вы получаете 1d10 Ран, игнорирующих ваш бонус стойкости и очки доспеха. Пройдите среднюю (+20) проверку стойкости, или получите «Оглушенный».
16-20	Поступь Смерти: Вы распространяете смерть на своем пути. В течение следующих 1d10 часов любая растительная жизнь рядом с вами увядает и умирает.
21-25	Кишечный Бунт: Вы не контролируете свой кишечник, пачкая себя. Получите 1 состояние «Уставший», которое не может быть снято, пока вы не сможете переодеться и очистить себя от продуктов собственной жизнедеятельности.
26-30	Духовное Пламя: Получите состояние «Горящий», поскольку вы окружены неестественным пламенем цвета ваших Знаний.
31-35	Язык без Костей: Вы бессвязно тараторите в течение 1d10 раундов. В течение этого времени вы не можете устно изъясняться или совершать проверки сотворения, хотя это не мешает вам в остальном действовать как обычно.
36-40	Копошение: Вас связывает боем рой эфирных крыс, гигантских пауков, змей и т.д. (по выбору GM). Используйте стандартные профили для соответствующего типа существа, добавив черту существа «Рой». После 1d10 раундов, если рой еще не уничтожен, он рассеивается.
41-45	Тряпичная Кукла: Вас подбрасывает на 1d10 ярдов в воздухе в случайном направлении, вы получаете 1d10 ран при приземлении, игнорирующих очки доспеха, помимо этого, вы получаете состояние «Лежащий».
46-50	Обморожение Конечности: Одна конечность (определенная случайным образом) замораживается на 1d10 часов. Конечность бесполезна, как если бы она была ампутирована (с.).
51-55	Темный Взгляд: Вы теряете преимущество «Второго зрения» на 1d10 часов. проверки концентрации также полу-чают штраф -20 все это время.
56-60	Предвиденье Хаоса: Получите бонусный пул в 1d10 очков удачи (это может привести к превышению вашего естественного лимита). Каждый раз, когда вы тратите одно из этих очков, получите 1 очко порчи. Оставшиеся очки теряются в конце сессии.
61-65	Левитация: Вы поднимаетесь вверх порывами ветров магии, паря в 1d10 ярдах над землей в течение 1d10 минут. Другие персонажи могут принудительно перемещать вас, и вы можете двигаться с помощью заклинаний, крыльев или чего-то подобного, но постоянно будете возвращаться в левитирующее положение, если вас оставят в покое. Смотрите правила падения (с.) для того, чтобы узнать, что происходит при окончании левитации.
66-70	Отрыжка: Вас неудержимо рвет, и из вашего тела изливается куда больше воинчей рвоты, чем оно могло бы в себя вместить. Получите состояние «Оглушенный», которое длится 1d10 раундов.
71-75	Тряска Хаоса: Все существа в пределах 1d100 ярдов должны пройти среднюю (+20) проверку атлетики, или получат состояние «Лежащий».
76-80	Сердце Предателя: Темные боги соблазняют вас на ужасное предательство. Если вы атакуете или иным образом предадите союзника, не сдерживая свой потенциал, получите все очки удачи обратно. Если вы заставите другого персонажа лишиться очка судьбы, получите + 1 очко судьбы.
81-85	Нечистивая Слабость: Получите 1 очко порчи, состояние «Уставший» и состояние «Лежащий».
86-90	Адская Вонь: Теперь от вас жутко смердит! Вы приобретаете черту существа «Отвлекающий» (с.) и, вероятно, неприятие любого существа, которое обладает обонянием. Эффект длится 1d10 часов.
91-95	Утечка Силы: Вы не можете использовать таланты, используемые для сотворения заклинаний (обычно это тай-ная магия, магия Хаоса или любой другой аналогичный талант), в течение 1d10 минут.
96-100	Эфирный Отклик: Каждый в пределах [бонус силы воли] ярдов (друг и враг) получает 1d10 раны, игнорирующих бонус стойкости и очки доспеха, и получает состояние «Лежащий». Если нет целей в радиусе действия, магии негде выпустить пар, поэтому ваша голова взрывается, мгновенно вас убивая.



ГУБИТЕЛЬНОЕ ВЛИЯНИЕ

Сотворение заклинаний неподалеку от источников порчи делает контроль над Ветрами Магии намного сложнее. При попытке совершить проверку языка (магик) или концентрации вблизи искажающего влияния (с.) любая восьмерка (отражение восьмиконечного символа хаоса) на кубе единиц вызовет малую ошибку, поскольку магия выходит из-под контроля. Если вы уже получили малую ошибку, вызванную по другой причине, она перерастает в крупную ошибку.

ЗАМИНКА ПРИ СОТВОРЕНИИ

Если вы теряете контроль над магической энергией, которую направляете, все неизменно идет наперекосяк. Если вы совершили проверку с заминкой, вы пострадаете от ошибки. Совершите бросок 1d100 и проконсультируйтесь с таблицей «Малые ошибки».

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Если заклинание успешно сотворено, оно остается в силе в течение его длительности, если оно не будет рассеяно. Вы не можете просто отменить свои уже сотворенные заклинания, но вы можете попытаться рассеять их.

ГРИМУАРЫ

У некоторых заклинателей есть книга заклинаний, или гримуар, в которой они записывают свои заклинания. Ученики копируют заклинания от своего мастера, в то время как опытные магистры будут активно искать новые заклинания у других магистров, часто обмениваясь заклинаниями. Заклинатель может сотворять заклинания непосредственно из гримуара, если оно принадлежит знанию, которым он обладает. Подобная попытка удваивает значение сотворения.

МАГИЧЕСКИЕ СНАРЯДЫ

Magic Missiles

Некоторые заклинания помечены как магические снаряды. Это заклинания, наносящие урон, и все они следуют одним и тем же правилам. Когда магический снаряд успешно сотворен и нацелен на другого персонажа, место попадания определяется путем инвертирования результата броска проверки языка (магик) и обращения к таблице «Зона попадания» (с.). SL проверки языка (магик) добавляется к указанному урону заклинания и вашему бонусу силы воли для определения общего нанесенного урона. Этот урон снижается стойкостью цели и ее очками доспеха, по обычным правилам.

ЗАКЛИНАНИЯ КАСАНИЯ В БОЮ

Некоторые заклинания требуют от вас прикоснуться к цели. Если вы в бою или если цель не желает, чтобы ее трогали, вы должны пройти встречную проверку рукопашной (кулачное) (как правило, против умения рукопашное или уворот) после завершения проверки сотворения. Если вы это делаете, и ваше заклинание было магическим снарядом, то для определения места попадания будет использован результат проверки рукопашной (кулачное), а не проверки языка (магик).

ИНГРЕДИЕНТЫ

Заклинатели могут направить свою магию через

соответствующий ингредиент, прежде чем давать волю своим заклинаниям. Это обеспечивает защиту от ошибок, поскольку правильно подобранный ингредиент поглощает все нежеланные магические последствия.

Если при использовании заклинания вы используете какой-либо ингредиент, любая крупная ошибка становится малой ошибкой, а любая малая ошибка игнорируется. При использовании ингредиента, он потребляется или уничтожается в процессе, даже если в результате не выпало ошибки.

Ингредиенты стоят ЗС в серебряных шиллингах для заклинаний тайной магии и знаний. Всякий раз, когда вы покупаете новый ингредиент, отметьте на листе персонажа, для какого заклинания вы его приобрели. Ингредиенты работают только для определенных заклинаний, а не для всех заклинаний вашего знания. Для тех, кто хочет добавить индивидуальности к своим ингредиентам, примеры данных ингредиентов образцы для каждого основного знания приведены в списках заклинаний.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Чтобы попытаться сотворить заклинание, вы должны быть в состоянии произнести магические слова: у вас не должно быть во рту кляпа, у вас есть воздух, и вы не находитесь под водой. Если вы потеряли голос, GM должен увеличить сложность проверки языка (магик) для сотворения заклинания. Кроме того, магик должен произноситься в спокойном состоянии (или даже пропеть, если вы используете знание Света), громко и четко, чтобы вы могли гарантировать срабатывание заклинания, тут нет места шепоту. Также, чем больше ЗС, тем громче должно быть произнесено заклинание.

Каждое из ваших заклинаний может действовать только один раз, а это означает, что вы должны подождать, пока заклинание не прекратится или не будет рассеяно, прежде чем снова использовать это заклинание. Кроме того, заклинания, предоставляющие бонусы или штрафы, не складываются. Вместо этого применяется наивысший бонус и наихудший штраф от каждого заклинания, наложенного на вас. Таким образом, если у вас есть заклинание, дающее бонус +20 к силе воли, а другое, дающее +10 к силе воли, вы получаете бонус +20 к силе воли, а не +30.

Наконец, если не указано иное, вы всегда должны иметь возможность видеть — т.е. иметь линию видимости — к вашей цели.



ПРЕИМУЩЕСТВО И МАГИЯ

Преимущество в бою применяется к проверкам сотворения, а не концентрации. При использовании магии вы также можете получить преимущество следующим образом: если на цели уже применялось заклинание из того же знания, которое было наложено на нее в этом раунде, вы получите +1 преимущество при сотворении заклинания, в качестве усиления потока избранного Ветра Магии. Общие правила преимущества изложены на (с.).

ПРОВЕРКА КОНЦЕНТРАЦИИ

Некоторые магические заклинания требуют гораздо больше магии, чем обычно можно найти в мире. Чтобы использовать такие заклинания, можно привлечь Ветра Магии и сконцентрировать их в более мощную форму, используя умение концентрация. Направление ветров магии может быть опасной процедурой, но это единственный верный способ использовать некоторые мощные заклинания. Чтобы направить магию на заклинание, сделайте длительную проверку концентрации.

Когда ваш SL достигает ЗС выбранного вами заклинания, вы направили достаточно магии, чтобы сотворить его. В следующем раунде вы можете произнести заклинание, используя обычные правила сотворения, но рассматривайте значение сотворения выбранного заклинания как 0. Если проверка сотворения провалена, вы также теряете всю свою направленную магическую энергию и страдаете от малой ошибки, поскольку накопленные силы выплескиваются из-под вашего контроля, приводя к непредсказуемым последствиям.

КРИТИЧЕСКАЯ КОНЦЕНТРАЦИЯ

Если при концентрации вы выбросили крит, вы направляете мощный поток магии и можете сотворить свое заклинание в следующем раунде независимо от накопленных SL, которые вы получили в длительной проверке до сих пор. Однако столь необузданная и столь быстро сконцентрированная в одном месте приводит к появлению последствий. Совершите бросок 1d100 по таблице «Малых ошибок», если у вас нет таланта «Эфирная гармония» (с.).

ЗАМИНКА

Направление Магических Ветров в большой поток опасно. Любой дубль или любой бросок, заканчивающийся 0 вашей проверки умения, считается заминкой (например, 00, 99, 90, 88 и так далее). Если вы совершили проверку концентрации с заминкой, вы совершаете ошибку. Совершите бросок 1d100 и обратитесь к таблице «Крупных ошибок».

ПРЕРЫВАНИЕ

Концентрация жизненно важна для сотворения заклинаний. Если вас что-то отвлекает (громкие звуки, полученный урон, мигающие огни или что-то подобное) вы должны пройти трудную (-20) проверку хладнокровия или потеряете контроль, получив малую ошибку, а также потеряв все SL, которые успели накопить во время длительной проверки концентрации.

ОТКЛОНЕНИЕ ВЕТРОВ

Ношение цветов, соответствующих Ветру Магии, которым вы манипулируете, помогает привлечь его магию к вам. Именно по этой причине большинство магов предпочитает одеваться в традиционную одежду своего Ордена.

Все проверки сотворения и концентрации получают штраф -1 SL, если вы одеты неподобающим образом для Ветра Магии, который вы пытаетесь привлечь, по решению GM. В частности, металл и кожаные доспехи отталкивают большинство ветров: металл окутан золотым ветром Чамоном, в то время как кожа сохраняет следы янтарного Гура. На практике,

заклинатели, носящие доспехи, получают штраф -1 SL для всех проверок сотворения и концентрации за каждое очко доспеха в части тела с наибольшим их значением. Заклинатели с талантом «Тайная магия (металл)» могут носить металлическую броню без штрафа. Те, кто обладает талантом «Тайной магии (звери)», могут игнорировать штраф при ношении кожаных доспехов.

РАССЕИВАНИЕ

Если заклинание нацелено на вас или точку, которую вы можете увидеть в пределах [сила воли] ярдов от вас, вы можете совершить встречную проверку сотворения, используя язык (магик), поскольку вы пытаетесь произнести контрзаклинание. Сделайте встречную проверку языка (магик). Если вы выигрываете, вы рассеиваете входящее заклинание, если вы проигрываете, заклинание использует SL встречной проверки для определения, было ли оно сотворено, как обычно. Вы можете пытаться рассеять только одно заклинание каждый раунд.

РАССЕИВАНИЕ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ

Если заклинание имеет длительный эффект, вы можете попытаться рассеять это заклинание своим действием. Это делается путем проведения длительной проверки языка (магик). Когда ваши SL достигают ЗС текущего заклинания, вы успешно рассеиваете его.

Несколько заклинателей могут пытаться рассеять одно и то же заклинание, совершая броски по отдельности. Если их сотворение использует одинаковое Знание, они могут решить совершить вместо этого проверку с помощью.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВАРП-КАМНЯ

"Официально использование варп-камня запрещено властями. Неофициально я могу заявить, что официально он никогда не использовался в этой коллегии. Официально я не могу сказать, какое неофициальное применение он может иметь. Но неофициально, я мог бы сказать, что он имеет определенное неофициальное применение. Но, конечно, это официально неофициально."

— Вильгельм Хользвиг-Шлиштейн, Серый Страж, рассказчик и лжец

Варп-камень — столь богатый источник энергии, что даже небольшой фрагмент его может дать достаточно магических сил, чтобы в короткий срок привести в действие любое заклинание. Конечно, безмерна мудрость того, кто использует варп-камень для сотворения заклинаний, а, особенно, того, кто носит варп-камень с собой.

Мастер, использующий варп-камень при сотворении и концентрации, удваивает количество полученных SL при соответствующих проверках. Кроме того, сотворение и концентрация с помощью варп-камня оказывает разрушительное влияние. Конкретнее оно описывается на (с.) в разделе про порчу и на (с.) о сотворении вблизи губительного влияния.

НЕСКОЛЬКО ТАЙНЫХ ЗНАНИЙ

Если вы эльф, вы сможете использовать несколько тайных знаний, их количество не может быть больше вашего бонуса силы воли. Если ваша сила воли равна 65, вы можете изучить 6 из 8 тайных знаний. Однако это требует времени и усилий. Вы не можете приобрести новый талант «Тайная магия», пока не освоите предыдущий, взяв по крайней мере 20 улучшений в умении концентрации и изучив по крайней мере 8 заклинаний из своего знания. Кроме того, любой волшебник может изучить одно темное знание в дополнение к другому, если он достаточно глуп и может найти учителя или запретный гримуар для изучения.

- Малая магия: (с.)
- Тайная магия: (с.)
- Знание Зверей: (с.)
- Знание Смерти: (с.)
- Знание Огня: (с.)
- Знание Небес: (с.)
- Знание Металла: (с.)
- Знание Жизни: (с.)
- Знание Света: (с.)
- Знание Теней: (с.)
- Знание ведовства: (с.)
- Знание колдовства: (с.)
- Знание демонологии: (с.)
- Знание некромантии: (с.)
- Магия Хаоса: (с.)



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: СПЛЕТЕНИЕ ВЕТРОВ

Ветра магии кружатся в непостижимых узорах и непредсказуемых порывах. Перед каждой сценой — или даже каждым раундом в районах с особенно бурными магическими потоками — GM может совершить бросок для определения силы Ветров, дующих в данной сцене, чтобы отобразить динамичность ветров магии. Модификатор можно добавить к вашим проверкам Сотворения и Концентрации. GM мог бы решить сделать это только в тех областях, где Ветра магии особенно сильны, например, после мощных заклинаний, в магических местах, около хаотических порталов, и когда Моррслиб полон. Если у вас есть талант «Второе зрение», легкая (+40) проверка восприятия поможет обнаружить подобные искажения.

Бросок	Модификатор
1	-30
2-3	-10
4-7	-
8-9	+10
10	+30

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ

Сначала перечисляются малые заклинания, затем тайные заклинания, затем 8 элементальных знаний (цветная магия), затем 2 ведьмовских знания, за которыми следуют 2 темных знания и, наконец, 1 заклинание для каждого из 3 знаний Хаоса. Темные знания и знания Хаоса представлены значительно уже, так как здесь они представлены лишь для NPC. Любые специальные правила для каждого знания указаны перед списками заклинаний.

УСИЛЕНИЕ

Для каждые +2 SL, на которые вы превысили ЗС при проверке с сотворения, вы сможете добавить дополнительную дистанцию, область эффекта, продолжительность или цель, равные начальному значению, указанному в заклинании. Заклинания с дистанцией и целью «Вы» могут нацеливаться только на заклинателя, совершающего проверку сотворения. Заклинания с дистанцией «Касание» не могут изменить дистанцию. Если заклинание не имеет длительности, вы не можете продлить его.

Вы можете выбрать один и тот же вариант несколько раз. Например, если вы имеете + 4 SL выше вашего значения сотворения с 1 целью, то вы можете нацелиться на 3 персон. Некоторые заклинания могут иметь дополнительные, применяемые по желанию преимущества за дополнительные SL, что указано в их описании.

ФОРМАТ ЗАКЛИНАНИЯ

- **ЗС:** Это значение сотворения заклинания.
- **Дистанция:** Это радиус действия заклинания, обычно обозначаемый в ярдах. Если дистанция «вы», оно может быть наложено только на заклинателя. Если дистанция «касание», заклинателю необходимо прикоснуться к цели.
- **Цель:** Описывает, на что может быть нацелено заклинание. Часто это будет 1 или несколько существ. Заклинания, отмеченные ОЭ (Область Эффекта), влияют на всех существ в пределах этого диаметра. Если цель отмечена как «Особое», это будет разъяснено в описании. Заклинания с «Особое» целью не могут использовать SL, чтобы повлиять на дополнительные цели.
- **Длительность:** Как долго длится эффект. «Мгновенный» означает, что эффект заклинания происходит мгновенно, а затем заканчивается. Продолжительность может быть связана с бонусами характеристик в раундах/минутах/часах и т. д., означает количество этой единицы времени, равное бонусу указанной характеристики заклинателя.
- **Описание:** Эффект заклинания указывается здесь.

ГРИМУАРЫ

Если вы начинаете игру с гrimuаром, то GM определяет, сколько заклинаний успел записать в него ваш волшебник. Некоторые GM более щедры, но большинство дает по крайней мере четыре новых заклинания для изучения, и немногие дают больше восьми. Если вы запомнили заклинание, вам не нужен доступ к вашему гrimuару, чтобы его сотворить. Если вы еще не запомнили заклинание, вы можете использовать свой гrimuар, и держать его обеими руками во время сотворения. Это удваивает ЗС заклинания и подвергает ваш гrimuар риску повреждения или кражи.



КОЛЛЕГИИ МАГИИ И МАЛЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Малые заклинания, или заклятья, как их часто называют в Коллегиях, используют ничтожное количество любых ветров, и часто заклинатели инстинктивно их изучают, когда их магический талант впервые проявляется. Таким образом, как только их обучение в Коллегиях начинается, магистры редко изучают новые малые заклинания. Технически, они классифицируются как ведьмовство, и поэтому являются незаконными в Империи.

В то время как Коллегии Магии обычно закрывают глаза на их использование, учитывая, что они весьма незначительны, охотники на ведьм поступают несколько иначе.

МАЛЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ (PETTY SPELLS)

У некоторых людей, благословленных (или проклятых, в зависимости от вашей точки зрения) искрой магии, она обычно проявляется в период полового созревания, и почти всегда до того, как им стукнет 25 лет. Первыми признаками часто являются маленькие трюки, фокусы, чары или тому подобное, показывающие, что будущий волшебник, вероятно, должен быть обучен, во имя безопасности окружающих.

Для эльфов это только часть взросления, а тех, кто интересуется магией, учат развивать свои растущие таланты. Но людям, конечно, если они смогли избежать линчевания, потребуются годы обучения в качестве ученика магистра одного из восьми Коллегий Магии, и они никогда не должны использовать маленькие трюки, которые они узнали, когда еще были молоды. Но большинство — использует.

Поскольку малые заклинания формально не классифицированы, у них много разных имен. Игрокам предлагается придумать свои собственные, более характерные имена, отражающие их личность.

ДРУГ ЖИВОТНЫХ

Animal Friend

ЗС: 0

Дистанция: 1 ярд

Цель: 1

Длительность: 1 час

Вы дружитесь с существом, которое меньше вас и обладает чертой «Животное». Животное полностью доверяет вам и относится к вам как к другу.

НАПРАВЛЕНИЕ

Bearings

ЗС: 0

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Мгновенный

Вы чувствуете приток Магических Ветров из их источника. Вы знаете, в каком направлении находится север.

ОСЛЕПЛЕНИЕ

Dazzle

ЗС: 0

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Цель получает 1 состояние «Ослепший» и получает 1 состояние «Ослепший» в начале каждого раунда, пока действует заклинание.

ОСТОРОЖНЫЙ ШАГ

Careful Step

ЗС: 0

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Сила воли минут

Магия, текущая через ваши ноги, гарантирует, что любое органическое вещество, на которое вы наступите, останется неповрежденным: ветки не ломаются, трава возвращается в исходное положение, и даже нежные цветы не пострадают. Те, кто хочет использовать умение выслеживание, чтобы преследовать вас по дикой местности, получают штраф -30 к своим проверкам.

КОНСЕРВАЦИЯ

Conserve

ЗС: 0

Дистанция: 1 ярд

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли дней

Вы можете уберечь объем продуктов, вплоть до дневного рациона. В течение этого времени они не будут гнить, плесневеть или чернеть, хотя они все еще могут пострадать от внешних факторов, например, намокнуть, подгореть или быть отравленными.

ДРОТИК

Dart

ЗС: 0

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Мгновенный

Вы заставляете маленький снаряд магической энергии сорваться из ваших пальцев. Это марический снаряд с уроном +0.

ОСУШЕНИЕ**Drain****ЗС: 0****Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенный

Вы касаетесь ваших целей, выпивая их жизнь. Это считается магическим снарядом с уроном +0, который игнорирует очки доспеха. Затем вы лечите 1 рану.

ПОДСЛУШИВАНИЕ**Eavesdrop****ЗС: 0****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Бонус инициативы минут

Вы можете слышать, что говорят ваши цели, как будто вы стоите прямо рядом с ними.

ПОРЫ ВЕТРА**Gust****ЗС: 0****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** Особое**Длительность:** Мгновенный

Вы создаете кратковременный порыв ветра, достаточно сильный, чтобы задуть свечу, хлопнуть открытой дверью или сбросить несколько страниц на пол.

СВЕТ**Light****ЗС: 0****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Сила воли минут

Вы создаете небольшой свет, примерно эквивалентный факелу, который распространяет область света от вашей руки, посоза, или какой-то части вашего персонажа. Пока заклинание активно, вы можете увеличить освещение до уровня фонаря или уменьшить его до уровня свечи, если вы проходите среднюю (+20) проверку концентрации.

ВОЛШЕБНОЕ ПЛАМЯ**Magic Flame****ЗС: 0****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы зажигаете небольшое пламя, которое мерцает на ладони. Он не обожжет вас, но будет излучать тепло и зажигать легковоспламеняющиеся предметы, подобно обычному огню.

БОЛОТНЫЕ ОГНИ**Marsh Lights****ЗС: 0****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** Особое**Длительность:** Сила воли минут

Вы создаете несколько мерцающих волшебных огней вплоть до [бонус интеллекта]. Они эквивалентны факелам или закрытым фонарям. При условии, что они остаются в пределах прямой видимости, вы можете управлять огоньками, пройдя среднюю (+20) проверку концентрации. Успех позволяет приказать огонькам двигаться в любом направлении. Они будут двигаться в темпе ходьбы по прямой линии, проходя через любые

объекты (или существ) на своем пути, если только вы снова не совершили проверку снова, чтобы изменить их направление.

ШЕЛЕСТЬ ШЕПОТА**Murmured Whisper****ЗС: 0****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** Особое**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы заставляете свой голос звучать из точки в радиусе [сила воли] ярдов, независимо от линии видимости. Ваш голос слышат все, находящиеся в пределах слышимости.

ОТКРЫТЬ ЗАМОК**Open Lock****ЗС: 0****Дистанция:** Касание**Цель:** Особое**Длительность:** Мгновенный

Один немагический замок открывается при вашем касании.

ПРИЗЫВ МАЛОГО ЖИВОТНОГО**Produce Small Animal****ЗС: 0****Дистанция:** Касание**Цель:** Особое**Длительность:** Мгновенный

Вы запускаете руку в сумку, карман или шляпу, или под камень, куст или нору, доставая оттуда маленькое животное, которое можно найти поблизости, такое как кролик, голубь или крыса. Если нет подходящих животных в этой местности, заклинание ничего не создает. Дружелюбие животного не гарантируется.

ЗАЩИТА ОТ ДОЖДЯ**Protection from Rain****ЗС: 0****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус стойкости часов

Вы можете оставаться сухим, независимо от погоды, игнорируя любые осадки. Это касается дождя, града, мокрого снега и любой подобной жидкости, падающей с небес, но не стоячей воды.

ОЧИЩЕНИЕ ВОДЫ**Purify Water****ЗС: 0****Дистанция:** 1 ярд**Цель:** Особое**Длительность:** Мгновенный

Вы очищаете всю воду в сосуде, например, фляге, кружке или кувшине. Все немагические примеси, такие как яды или загрязняющие вещества, удаляются, оставляя кристально чистую питьевую воду. Если в сосуде находилась другая жидкость, состоящая преимущественно из воды – например, эль или вино, – она также очищается, превращаясь в вкусную, чистую, безалкогольную воду.

ГНИЕНИЕ**Rot****ЗС: 0****Дистанция:** 1 ярд**Цель:** Особое

Длительность: Мгновенный

Вы заставляете органический материал размером с кулак немедленно сгнить. Продукты питания портятся, одежда рассыпается, кожа сморщивается (потеря 1 очка доспеха на 1 зоне попадания) и тому подобное, на усмотрение GM.

СОН**Sleep****3C: 0****Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы касаетесь противника, отправляя его в глубокий сон. Если объект находится в положении лежа, то, засыпая, он получает состояние «Бессознательный». Они остаются без сознания в течение всего времени, хотя громкий шум, движение или толчки разбудят его. Если ваша цель стоит или сидит, когда вы их касаетесь, они начинают просыпаться, когда они падают на землю, получая состояние «Лежащий», но остаются в сознании.

Если ваши цели не сопротивляются и достаточно устали, то по окончании заклинания они погружаются в глубокий и спокойный сон.

Родник**Spring****3C: 0****Дистанция:** Касание**Цель:** Особое**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы касаетесь земли и туда прибывает родниковая вода со скоростью 1 пинта в раунд, вплоть до [бонус инициативы] пинт.

ШОК**Shock****3C: 0****Дистанция:** Касание**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенный

Ваша цель получает 1 состояние «Оглушенный».

ЛОВКИЕ РУКИ**Sly Hands****3C: 0****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы телепортируете небольшой предмет (не больше вашего кулака), с вашего персонажа в вашу руку.

ЗВУКИ**Sounds****3C: 0****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** Особое**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы создаете небольшой шум поблизости. Вы можете создавать тихие, нечеткие звуки, которые звучат так, как будто они исходят из определенного места в пределах дистанции, независимо от линии видимости. Звуки могут вызывать быть чем-то определенным, например, шагами, шепотом или воем животного, но ничего настолько отчетливого, что могло бы передать сообщение.

Пока заклинание активно, вы можете управлять звуками, пройдя среднюю (+20) проверку концентрации. Успех позволяет перемещать звуки в другую точку в пределах дистанции, а также увеличивать или уменьшать их громкость.

СДВИГ**Twitch****3C: 0****Дистанция:** Бонус силы воли ярдов**Цель:** Особое**Длительность:** Мгновенный

Вы заставляете маленький объект немного сдвинуться. Что-то может упасть с полки, или книга может захлопнуться. Если объект удерживается, тот, кто его держит должен пройти среднюю (+20) проверку ловкости, или он уронит предмет.

ОПАСНОСТЬ**Warning****3C: 0****Дистанция:** 1 ярд**Цель:** Особое**Длительность:** Мгновенный

Вы направляете магию в объект, сразу замечая, отравлен ли он, а также установлена ли на него ловушка.

ТАЙНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ (ARCANE SPELLS)

Тайные заклинания представляют собой общие формулировки лингва преэстантия. То, как эти заклинания проявятся на практике, будет зависеть от вашего таланта «Тайной магии». Например, при сотворении заклинания «Брось», заклинатель с талантом «Тайная магия (огонь)» может заставить объект раскалиться, в то время как заклинатель с «Тайной магией (тени)» может сделать его частично бесплотным, так что объект буквально выскальзывает из рук цели.

Примечание: любое заклинание, отмеченное «+» в конце длительности, получает следующий дополнительный текст: когда заклинание должно закончиться, вы можете сделать проверку силы воли, чтобы продлить длительность на +1 раунд.

ЭФИРНЫЙ ДОСПЕХ**Aethyric Armour****3C: 2****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус силы воли раундов +

Окутавший в защитную оболочку из сплетения ветров магии вы получаете +1 очко доспеха ко всем зонам попадания.

ЭФИРНОЕ ОРУЖИЕ**Aethyric Arms****3C: 2****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус силы воли раундов +

Вы создаете рукоапашное оружие с уроном [бонус силы воли]. Оно может принимать любую форму и поэтому будет основываться на любом рукоапашном умении, которым вы можете обладать. Оружие считается магическим.

ЩИТ ОТ СТРЕЛ**Arrow Shield****ЗС: 3****Дистанция:** Вы**Цель:** ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов +
 Любые снаряды, состоящие из органических материалов, такие как стрелы с деревянными древками, автоматически уничтожаются, если они оказываются в области эффекта заклинания, не причиняя никакого ущерба своей цели. Снаряды, содержащие только неорганические вещества, например, метательные ножи или пистолетные пули, игнорируют этот эффект.

ВЗРЫВ**Blast****ЗС: 4****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** ОЭ (Бонус силы воли ярдов)**Длительность:** Мгновенный

Вы направляете магию во взрывающийся заряд. Это магический снаряд с уроном +3, который нацеливается на всех в области эффекта.

ЭФИРНЫЙ БОЛТ**Bolt****ЗС: 4****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенный

Вы направляете магию в разрушительный болт. Эфирный болт — это магический снаряд с уроном +4.

ДЫХАНИЕ**Breath****ЗС: 6****Дистанция:** 1 ярд**Цель:** Особое**Длительность:** Мгновенный

Вы мгновенно совершаете атаку Дыханием, как если бы вы потратили 2 Преимущества, чтобы активировать черту существа «Дыхание» (с.). Дыхание — это магический снаряд с уроном [бонус стойкости]. GM решает, какой тип атаки дыханием лучше всего подходит для вашего таланта тайной магии.

МОСТ**Bridge****ЗС: 4****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** ОЭ (см. описание)**Длительность:** Бонус силы воли раундов +

Вы создаете мост из магической энергии, с максимальной длиной и шириной [бонус силы воли] ярдов. За каждые +2 SL вы можете увеличить длину или ширину на [бонус силы воли] ярдов.

ЦЕПНАЯ АТАКА**Chain Attack****ЗС: 6****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** Особое**Длительность:** Мгновенный

Вы направляете в цель изгибающийся поток разрушающей магии. Это магический снаряд с уроном +4. Если цепная атака уменьшает раны цели до 0, Атака перемещается к другой цели в пределах начальной дистанции заклинания и в пределах [бонус силы воли]

ядров от предыдущей цели, снова нанося тот же урон. Максимальное количество прыжков может быть равно вашему бонусу силы воли. За каждые достигнутые +2 SL она может перемещаться к дополнительной цели.

ЕДКАЯ КРОВЬ**Corrosive Blood****ЗС: 4****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Наполняя себя магией, вы делаете свою кровь опасным оружием. Вы получаете черту существа «Едкая кровь» (с.).

ТЕМНОЕ ЗРЕНИЕ**Dark Vision****ЗС: 1****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы усиливаете свое «Второе зрение», чтобы помочь своим чувствам. Пока заклинание активно, приобретите черту существа «Темное зрение» (с.).

ОТВЛЕКАЮЩИЙ**Distracting****ЗС: 4****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы окутываете себя магией, кружася вокруг вас и отвлекающей ваших противников. Пока заклинание активно, получите черту существа «Отвлекающее» (с.).

КУПОЛ**Dome****ЗС: 7****Дистанция:** Вы**Цель:** ОЭ (Бонус силы воли ярдов)**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы создаете купол магической энергии над головой, блокируя входящие атаки. Любой в ОЭ получает черту существа «Опека (6+)» (с.) против магических или дальнобойных атак, исходящих из-за купола. Те, кто находится внутри, могут атаковать сквозь купол, как обычно. Купол не препятствует передвижению.

БРОСЬ**Drop****ЗС: 1****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенный

Вы направляете магию в объект, удерживаемый противником. Это может быть оружие, веревка или чья-то рука. Если тот не пройдет серьезную (+0) проверку ловкости, то он бросит этот предмет. За каждые +2 SL вы можете наложить дополнительный штраф -10 к этой проверке ловкости.

ОПУТЫВАНИЕ**Entangle****ЗС: 3****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Особое

Используя магию, вы ловите свою цель в ловушку,

опутывая ее тем, что подходит под ваше Знание: лозы, тени, ее собственная одежда... Ваша цель получает одно состояние «Опутанный» с силой, равной вашему интеллекту. За каждые +2 SL вы можете дать цели +1 дополнительное состояние «Опутанный». Заклинание длится до тех пор, пока все состояния «Опутанный» не будут устраниены.

УСТРАШЕНИЕ

Fearsome

3C: 3

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Окутывая себя магией, вы становитесь жутким и пугающим. Получите страх 1. За каждые +3 SL вы можете увеличить значение страха на единицу.

ПОЛЕТ

Flight

3C: 8

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов +

Вы можете летать, взмахивая крыльями, поднимаясь на колонну магического света или каким-то другим способом. Получите черту существа «Полет (Ловкость)» (с.).

ЗАЩИТА ОТ МАГИИ

Magic Shield

3C: 4

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы окутываете себя защитной магией. Пока заклинание активно, добавьте + [бонус силы воли] SL к любым попыткам рассеивания, которые вы совершаете.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА

Move Object

3C: 4

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: 1 раунд

Используя магию, вы подхватываете объект, не обладающий разумом, не больше вас и двигаете его с силой, равной вашей силе воли. Вы можете переместить объект вплоть до [бонус силы воли] ярдов. Если кто-то пытается прервать движение объекта, сделайте встречную проверку силы воли/силы. За каждые +2 SL вы можете увеличить расстояние, на которое перемещается объект на [бонус силы воли] ярдов.

МИРСКАЯ АУРА

Mundane Aura

3C: 4

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Сила воли минут

Вы выкачиваете все Ветра Магии из своего тела и своих вещей, удаляя любую магическую ауру. На время действия заклинания вы кажетесь обычным человеком для таланта «Чувство магии» и аналогичным эффектам. У вас фактически нет магических способностей, и ваша магическая природа не может быть обнаружена никакими средствами. Пока это заклинание действует, вы не можете использовать другие заклинания. Мирская

аура немедленно разрушается, если вы совершаете проверку концентрации.

ТОЛЧОК

Push

3C: 6

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Мгновенный

Все живые существа в пределах [бонус силы воли] ярдов отталкиваются на [бонус силы воли] ярдов от вас и получают состояние «Лежащий». Если это приводит их в соприкосновение со стеной или другим большим препятствием, они получают урон, равный пройденному расстоянию в ярдах. За каждые +2 SL вы можете отбросить существа назад на дополнительные [бонус силы воли] ярдов.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ

Teleport

3C: 5

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Мгновенный

Используя магию, вы можете телепортироваться на расстояние до [бонус силы воли] ярдов. Это передвижение позволяет вам преодолевать ямы, избегать опасностей и ловушек, а также игнорировать препятствия. За каждые +2 SL вы можете увеличить дальность переноса на [бонус силы воли] ярдов.

УЖАСАЮЩИЙ

Terrifying

3C: 7

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы получаете черту существа «Ужасающий (1)» (с.).

ОПЕКА

Ward

3C: 5

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы кутаетесь в доспехи из ветров магии, получая черту существа «Оберег (9+)» (с.).

ЦВЕТНАЯ МАГИЯ

Ниже приводится восемь перечней из восьми заклинаний, по одному перечню для каждого цвета магии.

ЗНАНИЕ ЗВЕРЕЙ (THE LORE OF BEASTS)

Янтарный ветер, Гур, несет с собой холодную первобытную свирепость, которая воздействует как на животных, так и на разумных существ. Всякий раз, когда вы успешно произносите заклинание из знания Зверей, вы также можете получить черту существа «Страшный (1)» (с.) на последующие 1d10 раундов.

Ингредиенты: Шаманы используют мех, кожу, кости и шкуру животных, обернутые в сухожилия и вымазанные кровавыми рунами, чтобы сфокусировать Янтарный ветер. Нередко используется резьба на

костях, когти, высушенные органы и вымачивание перьев в определенных субстанциях, например, моче, экскрементах и прочих выделениях.

ЯНТАРНЫЕ КОГТИ

Amber Talons

3С: 6

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Ваши ногти превращаются в опасные острые когти из кристаллического янтаря. Безоружные атаки, совершенные с помощью рукопашной (кулачное), считаются магическими, и имеют урон, равный вашему бонусу силы воли, а также наносят цели +1 состояние «Кровоточащий» всякий раз, когда они вызывают потерю ран.

ЖИВОТНАЯ ФОРМА

Beast Form

3С: 5

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Сила воли минут

Вы наполняете ваши кости и плоть Гуром, превращая себя в животное. После произнесения заклинания выберите новую форму любого из зверей Рейкланда из «Бестиария» (с.). Получите все стандартные черты существ, кроме черты «Животное». Кроме того, замените ваши S, T, Agi и Dex на характеристики существа, а затем пересчитайте свои раны. За каждые +2 SL вы можете получить по одной дополнительной черте существ. Находясь в форме зверя, вы похожи на обычную версию существа с янтарной и коричневой окраской. Вы не можете говорить, что означает, что вы не можете произносить заклинания или пытаться их рассеять.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ

Beast Master

3С: 10

Дистанция: Бонус силы воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли дней

При каждом выдохе у вас изо рта валит пар, а ваши глаза приобретают сияющий янтарный блеск, когда Гур наполняет вас. Ваш взгляд и слова убеждают одно существо, обладающее чертой Животное, в том, что вы являетесь его хозяином стаи, и оно будет сражаться до смерти, чтобы защитить вас. В зависимости от вашего мастерства он будет следовать вашим инструкциям, инстинктивно понимая простые команды. Если существо освобождается от заклинания — из-за истечения срока действия заклинания или рассеивания заклинания — оно сохранит достаточно остаточного уважения и страха не атаковать вас, если его не заставят. Вашим союзникам скорее всего не так повезет.

ЗВЕРИНЫЙ ЯЗЫК

Beast Tongue

3С: 3

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Сила воли минут

Вы можете общаться со всеми существами, обладающими чертой «Животное». Гур забивает ваше горло, и ваш язык звучит как рычание, шипение и рев, как и подобает зверям, с которыми вы разговариваете.

Хотя существа не обязаны отвечать вам или делать то, что вы предлагаете, большинству будет достаточно любопытно выслушать вас.

Вы получаете +20 ко всем проверкам приручения и дрессировки, пока заклинание активно, но вы можете говорить только с животными — вы не можете говорить на каких-либо цивилизованных языках и можете общаться только с вашей группой, используя жесты или язык (боевой жаргон). Заметьте, это также означает, что пока активен «Звериный язык» вы не можете сотворять заклинания или рассеивать их.

СТАЯ РОКА

Flock of Doom

3С: 8

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы призываете ворон или подобных местных птиц нести смерть вашим врагам.

Стая свирепо нападает на всех в ОЭ, кто не обладает талантом «Тайная магия (звери)», нанося +7 урон в конце раунда. Стая остается в игре на время действия заклинания. Своим действием вы можете совершить среднюю (+20) проверку приручения, чтобы переместить стаю к другой цели в пределах досягаемости. Все находящиеся в области эффекта существа получают +1 состояние «Ослепший».

ШКУРА ОХОТНИКА

Hunter's Hide

3С: 6

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы скрываете себя в мерцающей мантии Гура. Пока заклинание длится, вы получаете бонус +20 к стойкости, черты существа «Темное зрение» и «Страшный (1)» (с.), а также талант «Острые чувства (обоняние)».

ЯНТАРНОЕ КОПЬЕ

The Amber Spear

3С: 8

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: Особое

Длительность: Мгновенный

Вы швыряете большое копье из чистого Гура по прямой линии. Это магический снаряд с уроном +12. Он поражает первое существо на своем пути, игнорируя очки доспехов из кожи и меха. Если цель получает какие-либо раны, также наносите +1 состояние «Кровоточащий», после чего копье продолжает свой путь, поражая каждую цель подобным образом, но каждый раз нанося урон -1. Если копье не наносит каких-либо ран, оно перестает двигаться, и заклинание заканчивается. Янтарное копье наносит минимум 1 рану (с.) по первой цели, которую оно поражает.

ДИКАЯ ФОРМА ВИССАНА

Wyssan's Wildform

3С: 8

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы призываете дикую силу Гура, чтобы она вселилась в вас, и отдаетесь его диким наслаждениям. Получите

следующие черты существа (с.): «Лесной», «Доспех (2)», «Агрессивный», «Большой», «Укус (бонус силы +1)», «Страшный (1)», «Ярость», «Магический», «Оружие (бонус силы +2)». Пока заклинание активно, вы не способны использовать какие-либо умения языка или знаний.

ЗНАНИЕ СМЕРТИ (The Lore of Death)

Фиолетовый ветер Шайиша несет с собой сухие пыльные ветры и настойчивый шелест песка, проходящий сквозь песочные часы Времени. Цели, пораженные заклинаниями из Знания Смерти, становятся истощенными, они лишены энергии и вялы. Вы можете наложить +1 состояние «Уставший» любой живой цели, затронутой заклинанием из этого Знания. У цели может быть только одно состояние «Уставший», полученное таким образом в любой момент времени.

Ингредиенты: В Аметистовой магии часто используются кости разумных существ, равно как и атрибуты смерти, включая древесину или гвозди из гробов, жидкости для бальзамирования, песочные часы, серебряные монеты и могильную землю, тщательно преподнесенные или с определенной гравировкой. Также часто используются фиолетовые драгоценные камни, материалы и цветы (особенно розы).

ЛАСКА ЛАНИФА

Caress of Laniph

3C: 7

Дистанция: Касание

Цель: Особое

Длительность: Мгновенный

Когда вы протягиваете руку, она кажется сморщенной, даже костлявой, но самое страшное то, что она вбрасывает в тело цели чистую энергию Шайиша. Это считается магическим снарядом с уроном +6, который игнорирует бонус стойкости и очки доспеха. За каждые 2 нанесенные раны, вы можете восстановить себе 1 рану.

ПРЕДСМЕРТНЫЕ СЛОВА

Dying Words

3C: 6

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Прикосновение к телу недавно ушедшей души (той, что скончалась в течение последнего дня) позволяет вам ненадолго призвать ее обратно. В течение действия заклинания вы можете общаться с мертвой душой, хотя она не может предпринимать никаких действий, кроме разговоров. Она не обязана отвечать вам, но мертвые не лгут.

ПУРПУРНАЯ ПЕЛЕНА ШАЙИША

Purple Pall of Shyish

3C: 9

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы натягиваете на себя покров из тонких нитей пурпурной магии. Получите + [бонус силы воли] очков доспеха ко всем зонам попадания, а также черту существа «Страшный (1)» (с.). За каждые +2 SL вы можете увеличить ранг страха на 1.

ОСВЯЩЕНИЕ

Sanctify

3C: 10

Дистанция: Касание

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Сила воли минут

Начертав магический круг, вы берегаете его Шайишем, образуя непроницаемый барьер для нежити. Существа с чертой существа «Нежить» не могут войти или выйти из круга.

КОСА ШАЙИША

Scythe of Shyish

3C: 6

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы создаете магическую косу, которой можно орудовать в бою, используя умение Рукопашное (Древковое). Она выглядит как обычная коса с уроном [бонус силы воли] + 3. Враги с чертой существа «Нежить» не получают преимущества, когда вовлечены с вами в бой.

ВИХРЬ ДУШ

Soul Vortex

3C: 8

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Мгновенный

Вы бросаете мерцающую сферу Шайиша, которая вспыхивает пурпурным пламенем, кружась с в водовороте призрачных лиц, их рты открыты в вопле безмолвного ужаса. Цели в ОЭ получают +1 состояние «Сломленный». Против целей с чертой существа «Нежить», «Вихрь душ» — это магический снаряд с уроном +10, который игнорирует бонус стойкости и очки доспеха.

ПОХИЩЕНИЕ ЖИЗНИ

Steal Life

3C: 7

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Мгновенный

Тонкие нити пурпурного тумана ненадолго соединяют вас с вашей целью, которая тает на ваших глазах. Это считается магическим снарядом с уроном +6, который игнорирует очки доспеха и наносит +1 состояние «Уставший». Кроме того, вы устраняете все состояния «Уставший», которыми вы в настоящее время обладали, и можете исцелить себя до половины ран, которые потеряла цель, округляя вверх.

СКОРАЯ СМЕРТЬ

Swift Passing

3C: 6

Дистанция: Касание

Цель: Особое

Длительность: Мгновенный

Ваш касание приносит покой одной смертельно раненой цели. Если вы успешно касаетесь цели, у которой 0 ран и не менее 2 критических ран, цель мгновенно умирает, и не может после этого стать нежитью.

ЗНАНИЕ ОГНЯ (THE LORE OF FIRE)

Знание Огня и Яркий ветер Акши далеко не незаметны. Его заклинания ревут с ревом и невероятно эффекты, они вызывают порывы яркого пламени и обжигающий жар. Вы можете наложить + 1 состояние «Горящий» на любого, кто стал целью заклинаниями из Знания Огня, если они не обладают талантом «Тайная магия (огонь)». Каждое состояние «Горящий» в пределах [бонус силы воли] ярдов добавляет + 10 к проверкам сотворения или концентрации, связанным с Акши.

Ингредиенты: Пироманты используют широкий выбор легковоспламеняющихся материалов в качестве ингредиентов, которые часто поджигаются при сотворении заклинания, включая уголь, масла и жиры. Также часто встречаются атрибуты, невосприимчивые к огню, такие как железные ключи, секции жаровни и маленькие печные камни.

ЭГИДА АКШИ

Aqshy's Aegis

3С: 5

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов
Вы окутываете себя Ветром Акши, направляя пламя в эгиду. Вы полностью невосприимчивы к урону от немагического огня, включая атаки дыханием монстров, и игнорируете любые состояния «Горящий», которые вы получаете. Вы получаете черту существа «Опека (9+)» (с.) против магических огненных атак, включая заклинания из знания Огня.

ПРИЖИГАНИЕ

Cauterise

3С: 4

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Мгновенный

Направляя Акши через свои руки, вы касаетесь ими ран союзника. Немедленно вылечите 1d10 ран и удалите все состояния «Кровоточащий». Далее раны не будут инфицироваться.

Цели без таланта «Тайная магия (огонь)», должны пройти серьезную (+0) проверку хладнокровия, иначе будут кричать в агонии. Если проверка провалена на -6 или более SL, цель получает постоянные шрамы и состояние «Бессознательный», просыпаясь только через 1d10 часов.

КОРОНА ПЛАМЕНИ

Crown of Flame

3С: 8

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы направляете Акши в величественную корону вдохновляющего пламени на вашей голове. Получите черту существа «Страшный (1)» и +1 талант «Военачальник», пока заклинание активно.

За каждые +2 SL вы можете увеличить ранг страха на +1 или снова взять талант «Военачальник». Кроме того, получите бонус +10 ко всем проверкам сотворения и концентрации, связанным с Акши, пока действует это заклинание.

ПЛАМЕННЫЕ СЕРДЦА

Flaming Hearts

3С: 8

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов

Ваш голос приобретает богатый резонанс, перекликающийся с пламенной страстью Акши. Услышавшие его союзники теряют все состояния «Сломленный» и «Уставший», а также получают +1 таланты «Строй», «Бесстрашие» и «Отважный», пока действует заклинание.

ОГНЕННАЯ СТЕНА

Firewall

3С: 6

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Особое)

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы направляете огненный поток Акши, создавая стену из пламени. Огненная стена имеет ширину [бонус силы воли] ярдов и глубину 1 ярд. За каждый +2 SL вы можете увеличить длину огненной стены на + [бонус силы воли] ярдов. Любой, кто пересекает огненную стену, получает 1 состояние «Горящий» и получает попадание с уроном, равным вашему бонусу силы воли, который считается магическим снарядом.

ВЕЛИКИЕ ОГНИ У'ЖУЛА

Great Fires of U'Zhul

3С: 10

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы бросаете в противника мощный взрывающийся снаряд Акши, который превращается в яростное пламя, пылающее жаром кузницы. Это магический снаряд с уроном +10, который игнорирует очки доспеха и накладывает на цель +2 состояния «Горящий» и одно состояние «Лежащий». Каждый в ОЭ от цели заклинания получает урон +5, игнорирующий очки доспеха, и должен пройти проверку уворота, или также получить +1 состояние «Горящий». Заклинание перестает вести себя как магический снаряд, так как огонь продолжает гореть в ОЭ в течение длительности заклинания. Любой, кто находится в ОЭ в начале раунда, получает 1d10 + 6 урона, игнорирующего AR, и получает +1 состояние «Горящий».

ПЛАМЕННЫЙ МЕЧ РУИН

Flaming Sword of Rhuin

3С: 8

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы обнажаете меч из волшебного пламени. Оружие имеет урон +6 и достоинство «Пробивающее» (с.), помимо этого, каждый, кого поразило лезвие, получает +1 состояние «Горящий». Если владелец меча не обладает талантом «Тайная магия (огонь)», и совершает атаку пламенным мечом, он получает +1 состояние «Горящий».

ОЧИЩЕНИЕ

Purge

3С: 10

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов
 Вы направляете интенсивное пламя, чтобы сжечь грязь и скверну в области. Все легковоспламеняющиеся немедленно загорается, а любые существа в этой области получают + SL состояний «Горящий». Если в зоне есть искающее влияние, такое как Дхар, варп-камень или объект Хаоса, оно тоже будет тлеть и чернеть, начав гореть. Это заклинание может быть поддержано в последующих раундах, при прохождении серьезной (+0) проверки концентрации. Точное время, необходимое для устранения искающего влияния, будет определяться вашим GM. В качестве приблизительного ориентира, для небольшого количества (меньше, чем желудь) варп-камня или незначительного объекта, оскверненного Хаосом, может потребоваться 10 – [бонус силы воли] раундов (минимум 1 раунд). Большему количеству варп-камня (размером с кулак) или более могущественному объекту, оскверненному Хаосом, потребуется удвоенное время. Мощный артефакт Хаоса может требовать час очищения, а то и больше... Обратитесь к (с.) для получения подробной информации о искающем влиянии.

ЗНАНИЕ НЕБЕС (The Lore of Heavens)

Чародейские заклинания Знания Небес сопровождаются разрядами молнии и запахом озона. Заклинания, наносящие урон, игнорируют очки доспеха металлических доспехов и атакуют прочие цели, стоящие в пределах 2 ярдов от первоначальной, исключая лишь обладателей таланта «Тайная магия (небеса)», нанося удары с уроном, равным вашему бонусу силы воли, и считающиеся магическими снарядами.

Ингредиенты: В небесной магии доминируют астрономические инструменты, диаграммы, линзы и символы, так же, часто встречаются ингредиенты, связанные с гаданием, такие как внутренности животных, зеркала, стеклянные шарики и птичьи языки. Некоторые заклинания, основанные на ветре, требуют крыльев и перьев, а те, что используют электричество – металлических частей с гравировками.



ПРОВИДЦЫ

Карьера провидца может получить доступ к таланту «Тайная магия (небеса)». Провидцы, которые берут этот талант, могут получать только эти заклинания (и никакие другие, даже тайные заклинания): Переменчивые персты Судьбы, Сочество звезд, Первое знамение Амул, Второе знамение Амул, Третье знамение Амул. Чтобы получить доступ к остальным заклинаниям «Тайной магии (небеса)», им нужно будет начать карьеру волшебника.

ЛАЗУРНЫЙ ЩИТ Cerulean Shield

3С: 7

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы заключаете себя в искрящую электричеством и Азиrom клетку. На время действия заклинания получите + SL очков доспеха ко всем зонам попадания атак ближнего боя. Если вас атакуют металлическим оружием (кинжалы, мечи, копья с металлическими наконечниками), атакующий получает + [бонус силы воли] урона.

КОМЕТА КАСАНДОРЫ

Comet of Casandora

3С: 10

Дистанция: Инициатива ярдов

Цель: ОЭ (Бонус инициативы ярдов)

Длительность: Особое

Вы направляете весь Азир, который можете собрать, и тянется к небесам, притягивая комету, чтобы сокрушить ваших врагов. Выберите целевую точку в пределах дистанции. В конце следующего раунда проведите среднюю (+20) проверку восприятия. За каждый + SL, который вы получаете, вы сможете переместить целевую точку на [бонус инициативы] ярдов.

Для каждого -SL GM будет перемещать целевую точку на [бонус инициативы] ярдов в случайном направлении. Затем комета Касандоры действует как магический снаряд с уроном +12, который поражает все цели в зоне действия, которые также получают +1 состояние «Горящий» и состояние «Лежащий».

ПЕРЕМЕНЧИВЫЕ ПЕРСТЫ СУДЬБЫ

Fate's Fickle Fingers

3С: 6

Дистанция: Вы

Цель: ОЭ (Бонус инициативы ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов

Все союзники в зоне действия, за исключением тех, у кого есть талант «Тайная магия (небеса)», создают единый пул для своих очков удачи. Все могут использовать этот пул по принципу, первым пришел – первый получил. Когда заклинание заканчивается, вы перераспределяете любые оставшиеся очки удачи как можно более справедливо.

СОШЕСТИЕ ЗВЕЗД

Starcrossed

3С: 7

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус инициативы раундов

Пока это заклинание активно, вы можете потратить очки удачи, чтобы заставить противника перебросить свои проверки.

АРКА Т'ЭССЛЫ

T'Essla's Arc

3С: 7

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Мгновенный

Потрескивающие молнии срываются с кончиков ваших пальцев, поражая цель. Это магический снаряд с уроном +10, который наносит +1 состояние «Ослепший».

ПЕРВОЕ ЗНАМЕНИЕ АМУЛ The First Portent of Amul

3С: 3

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус инициативы раундов
 Получите +1 очко удачи. За каждые +2 SL получите на +1 больше. Любые из этих неиспользованных очков в конце длительности теряются.

ВТОРОЕ ЗНАМЕНИЕ АМУЛ The Second Portent of Amul

3С: 6

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус инициативы раундов
 Получите + SL очков удачи. За каждые +2 SL вы получаете +1 дополнительное очко Удачи. Любые неиспользованные очки в конце длительности теряются.

ТРЕТЬЕ ЗНАМЕНИЕ АМУЛ The Third Portent of Amul

3С: 12

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус инициативы раундов
 Получите +1 очко судьбы. Если оно не используется в конце длительности, оно теряется.

ЗНАНИЕ МЕТАЛЛА (THE LORE OF METAL)

Ветер Чамон очень плотный и быстро присоединяется к металлическим веществам. Заклинания из этого знания сопровождаются золотом, светом и теплом, они весьма эффективны против противников, достаточно глупых, чтобы заключить себя в металл. Заклинания, наносящие урон, игнорируют очки доспеха металлических доспехов и обладают бонусом к урону, равный количеству очков доспеха металлических доспехов, которые носит цель в данной зоне поражения. Таким образом, если ваше заклинание поразит руку, защищенную 2 очками доспеха металлической брони, оно нанесет дополнительно +2 урона и проигнорирует эти очки доспеха.

Ингредиенты: Абсолютно большинство ингредиентов для знания Металла является тяжелыми металлами всех типов, эзотерически инкрустированными или покрытыми гравировкой. Хотя во многих заклинаниях также используются атрибуты, связанные с кузницей, включая секции мехов, помеченные математическими формулами, покрытые письменами части наковальни или фрагменты печи.

ГОРНОЛО ЧАМОНА

Crucible of Chamon

3С: 7

Дистанция: Бонус силы воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Мгновенный

Вы направляете Чамон в один немагический металлический объект, такой как оружие или часть доспеха. Предмет плавится и стекает на землю, подобно расплавленному металлу, охлаждаясь почти сразу. Если предмет удерживается, его роняют. Если его носят в качестве одежды, владелец получает удар как от магического снаряда с уроном [бонус силы воли],

который игнорирует бонус стойкости. В то время как объект разрушается, металл сохраняет свою базовую ценность и может использоваться кузнецом в качестве сырья.

ЗАЧАРОВАНИЕ ОРУЖИЯ

Enchant Weapon

3С: 6

Дистанция: Касание

Цель: Особое

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы оковываете одно немагическое оружие тяжелыми полосами Чамона, повышая его эффективность. В течение действия заклинания оно считается магическим, получает бонус к урону [бонус силы воли], а также получает достоинство «Нерушимое» (с.). За каждые +3 SL вы также можете, на время действия заклинания, добавить 1 достоинство или снять 1 недостаток оружия.

СВИНЦОВОЕ ПЕРЫШКО

Feather of Lead

3С: 5

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов

Призываю золотой ветер, вы изменяете плотность вещей вашей цели, повышая или понижая их вес. На время действия заклинания выберите один эффект для каждого в пределах области действия:

- Считаться на 2 степени более перегруженным
- Не считаться перегруженным

Обратитесь к (с.) для более подробной информации об обременении.

ЗОЛОТО ДУРАКОВ

Fool's Gold

3С: 4

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Сила воли минут

Вы вплетаете Чамон в немагический металлический объект, фундаментально изменяя его алхимическую сущность. На время действия заклинания весь металл в объекте становится золотом. Это не иллюзия: оно на самом деле превратилась в золото. Когда заклинание прекращается, предмет возвращается к своему первоначальному состоянию. Это заклинание может испортить хорошее оружие, сделать броню слишком тяжелой для ношения и превратить свинцовые монеты в нечто гораздо более привлекательное. Повествовательные эффекты, возникающие из этого заклинания, остаются в руках GM.

КУЗНЯ ЧАМОНА

Forge of Chamon

3С: 9

Дистанция: Бонус силы воли ярдов

Цель: Особое

Длительность: Сила воли минут

Вы изменяете качество одного предмета из металла. Вы можете добавить 1 достоинство или удалить 1 недостаток. За каждые +2 SL вы можете добавить другое достоинство или удалить другой недостаток.

СВЕРКАЮЩЕ ОДЕЯНИЕ

Glittering Robe

3С: 5

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Бонус стойкости раундов

Дикие потоки Чамона кружат вокруг вас, отражая удары и перехватывая снаряды и магические атаки. Получите черту создания «Оберег (9+)» (с.) против всех атак и заклинаний, нацеленных на вас. Каждое успешное избежание попадания увеличивает эффективность «Оберега» на 1, до максимального значения (3+).

ИЗМЕНЧИВЫЙ МЕТАЛЛ

Mutable Metal

ЗС: 5

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы касаетесь немагического предмета из металла и направляете в него Чамон, после чего предмет мгновенно становится теплым в месте касания. Вы можете согнуть и повредить объект с помощью средней (+20) проверки силы. Если вы хотите сделать более сложное изменение, вы можете вместо этого попробовать провести среднюю (+20) проверку ремесла (кузнец или аналог).

ТРАНСМУТАЦИЯ ЧАМОНА

Transmutation of Chamon

ЗС: 12

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы выдергиваете Чамон из металла, который носят ваши противники, и самой земли, и на короткое время превращаете плоть ваших врагов в металл. Это магический снаряд, действующий на всех в области действия, с уроном [бонус силы воли]. Заклинание игнорирует бонус стойкости и накладывает +1 состояние «Ослепший», «Оглохший» и «Оглушенный» на всех в ОЭ, и каждое состояние действует в течение длительности заклинания. Все пострадавшие цели получают +1 очко доспеха благодаря золоту, в которое обернуты их тела, но также страдают от удушья (с.). Если цели умирают во время действия заклинания, они навсегда заключаются в оболочку из неблагородных металлов. Таково жуткое напоминание об опасностях магии.

ЗНАНИЕ ЖИЗНИ (THE LORE OF LIFE)

Заклинания, сотворенные с помощью Гирана, Нефритового Ветра, насыщены жизнью, имеют тенденцию проявляться ярким зеленым светом и часто сопровождаются природными явлениями, обладающими неестественным происхождением. Виноградные лозы, кусты, деревья и реки подчиняются воле друидов. Получите бонус +10 к броскам с сотворения и концентрации в сельской или в дикой местности. Живые существа — например, те, у кого нет черт существа «Демон» или «Нежить» — ставшие целью тайной магии из знания Жизни устраниют все состояния «Уставший» и «Кровоточащий», сразу после воздействия основных эффектов заклинания, либо через них льется сама жизнь. Существа с чертой существа «Нежить», с другой стороны, получают дополнительный урон, равный вашему бонусу силы воли, игнорируя бонус стойкости и очки доспеха, если на них воздействует какое-либо заклинание знания Жизни.

Ингредиенты: Друиды используют самые разнообразные природные ингредиенты, начиная от редких семян и орехов, соков, собираемых живыми существами в потоке жизни, необычных древесных и плодородных суглинков, родниковой воды и разнообразных живых ингредиентов, включая растения и мелких животных.

ДУБОВАЯ КОЖА

Barkskin

ЗС: 3

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы заставляете кожу цели становиться твердой и шероховатой, как кора дерева. Находясь под воздействием заклинания, добавьте +2 к бонусу стойкости цели, а также наложите штраф -10 к ловкости и проворности.

КРОВЬ ЗЕМЛИ

Earthblood

ЗС: 6

Дистанция: Вы

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов

Чтобы сотворить это заклинание, вы должны быть в прямом контакте с землей. Стоя босиком. На время действия заклинания любые существа, находящиеся в непосредственном контакте с землей в пределах ОЭ, залечивают раны, равные вашему бонусу силы воли в начале каждого раунда.

ЕДИНЕНИЕ С ЗЕМЛЕЙ

Earthpool

ЗС: 8

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Мгновенный

Наложив заклинание, вы сразу же исчезаете в земле в диком потоке Гирана. Вы появляетесь в начале следующего раунда в любой точке в радиусе [сила воли] ярдов, яростно извергаясь из земли. За каждые +2 SL вы можете увеличить расстояние, пройденное вами на [сила воли] ярдов. Любые враги, вовлеченные с вами в бой, получают состояние «Ошеломленный». Это заклинание не позволит вам двигаться через камень, но двигаться через воду возможно.

ЖИР ЗЕМЛИ

Fat of the Land

ЗС: 4

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли дней

Вы наполняете тело цели питательным Гираном. Цель не обязана есть или пить, но все равно будет выделять экскременты и иже с ними, как обычно, хотя выделения будут зеленого цвета.

ЛЕС ШИПОВ

Forest of Thorns

ЗС: 6

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Бонус силы воли раундов

Это заклинание может быть нацелено только на участок земли (хотя участок может быть очень маленьким).

Вы заставляете густой узел жутких шипов ежевики и запутанных виноградных лоз вырваться оттуда, покрывая собой область эффекта.

Пока заклинание активно, каждый, кто пытается пройти область пешком без таланта «Тайная магия (жизнь)», должен пройти трудную (-20) проверку ловкости. Провал означает, что они получают 1 состояние «Кровоточащий» и 1 состояние «Опутанный», где в качестве силы используется ваша сила воли. После того, когда заклинание заканчивается, корни и лозы остаются, но теряют свои сверхъестественные свойства.

ПОЛОЖЕНИЕ ДЕЛ

Lie of the Land

3С: 5

Дистанция: Бонус инициативы миль

Цель: Вы

Длительность: Особое

Своим прикосновением к земле вы позволяете своим чувствам течь через Гиран, изучая близлежащую область. После общения в течение 1 минуты вы получаете детальную карту всех природных объектов (земли, лесов, рек, но не поселений) в пределах досягаемости в своем сознании. Могут быть намеки на населенные пункты — например, на участки чистой местности или вырытые траншеи. Каждый раз, когда вы увеличиваете дистанцию с помощью SL, время общения с землей увеличивается на +1 минуту.

ЖИЗНЕЦВЕТ

Lifebloom

3С: 8

Дистанция: Бонус силы воли ярдов

Цель: Особое

Длительность: Особое

Вы заставляете Гиран наводнить область, которая разрушена или опустошена. Вы можете нацеливаться на сухое русло реки, колодец, поле или домашнее животное. Если вы успешно сотворили заклинание, цель оживает:

- Пересохшая река снова начинает течь
- Сухой или загрязненный колодец наполняется чистой и свежей водой
- Посаженное поле, виноградник или фруктовый сад оживает, а все культуры сразу достигают полной зрелости
- Больное или непродуктивное животное становится здоровым. Пострадавший зверь в настоящее время полезен для сельского хозяйства (коровы производят молоко, курицы откладывают яйца, овцы покрыты шерстью, а коровы здоровы и лоснятся жизнью), а также излечиваются любые болезни.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Regenerate

3С: 6

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Ваша цель получает черту существа «Регенерация» (с.).

ЗНАНИЕ СВЕТА (THE LORE OF LIGHT)

Тайные заклинания, связанные со знанием Света, как правило, излучают ослепительные лучи белого света или окутывают заклинателя мерцающими волнами сияющей непорочности. Вы можете наложить одно

состояние «Ослепший» на тех, на кого нацелены заклинания знания Света, если только они не обладают талантом «Тайная магия (свет)».

Если у цели есть черты существа «Демон» или «Нежить», заклинания также наносят дополнительный удар с уроном [бонус интеллекта], который игнорирует бонус стойкости и очки доспеха.

Ингредиенты: Иерофанты знания Света используют множество артефактов, связанных со святыми и святыми местами, которые обычно украшены кристаллами, стеклом, пирамидками и небольшими статуями, вырезанными из священных символов, извивающимися змеями и нравоучениями. Белые свечи, серебряные резные фигурки и отбеленная бумага также широко распространены.

ИЗГНАНИЕ

Banishment

3С: 12

Дистанция: Вы

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: Мгновенный

Вы посыаете из рук очищающий ореол Хиша, воздействуя на всех существ в ОЭ, чья стойкость ниже, чем ваша сила воли. Цели с чертами существа «Демон» или «Нежить» получают черту существа «Нестабильность» (с.). Если у них уже есть эта черта, их раны снижаются до 0.

СЛЕПЯЩИЙ СВЕТ

Blinding Light

3С: 5

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: Вы

Длительность: Мгновенный

Ослепительная вспышка света вырывается из вашей руки или посоха. Каждый, кто смотрит на вас, за исключением обладателей таланта «Тайная магия (свет)», получает + SL состояний «Ослепший».

ЯСНОСТЬ МЫСЛИ

Clarity of Thought

3С: 6

Дистанция: Касание

Цель: 1

Длительность: Интеллект минут

Вы успокаиваете разум своей цели, позволяя ей мыслить ясно. Все негативные модификаторы их мыслительных процессов — от состояний, ментальной порчи, психологии или любого другого источника — игнорируются, пока действует заклинание.

ДЕМОНОБОЙ

Daemonbane

3С: 10

Дистанция: Бонус силы воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Мгновенный

Вы вызываете снаряд из Хиша, который проходит через границу между царством Хаоса и материальным миром. Это встречная проверка сотворения против силы воли цели. Если вы победите, то уничтожите цель с чертой существа «Демон» слепящим белым светом, отправив ее туда, откуда она пришла. Если заклинание успешно изгоняет демона, все, кто смотрит на вашу цель, если они не обладают талантом «Тайная магия (свет)», получают +SL состояний «Ослепший».

ИСЦЕЛЯЮЩИЙ СВЕТ**Healing Light****ЗС: 9****Дистанция:** Бонус силы воли ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Мгновенный

Ваша цель светится ярким (эквивалентным свету костра), очищающим светом, исцеляя [бонус интеллекта + бонус силы воли] ран. Если цель проходит сложную трудную (-20) проверку стойкости, она теряет 1 очко порчи, полученное за последний час.

СЕТЬ АМИНТОКА**Net of Amyntok****ЗС: 8****Дистанция:** Бонус интеллекта ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Бонус интеллекта цели раундов

Вы набрасываете тонкую сеть, сотканную из нитей Хиша, на свои цели, чьи умы переполняются головоломками и загадками, ставя их в тупик. Цели получают + 1 состояние «Оглушенный», которое они не могут потерять, пока действует заклинание. Чтобы восстановиться из этого состояния, цели должны пройти проверку интеллекта, а не умения выносливость. Цели с чертой существа «Животное» невосприимчивы к этому заклинанию.

ЗАЩИТА ПХА**Pha's Protection****ЗС: 10****Дистанция:** Вы**Цель:** ОЭ (Бонус силы воли ярдов)**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы призываете защитную ауру чистого, святого света. Нечестивые существа — т. е. обладатели черт существа «Нежить» или «Демон», мутаций или больше чем [бонус силы воли + бонус стойкости существа] очков порчи — не могут войти в область действия заклинания. Любой уже находящийся в пределах области получает состояние «Сломленный», пока они покинет ОЭ. Существа в пределах ОЭ не могут получить очки порчи, пока заклинание активно.

СКОРОСТЬ МЫСЛИ**Speed of Thought****ЗС: 8****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Плетение Хиш накладывается на ваш ум, позволяя вам думать быстрее. Получите бонус + 20 к интеллекту и инициативе.

ЗНАНИЕ ТЕНЕЙ (THE LORE OF SHADOWS)

Заклинания из знания Теней, являются тайными и хитрыми, поэтому слова лингва преэстантия можно бормотать украдкой. Любые защитные заклинания, которые вы можете наложить, окутывают вас тенями и поднимают дым, делая ваше тело нематериальным, возможно даже позволяя клинкам проходить сквозь вас, казалось бы, без вреда. Кроме того, все наносящие урон заклинания Знания Теней игнорируют все немагические очки доспеха.

Ингредиенты: В качестве ингредиентов используется все приспособления для сокрытия чего-либо: плащи

и саваны, косметика, ароматы, шарфы, очки, зеркала и парики. Предметы, владельцы которых использовали их для выполнения работы, связанной с интригами и мудростью, также широко распространены, как и дипломатические артефакты, символы ранга и конечное выражение власти — клинки.

УДУШАЮЩИЕ ТЕНИ**Choking Shadows****ЗС: 6****Дистанция:** Бонус силы воли ярдов**Цель:** 1**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы обвиваете шеи врагов темными струями Улгу. Предполагая, что им нужно дышать, они получают +1 состояние «Уставший», не могут говорить и подчиняются правилам удушения (с.).

ДВОЙНИК**Doppelganger****ЗС: 10****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус интеллекта минут

Вы натягиваете на себя маску и плащ из Улгу, предполагая, что вы похожи на другое гуманоидное существо, которое вы достаточно хорошо знаете (по решению мастера). Ваша внешность автоматически обманет любого, кто не обладает талантом «Второе зрение», хотя некоторые могут заметить, что ваши манеры могут не соответствовать оригиналу. Те, у кого есть этот талант, должны пройти сложную (-10) проверку восприятия, чтобы заметить, что вы маскируете свою форму. Это не позволяет им видеть сквозь заклинание. Они должны рассеять его, чтобы узнать, кто скрывается под завесой магии.

ИЛЛЮЗИЯ**Illusion****ЗС: 8****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** ОЭ (Бонус инициативы ярдов)**Длительность:** Сила воли минут

Вы плетете паутину замысловатых нитей Улгу, опутывая ОЭ иллюзорным изображением по вашему выбору. Вы автоматически обманете любого, кто не обладает талантом «Второе зрение». Те, у кого есть этот талант, должны пройти сложную (-10) проверку восприятия, чтобы заметить иллюзию. Это не позволяет им видеть сквозь заклинание. Они должны рассеять его, чтобы узнать, что оно скрывает.

Иллюзия по умолчанию статична. Своим действием вы можете провести трудную (-20) проверку концентрации, чтобы заставить иллюзию двигаться в этом раунде.

ПРОВАЛ ПАМЯТИ**Mindslip****ЗС: 6****Дистанция:** 1 ярд**Цель:** 1**Длительность:** Сила воли минут

Вы проникаете тонкими нитями Улгу в ум вашей цели, заставляя всю предыдущую память о вас исчезать на время действия заклинания. После того, как заклинание пройдет, цель должна пройти среднюю (+20) проверку интеллекта или потеря памяти становится постоянной до тех пор, пока заклинание не будет рассеяно.

ДУРМАНЯЩИЕ ИСПАРЕНИЯ**Mystifying Miasma****ЗС: 6****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** ОЭ (Бонус силы воли ярдов)**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы вызываете кружащуюся массу тумана, пронизанного дрожащими тенями, которые сбивают с толку чувства. Любой в тумане, не обладающий талантом «Тайная магия (тени)», подвергается воздействию испарений, получая +1 состояние «Ослепший», «Оглохший» и «Уставший», которые сохраняются на время действия заклинания. Любой пострадавший, пытающийся двигаться, должен пройти серьезную (+0) проверку восприятия, или получит состояние «Лежащий». Если заклинание рассеивается во время своего действия, любой, на кого воздействует это заклинание, должен пройти легкую (+40) проверку инициативы или получит состояние «Оглушенный».

ТЕНЕВОЙ СКАКУН**Shadowsteed****ЗС: 6****Дистанция:** Бонус силы воли ярдов**Цель: 1****Длительность:** До следующего рассвета

Вы призываете теневого коня. Неестественная плоть существа черная, как полночь, и порой кажется одновременно и плотной, и призрачной. Используйте правила верховой лошади. Когда на призрачного скакуна не падает солнечный свет, он также получает следующие черты существа: «Темное видение», «Эфирный», «Магический», «Не знающий боли», «Скрытный», «Землепроходец», «Страшный (1)» и «Оберег (+9)».

Даже если они бесплотны, на них можно ездить верхом. Всадники с талантом «Тайная магия (тени)» делают это с бонусом +20 проверкам верховой езды. Тем, у кого данной черты нет, придется справляться со штрафом -20. Призрачные скакуны неутомимы, поэтому не нуждаются в отдыхе (хотя их наездники – другое дело!). Когда первые лучи рассвета проносятся над горизонтом, скакуны растворяются в тумане. Если всадник все-еще был в седле, когда заклинание заканчивается, или когда оно рассеивается, он получит урон от падения (с.).

ПРИЗРАЧНЫЙ ШАГ**Shadowstep****ЗС: 8****Дистанция:** Сила воли ярдов**Цель:** Вы**Длительность:** Мгновенный

Вы создаете темный портал Улгу через эфир. Вы исчезаете из своего текущего местоположения и сразу же появляйтесь на расстоянии [сила воли] ярдов. Любые враги, вовлеченные в бой с вами в момент вашего исчезновения или появления, получают состояние «Ошеломленный».

ПОКРОВ НЕВИДИМОСТИ**Shroud of Invisibility****ЗС: 8****Дистанция:** Касание**Цель: 1****Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы заворачиваете цель в плащ из Улгу. Цель становится

невидимой и не может быть воспринята зренiem. Заклинание автоматически обманет любого, кто не обладает талантом «Второе зрение». Те, у кого есть этот талант, должны пройти серьезную (+0) проверку восприятия, чтобы заметить, что кто-то находится рядом, хотя они не смогут определить точное местоположение. Для этого они должны рассеять покров невидимости. Вы все еще можете быть обнаружены другими чувствами, и заклинание закончится, если вы привлечете внимание к себе, издавая громкий шум или нападая на кого-то.

ВЕДЬМОВСКАЯ МАГИЯ

Ниже приведены два списка по шесть заклинаний для заклинателей, которые не обучаются в Магических Коллегиях, и почти всегда находятся в бегах от охотников на ведьм и сигмаритов.

ЗНАНИЕ ВЕДОВСТВА

Ведуны верят в то, что их знание — это дар Богов, называя себя тронутыми благословением. Из-за их древних традиций и укоренившейся веры, их заклинания не могут быть сотворены без ингредиентов, которые являются неотъемлемой частью процесса колдовства. К счастью, используемые ими ингредиенты обычно являются травами или растениями, которые легко найти на окраинах селений. Вы получаете 1 + SL ингредиентов при успешной проверке фурражирования, используя знание (травы), как описано в разделе «Поиск пропитания и сбор трав» на (с.), или вы можете купить их за 5 медяков каждый.

Ингредиенты: Ингредиенты для ведовства могут быть легко получены из местных материалов, подготовленных в соответствии с существующими стандартами, используя специальные средства. Таким образом, ингредиенты могут включать такие вещи, как крылья стрекозы, убитой серебряной булавкой, тополиные прутья, отполированные пчелиным воском на Солнцестояние, или кости, похороненные под живой изгородью в течение зимнего месяца.

ДОБРАЯ ВОЛЯ**Goodwill****ЗС: 0****Дистанция:** Вы**Цель:** ОЭ (бонус общительности ярдов)**Длительность:** Бонус силы воли раундов

Вы создаете атмосферу, способствующую дружелюбию и хорошему настроению. Все проверки общительности в ОЭ получают бонус +10, а правила психологии «Ненависть» и «Враждебность» не имеют никакого эффекта.

ПРОГУЛКА ЗА ЗАВЕСУ**Mirkride****ЗС: 0****Дистанция:** Вы**Цель:** Вы**Длительность:** Бонус силы воли минут

При произнесении древних магических слов, ваш дух покидает тело, вступая в завесу, темное пространство между материальным миром и царством духов. На время вы будете в стороне от мира, способные незримо наблюдать за ним, но не влиять на него. Физические

барьеры не являются для вас препятствием, и вы можете проходить сквозь немагические препятствия по своему желанию. Ваше тело остается на месте, недвижимо и бесчувственно.

В конце заклинания вы будете внезапно притянуты к своему телу. Если ваше тело будет убито, пока вы идете по завесе, ваш дух будет вечно бесцельно бродить по ней.

ЗАБВЕНИЕ

Nepenthe

3С: 0

Дистанция: Касание

Цель: Особое

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы бормочете слова силы над приготовленным варевом из трав, волшебным образом превращая его в мощное зелье. Если выпить его во время действия заклинания, цель может полностью забыть одного человека навсегда.

ПАНАЦЕЯ

Nostrum

3С: 0

Дистанция: Касание

Цель: Особое

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы произносите заклинание над уже приготовленным напитком, наполняя его магической силой. Если выпить его во время действия заклинания, цель мгновенно исцеляет [бонус силы воли] ран и излечивается от одной болезни. За каждые +2 SL вы можете вылечить дополнительную болезнь.

ЧАСТЬ ЗАВЕСЫ

Part the Branches

3С: 0

Дистанция: Вы

Цель: Вы

Длительность: Сила воли минут

Ваши зрачки расширяются, когда вы заканчиваете чтение заклинания, и вы можете видеть мир духов. Это позволяет вам воспринимать невидимых существ, духов и демонов, даже тех, кого невозможно увидеть.

ЗАЩИТНЫЙ АМУЛЕТ

Protective Charm

3С: 0

Дистанция: Касание

Цель: Особое

Длительность: Бонус силы воли дней

Вы наполняете амулет заклинанием защиты. Те, кто носит амулет, получают талант «Сопротивление магии». Если у них уже есть этот талант, амулет больше ничего не делает.

ЗНАНИЕ КОЛДОВСТВА

Заклинания знания колдовства используют любые доступные магические ветры, не заботясь и не беспокоясь о смешении ветров и потенциально ужасающих результатах. Каждый раз, когда практикующие колдовства должны совершать бросок по таблице ошибок, они также получают 1 очко порчи. Кроме того, вы можете наложить одно состояние «Кровоточащий» на любого, на кого воздействует заклинание знания колдовства. Наконец, для наложения или чтения заклинаний из этого Знания

автоматически требуется бросок по таблице «Малых ошибок», если только оно не сотворено с каким-либо ингредиентом, в этом случае ингредиент не обеспечивает дополнительную защиту от ошибки. К счастью, ингредиенты для знания колдовства дешевы и легко доступны: по большей части это части тел мелких животных. Покупка ингредиентов обходится в ЗС заклинания в медяках, вместо серебряных шиллингов. В качестве альтернативы, колдун может добывать ингредиенты, используя умение выживание: успешный бросок фурражирования позволит получить 1 + SL ингредиентов, как описано в разделе «Поиск пропитания и сбор трав» на (с.).

Ингредиенты: Колдуны и колдуньи используют жуткую смесь частей тел животных, которые часто собирают, когда существо еще живо. Нередко они держат в руках глаза ящерицы, собачьи пальцы, ослиный желудок или что-то куда хуже.

ПОГИБЕЛЬ

Blight

3С: 14

Дистанция: Бонус силы воли ярдов

Цель: Особое

Длительность: Особое

Вы можете выбрать в качестве мишени колодец, поле или домашнее животное. Если вы успешно произнесли заклинание, цель страдает от погибели:

- Колодец становится солоноватым и застойным
- Любые посевы, посаженные на этом поле, гниют в течение ночи
- Животное заболевает. Пораженный зверь больше ничего не производит (коровы не дают молока, куры не производят яиц, овцы и бараны становятся облезлыми и непригодными) и умрет через 10-SL дней

ПОЛЗУЧАЯ УГРОЗА

Creeping Menace

3С: 6

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы вызываете рой ползучих и скользких существ, преследующих ваших врагов. Каждая пораженная цель немедленно поражается роем гигантских крыс, гигантских пауков или змей. Используйте стандартные профили для соответствующего типа существ, добавляя черту «Рой». Своим действием вы можете совершить серьезную (+0) проверку приручения, чтобы направить 1 или более рой на другую цель.

Когда заклинание заканчивается, все оставшиеся рои исчезают в тенях.

ПРОКЛЯТИЕ КАЛЕЧАЩЕЙ БОЛИ

Curse of Crippling Pain

3С: 10

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Пронзая грубое подобие вашей цели — куклу или марионетку — вы причиняете ей калечащую боль. При успешном броске сотворения выберите, в какую часть тела нанести удар:

- Нога — Нога становится бесполезной, как будто ее ампутировали (с.). При беге цель также получает состояние «Лежащий» и получает урон от падения.

- Рука — Рука становится бесполезной, как будто ее ампутировали (с.). Если цель держала что-то в этой руке, оно автоматически роняется.
- Тело — Цель извивается в агонии, получая + 1 состояние «Уставший», и должна пройти трудную (-20) проверку выносливости, или получить состояние «Лежащий».
- Голова — цель получает состояние «Оглушенный» и должна пройти среднюю (+20) проверку выносливости или получить состояние «Бессознательный» на время действия заклинания.

Пока заклинание активно, своим действием вы можете совершить проверку концентрации, сбивая атаковав куклу, чтобы повлиять на иную часть тела.

ПРОКЛЯТЬЕ НЕУДАЧИ

Curse of Ill-Fortune

3С: 8

Дистанция: Бонус силы воли миль

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли дней

Ингредиентом для этого заклинания является нечто, принадлежащее цели: личная вещь или прядь волос. Какое-то время вашей цели не везет. Шнурки развязываются, стулья ломаются, и прочие подобные незначительные повествовательные эффекты причиняют ей неудобство. Цель получает штраф -10 на все проверки, в дополнение к любым другим модификаторам, и не может тратить очки удачи.

ПРЕСЛЕДУЮЩИЙ УЖАС

Haunting Horror

3С: 8

Дистанция: Касание

Цель: ОЭ (одна локация)

Длительность: Сила воли дней

Вы выбираете целью одно место, например, дом или поляну, где причиняете преследующие сны и кошмары наяву любому входящему туда. Пока действует заклинание, находящиеся там нервничают от жутких ощущений, мелькающих теней и шепчущих голосов, притаившихся на грани слышимости и в периферии зрения. Если они не обладают талантом «Тайная магия (колдовство)», они получают +1 состояние «Уставший». Затем, если они не проходят серьезную (+0) проверку хладнокровия, они получают еще +1 состояние «Уставший» и состояние «Сломленный», оба из которых удаляются только при выходе из проклятого места.

ДУРНОЙ ГЛАЗ

The Evil Eye

3С: 6

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: Особое

Длительность: Мгновенный

Вы встречаетесь взглядом с единственной мишенью, которая, должно быть, смотрит на вас. Совершите встречную проверку запугивания/хладнокровия, добавив любое количество SL вашего броска сотворения. Ваш противник получает 1 состояние «Уставший» за каждые +2 SL, на которые вы побеждаете. Если вы выигрываете с 6+ SL, ваш противник получит состояние «Сломленный».

ТЕМНАЯ МАГИЯ (DARK MAGIC)

Ниже приведены два коротких списка из четырех заклинаний Темной Магии.

ЗНАНИЕ ДЕМОНОЛОГИИ

Запрещенные знания Демонологии связаны с призывом, заточением и контролем демонов, как правило, для расширения возможностей заклинателя. Это ужасно опасно и обычно приводит к падению демонолога, поскольку его душа становится захвачена Губительными Силами, в результате чего рождается новый колдун Хаоса.

УНИЧТОЖЕНИЕ МАЛОГО ДЕМОНА

Destroy Lesser Daemon

3С: 6

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Ваше заклинание разрушает Дхар, удерживающий целевого демона, и передает часть его сущности вам. Цель с чертой существа «Демон» и имеющей силу воли меньшую, чем у вас, теряет [ваши бонусы силы воли] раны (этот урон игнорирует бонус стойкости и очки доспеха). В свою очередь, вы можете увеличить одну из ваших характеристик на +10 на время действия заклинания, так как вы смогли подчинить часть сущности демона своей воле.

ОБНАРУЖЕНИЕ ДЕМОНА

Detect Daemon

3С: 4

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: Особое

Длительность: Мгновенный

Ваше заклинание нацелено на демонические влияния в окрестностях. Вы автоматически узнаете, есть ли в пределах дистанции заклинания демон, будь то вызванный, заточенный в артефакте или теле одержимого человека, и так далее.

ПРИЗЫВ МАЛОГО ДЕМОНА

Manifest Lesser Daemon

3С: 8

Дистанция: Бонус силы воли ярдов

Цель: Особое

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы направляете тошнотворный поток Дхара на ткань реальности. Малый демон немедленно проходит через завесу ((с.) с двумя примерами малых демонов: кровожад и демонетка). Совершите вашему бонусу силы воли стречную проверку концентрации (Дхар)/сила воли демона. В случае успеха демон в буквальном смысле исполнит один ваш приказ, а затем исчезнет (при условии, что команда будет завершена до окончания длительности заклинания). В случае неудачи демон немедленно атакует.

ОКТАГРАММА

Octagram

3С: 10

Дистанция: Касание

Цель: ОЭ (радиус [бонус силы воли] ярдов)

Длительность: Сила воли минут

Намалевав октаграмму на полу и пометив ее нечестивыми символами, вы защититесь от всякого

демонического влияния. Облиадатели черты существа «Демон», не могут войти или выйти из октаграммы, если их сила воли не превышает более чем в два раза вашу силу воли.

ЗНАНИЕ НЕКРОМАНТИИ

Некромантия — это древнее и кровавое магическое искусство, связанное с повелением самой смертью, поисками бессмертия и гниющими трупами. Это знание считается одной из самых отвратительных и самых еретических магических практик, лишь немногие предпринимают попытки изучения ее жутких секретов, ибо нельзя недооценить ужасы смерти и нежити.

ПОДНЯТИЕ МЕРТВЫХ

Raise Dead

3C: 8

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: До рассвета

Вы направляете мощный поток Дхара в голую землю, заставляя старые кости собираться в существо и подниматься из земли. В конце раунда из-под земли выберутся [SL + 1] скелетов, которые будут расположены по вашему предпочтению в области эффекта. Они начинают участие в бою, имея состояние «Лежащий». Призванная нежить полностью под вашим контролем и может выполнять простые команды по вашему приказу. Если вы убиты или получили состояние «Бессознательный», заклинание заканчивается, и вызванная нежить рассыпается на куски. За каждые +2 SL, которые вы набрали, вы можете вызвать дополнительно SL скелетов.

РЕАНИМАЦИЯ

Reanimate

3C: 8

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: ОЭ (Бонус силы воли ярдов)

Длительность: До рассвета

Вы направляете перед собой нити Дхара, погружая их в трупы, оживляя то, что когда-то было мертвым. Реанимация поднимает [бонус силы воли +SL] мертвых тел (как зомби) или скелетов (как скелетов) в дистанции действия. Они начинают участие в бою, имея состояние «Лежащий». Призванная нежить полностью под вашим контролем и может выполнять простые команды по вашему приказу. Если вы убиты или получили состояние «Бессознательный», заклинание заканчивается, и вызванная нежить рассыпается на куски или опадает мертвыми телами. За каждые +2 SL, которые вы набрали, вы можете реанимировать дополнительно [бонус силы воли +SL] скелетов или зомби.

ВОПЯЩИЙ ЧЕРЕП

Screaming Skull

3C: 8

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: Особое

Длительность: Мгновенный

Вы выкрикиваете пронзительные слова заклинания и видите перед собой большой черный череп, окруженный зеленовато-пурпурными огненными огнями, который затем с криком и воем летит вперед. Череп движется по прямой линии в дистанции действия заклинания, следя контурам местности, проходя через

любые препятствия на своем пути. Вопящий череп — это магический снаряд, который влияет только на цели без черты «Нежить» и имеет урон [бонус силы воли]. Любые, потерявшие раны от заклинания должны пройти серьезную (+0) проверку хладнокровия, или получить состояние «Сломленный».

ПРИЗЫВ ВАНХЕЛЯ

Vanhel's Call

3C: 6

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: Особое

Длительность: Мгновенный

Вы направляете сложные потоки Дхара в свои цели, наполняя их подавляющей энергией. [Бонус интеллекта] целей с чертой существа «Нежить» получают дополнительное движение или действие — вы выбираете то или другое для всех целей разом — это происходит в момент произнесения заклинания. За каждые + 2 SL, которые вы набрали, вы можете активизировать дополнительные [бонус интеллекта] цели.

МАГИЯ ХАОСА (CHAOS MAGIC)

Три из четырех великих сил Хаоса обладают уникальным знанием Магии — только Кхорн, Кровавый Бог, который ненавидит коварство магии и все, что она из себя представляет, не имеет собственного знания. Здесь представлено по одному заклинанию каждого из основных Знаний Хаоса, которые могут быть добавлены, чтобы отразить особенности ваших культистов Хаоса в дополнение к тайным заклинаниям и знанию демонологии.

ЗНАНИЕ НУРГЛА

Знание Нургла распространяют отвратительные болезни и мерзость, смешивая жирные избытки Нефритового ветра со всем, что попадается под руку, а затем извергая их повсюду.

ПОТОК СКВЕРНЫ

Stream of Corruption

3C: 9

Дистанция: Особое

Цель: Особое

Длительность: Мгновенный

Ваша пасть чудовищно расширяется, а потом чем вас рвет грязным потоком зараженной мерзости и чистого ужаса. Немедленно сделайте атаку дыханием, как если бы вы потратили 2 преимущества, чтобы активировать черту существа «Дыхание» (с.). Это считается магическим снарядом с уроном [бонус стойкости], который игнорирует очки доспеха. Атака также обладает свойствами «Коррозия» и «Яд» перечисленными под чертой существа дыхание. Кроме того, если какие-либо цели теряют ран больше, чем их бонус стойкости, они должны пройти серьезную (+0) проверку выносливости, или получить кровавую гниль (с.). За каждые превышающие +2 SL вы также можете увеличить урон на +2.

ЗНАНИЕ СЛААНЕШ

Знание Слаанеш приносят мучения и наслаждения, который равно миль принцу боли и удовольствия, обычно применяя извращенную смесь Аметистового, Золотого и Нефритового ветров во что-то извилистое и экзотическое.

УСТУПКА

Acquiescence

ЗС: 5

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Ваша магия проникает глубоко в цель, наполняя душу острым осознанием ее разбитых мечт. Характеристика инициатива цели снижается до 10, если она не была ниже, поскольку цель погружается в свои думы. В ход цели все передвижения будут определяться GM, поскольку персонаж жалуется на жизнь, непристойно рассказывая обо всем, что должно было случиться, если бы правила и законы не связывали ему руки. Кроме того, цель может выполнить действие только в том случае, если сначала пройдет серьезную (+0) проверку хладнокровия. В случае неудачи цель слишком занята, сетя на то, что могло бы сделать что-то иное.

ЗНАНИЕ ТЗИНЧА

Тзинч — повелитель магии, предательства и лжи. Это воплощено и в знании Тзинча, и он может похвастаться множеством могущественных заклинаний, фокусирующихся на изменениях, и все они поддерживаются Серыми, Аметистовыми и Огненными ветрами.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО ТЗИНЧА

Treason of Tzeentch

ЗС: 6

Дистанция: Сила воли ярдов

Цель: 1

Длительность: Бонус силы воли раундов

Вы направляете тонкие нити предательских химер Ветров Магии прямо в разум вашей цели, искажая мотивации, подрывая желания и раздувая огонь недовольства. Цель больше не может использовать таланты и не добавляет улучшения умений при совершении проверок умений, то есть цель совершает проверки только по немодифицированным характеристикам.



◆ МАСТЕР ИГРЫ ◆



Быть мастером игры (GM) — это лучшее, что могло произойти в вашей жизни. Пока игроки заняты своими одинокими, жалкими персонажами, вы создаете целый мир! Если вы новичок в этом деле, то это может быть немного сложной задачей для вас, но не волнуйтесь, вы быстро научитесь, а мы проведем вас по основам этого нелегкого дела.

Самая важная обязанность мастера игры — убедиться, что все получают удовольствие, в том числе и вы. Вы будете совмещать роли рассказчика, судьи и ведущего, но не упускайте из виду тот факт, что причина, по которой все играют в игру — это хорошее времяпрепровождение. Правильно рассказывайте историю, чтобы предоставить игрокам время на обдумывание действий и свободу на их исполнение. Если эпизод не задался, то быстро сверните его и двигайтесь вперед. Страйтесь находить золотую середину между правилами игры и весельем игроков — если что-то кажется нелогичным или слишком долгим, измените его. Всегда сосредотачивайтесь на том, что ваша группа считает интересным.

Вы и есть этот мир. Все, с чем игроки взаимодействуют во время игры, происходит через вас. Вы создаете мир, который они исследуют. Ваше описание рассказывает им, что они видят, слышат, трогают,нюхают и пробуют на вкус. Вы будете играть роль людей и существ, с которыми они взаимодействуют. Вы описываете результат каждого действия, которое они предпринимают, и определяете, как применяются правила игры.

Вы и есть правила. Убедитесь, что вы знаете и понимаете правила игры, и что игра проходит гладко и быстро. Хорошо ознакомьтесь со сводом правил, так чтобы быстро находить то, что вам нужно. Выберете, хотите ли вы, чтобы все проверки проводил GM, или чтобы игроки сами проходили их. Этот выбор отчасти будет вопросом личного стиля игры — вам и вашим игрокам нравится полагаться на листы персонажей, чтобы определить, что происходит, или вы предпочитаете оставить броски кубиков только для самых важных ситуаций? Правильная и открытая интерпретация результатов проверок демонстрируют вашим Игрокам, что их действия имеют последствия, а также что вы логичны и справедливы в применение правил.

Вы и есть история. Перед началом игры подготовьтесь к приключениям, убедившись, что знаете, какие события вы задумали, и знаете, кто в них будет участвовать. Это обычно хорошая идея — иметь запасной план, если игроки делают неправильные выводы и уходят от основного сюжета (они будут делать это чаще, чем вы думаете!). Убедитесь, что у вас есть вся информация о главных героях приключения, наряду с любой другой,

или что-то (или кто-то), с чем (или кем) персонажи смогут сражаться. Подготовьте фон для приключения и локацию, в которой происходит основное действие, и вы сможете импровизировать, если это будет нужно. Вы можете также подготовить некоторые дополнительные события, которые нужно использовать в случае, если импровизация необходима.

Вы и есть лидер. Поощряйте хорошую игру, убедитесь, что у каждого есть шанс поучаствовать, и что игра идет гладко. Напомните игрокам, что обсуждение правил проходит вне самой игры, и что вам нужно играть в команде для достижения максимального удовольствия! Будьте внимательны и уважайте своих игроков. Помните о содержимом, которое может быть неудобно для некоторых людей, например, сцен насилия, постельных сцен или сцен ужасов. Проверьте, все ли в порядке, и что все в сюжете в порядке. Оправдайте свой авторитет, будучи справедливым ко всем, последовательным в том, как вы применяете правила, и сделаете игру, которую благословит Сигмар, по эту сторону Краесветных Гор.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Тут представлено немного советов для удачного старта вашей игры. Это обширная тема требует большего пространства, чем у нас есть здесь, поэтому мы добавили еще больше советов на сайт Cubicle 7, следите за этой темой. Мы планируем продолжать добавлять материалы на этот сайт. Остальная глава содержит конкретные советы для разных этапов игры.

Для новичков или опытных GM, вот сокращенный список вещей, о которых нужно подумать:

- Ознакомьтесь с этой книгой хорошо.
- Дайте игрокам то, что чего они хотят от игры, не разрушая собственные планы.
- Убедитесь, что у персонажей есть причины для совместного приключения.
- Подумайте, как изменить или обойти содержание, которое может прийтись кому-то не по вкусу.
- Сделайте закладки, к которым вы будете часто возвращаться, такие как глава 8: «Магия», если один из ваших игроков является волшебником.
- Будьте в курсе сюжетных ходов и их правильного использования.
- Убедитесь, что поставленные вами задачи достижимы, и что врагов, которых нужно победить, можно победить.
- Добавьте немного света в темную и суровую игру.
- Решите, какие части приключения должны быть легкими и быстрыми, а какие — самыми драматичными и бросающими вызов.
- Какие части приключения должны быть успешными, чтобы сделать историю удачной, и как вы сможете гарантировать, что они произойдут, не заставляя ваших игроков вставать на рельсы сюжета?

- Когда дело доходит до результатов проверок, будьте тверды, но справедливы.
- Будьте готовы договориться с игроками, используя или получая очки судьбы и несгибаемости.
- Составьте список описательных фраз, подходящих для места, в котором происходит действие, чтобы помочь импровизации в сценах.
- Если вы сомневаетесь, ошибитесь, это будет весело.
- Давайте персонажам задания, требующие импровизации или творческого мышления.
- Вы не можете подробно описать всех персонажей, но одной особенности хватит: акцента, фразы или чего-либо другого; это помогает отпечатать его в памяти игроков!

ЗАМЕТКИ О ПРАВИЛАХ

Если вы играли в другие игры WFRP, правила будут знакомы. Чтобы вам было легче, эти пункты стоит изначально иметь в виду:

- **Проверки:** Использование различных методов решения действий (с.) дает вам значительный контроль над темпом игры, используйте их!
- **Очки удачи:** Поощряйте своих игроков тратить их во время игры. Вскоре вы поймете, что осторожные Игроки неоднократно окажутся к концу сессии с кучей неиспользованных очков удачи, которые они могли бы потратить на важные, но проваленные проверки.
- **Преимущество:** Преимущество ускоряет бой, добавляя динамику для победы в каждом раунде. Запомните, преимущество будет потеряно, когда вы проигрываете раунд боя, или если вы поражены стрелковыми или магическими атаками. Преимущество не такое страшное, как оно сначала покажется. Персонажи, возможно, пожелают рассмотреть вопрос о выходе из боя, чтобы убежать или напасть издалека. Персонажи могут потратить очки несгибаемости, чтобы автоматически выиграть раунд и устраниТЬ попытку накопить преимущества у их противников.
- **Встречные проверки:** Почти все боевые проверки противопоставляются, это означает, что кто-то всегда побеждает, даже если сражающиеся проваливают свои проверки. Помните, разница в SL всегда выявляет победителя. Это значит, что даже очень посредственные бойцы смогут наносить смертельные удары на начальном этапе — просто без умения или мастерства.
- **Отсутствие противника:** Вы можете найти противников, которые отказываются защищаться из-за страха. Для этого нужно пройти встречную проверку, тогда будет понятно, смогут ли они совершать какие-либо действия, или останутся беспомощными. (с.).

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Перед началом первой игры WFRP Игрокам необходимо создать персонажей или выбирать одного из готовых персонажей на сайте Cubicle 7 или в стартовом наборе WFRP. Готовые персонажи уже сформированы в группу и готовы к приключениям, но если ваши игроки создают своих собственных, вам следует направлять их в этом процессе.

Создание персонажа может занять некоторое время, поэтому будет не очень хорошо, если персонажи не будут готовы к первой сессии, так что пусть игроки знают об этом заранее. Вы можете проводить игроков через каждый шаг создания персонажа, но, если у игроков есть свои книги правил, это может значительно ускорить процесс. Расскажите игрокам о

том, как разные составляющие их персонажей могут быть использованы в игре и стимулируйте игроков координировать их действия, чтобы они смогли создать группу с широким списком возможностей. Хороший разброс классов персонажей дает игрокам больше возможностей во время игры. Вы же, как мастер игры, не должны допускать ситуаций, когда у вас в группе нет заклинателей, а по сюжету игроки должны идти по магическому следу.

Поощряйте игроков включать других персонажей в историю их собственного. Это помогает сплотить группу вместе и должно сделать выбор цели группы намного проще. Избегайте создания группы разрозненных головорезов, которые не работают вместе. Это быстро надоедает и может привести к неудовлетворительному игровому опыту.

У группы должна быть причина держаться вместе, работать вместе, и быть мотивированными к участию в приключениях, ожидающих их. Хороший способ убедиться, что у группы есть это — спросить игроков, чтобы выяснить, почему их персонажи работают вместе и почему они будут путешествовать друг с другом. Вы можете быть удивлены, насколько изобретательными могут быть ваши игроки.

Имейте хорошее представление о приключениях, которые вы запланировали, и средства, которыми вы можете объединить предысторию персонажей. Если у вас есть контрабандист в группе и вы знаете, что часть предстоящих приключений связана с контрабандой, попробуйте добавить этих контрабандистов в предысторию персонажа вашего игрока. Если культ хаоса является центральным в приключении, возможно, следует решить, что важный член семьи одного персонажа будет тайным членом культа. Эти личные данные сделают игру более увлекательной, что действительно погружает игроков в игровой мир.

Если ваша группа не сотрудничает, вы всегда можете попробовать внешние мотивации. Например: обещание невероятной награды, которой персонажи не могут сопротивляться, или "просьба" весьма могущественного покровителя, который не приемлит отказ.

Этап создания персонажа также является отличным местом для обсуждения вида игры, по которому каждый хочет играть. Создавая путешествие, избегайте, например, чересчур жестокого насилия, секса или ужасов, это так же важно, как определение игры, в которую вашим игрокам будет приятно играть. Некоторым людям может быть неудобно говорить об этом перед другими, поэтому убедитесь, что вы даете всем возможность общаться с вами наедине об этом, и не спрашивайте причин — разных предпочтений достаточно. Если вы сомневаетесь, будьте осторожны и помните, что цель — развлечь всех.



ЗА СТОЛОМ

В ходе сессий, где вы будете мастером игры, вот что вам лучше делать:

1. ДАЙТЕ ПРЕДЫСТОРИЮ

В начале игры мастер игры должен дать экспозицию о том, что случилось в ранее — в первой сессии приключения следует дать предысторию этого приключения. Это как начало серии в сериале: "ранее в WFRP..": делайте его коротким и запоминающимся.

Далее вы описываете, где герои находятся, и что происходит вокруг них. Делайте подсказки к действию — убедитесь, что игра выходит на захватывающее начало. После этого подайте игрокам знак, что они могут начать играть: даже простой стук в дверь, или брошенная кружка эля, пролетающая через весь зал в сторону Игроков — призыв к действию!

2. ПРИСЛУШИВАЙТЕСЬ К ИГРОКАМ

Итак, игроки отреагировали на заданную вами ситуацию, поэтому вам дальше нужно описывать сцену одну за одной. Как GM, вы уже знаете сюжет приключения, но игрокам нужно будет его разгадать, возможно, что и не с первого раза, и не со второго. Не паникуйте, если они пойдут в неправильном направлении — позже они выйдут на верный путь, а вы сможете немного повеселиться.

Итак, реализуйте действия игроков в игре, внимательно прислушиваясь к тому, как они реагируют на сюжет, чтобы у вас было время подумать о следующем шаге. Убедитесь, что каждый игрок имеет возможность внести свой вклад — активно спрашивайте любого игрока, который еще не участвовал в действии, что собирается делать его персонаж.

3. ОПИШИТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ ДЕЙСТВИЙ ИГРОКОВ

Вы будете реагировать на действия игроков в зависимости от того, что они делают. Если они разговаривают с одним из персонажей, которых вы описали как присутствующих в этой сцене, вы будете реагировать на их слова в роли этого человека. Если они предпринимают действия, для разрешения которых требуются проверки, вам предстоит самостоятельно определить, какое умение требуется, какие модификаторы используются, по итогу всех проверок вы описываете получившееся действие. Иногда это будет началом последовательности событий, к которым другие игроки могут присоединиться, или это может быть простое действие, которое быстро обыгрывается. Опять же, убедитесь, что у всех есть возможность сделать что-то и внести свой вклад в игру. Спросите более тихих игроков напрямую, чтобы убедиться, что они получают удовольствие.

Эта фаза игры, направленная на игрока, может продолжаться довольно долгое время. Все действуют по очереди, чтобы двигать историю вперед, а GM в основном будет находиться в пассивной роли. Даже опытные GM могут быть поражены тем, как игроки могут импровизировать в различных ситуациях, и некоторые моменты игры, благодаря таким импровизациям, крепко заседают в памяти.

4. ОПИШИТЕ СОБЫТИЯ ИЗ ТЕКУЩЕГО СЮЖЕТА

GM будет знать полный сюжет приключения, но иногда все может выходить из-под контроля. Игроки

будут реагировать на некоторые события прежде, чем сформулируют свой новый стихийный план действий, что приведет к еще большему сумбуру. Этот момент может использоваться для корректировки направления группы, предоставляя игрокам дополнительные подсказки, и помогая вернуть их на правильный путь.

Будьте осторожны, чтобы не быть слишком грубым и очевидным с событиями — никто не любит чувствовать, что их заставляют играть по рельсам. Позвольте игрокам уйти в дебри, и не бойтесь переписывать сюжет на коленке, если это сделает игру более интересной и приятной.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествия по Старому Свету могут быть опасными. Бандиты, мутанты и звери прячутся в тени, постоянно угрожая путникам. К ним присоединяются те, кто специально препятствует действиям игроков. Некоторые части Империи были извращены магией, хаосом, некромантией или чем-то хуже, эти опасности могут легко поглотить неосторожного путешественника. Даже погода представляет угрозу!

От вас зависит, какие опасности встретят игроки на своем пути. Иногда вы можете описать не всю дорогу, а только ее ключевые моменты, чтобы не затягивать сессию. Большинство путешествий будут проходить по дорогам или рекам, причем дороги — самый дешевый, но в тоже время и опасный вариант.

ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ДОРОГАМ

Дороги Рейкланда часто ухабистые, но надежные. Маршруты между крупными городами относительно безопасны и благоустроены. Однако дальние маршруты могут быть не более чем грязными тропами. Независимо от качества, все дороги нужно поддерживать, поэтому проезд по ним будет платным.

Существует обширная сеть дорожных маршрутов по всем провинциям. На самых оживленных маршрутах экипажи ходят несколько раз в день. Многие гильдии извозчиков Рейкланда находятся в ожесточенной конкуренции, поэтому цены доступны и стабильны. «Четыре сезона» является крупнейшей гильдией извозчиков и представлены по всем основным маршрутам.

Придорожные гостиницы часто расположены в удобных для гильдий извозчиков местах. Поэтому, путешествуя пешком, особенно далеко от основных маршрутов, путник рискует не добраться до безопасного места отдыха затемно.

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО РЕКАМ

Речные путешествия часто просты и, возможно, позволяют расслабиться. Но это работает только при наличии причала и лодки. Только пассажирские бриги путешествуют между крупными городами, но можно подкупить или уговорили высадить людей по пути. Путешествие в более отдаленные места затруднительно, ибо туда можно пройти только на грузовых кораблях, а этот транспорт неудобен для больших компаний.

ЦЕНЫ НА ПОЕЗДКИ

Цены, указанные в стоимости проезда, не включают питание, проживание или корм для животных, хотя извозчики и пассажирские лодки обычно взимают плату за весь пакет услуг для более длительных путешествий. В цену за проезд можно включить питание, или сделать его бесплатным. На некоторых паромах проживание не требуется, так как пассажиры спят на судне, на палубе, или в каютах.

Путешествующие на грузовой барже договариваются с капитаном индивидуально. Зачастую цену можно скинуть или вовсе проплыть бесплатно, если пассажир готов работать и знает, что делать.

Путешествия высокого класса доступны только знати, и могут стоить во много раз больше, зачастую, цена на такое путешествие превышает обычную в десять раз. Роскошные пассажирские суда курсируют между большими городами Империи, например, знаменитый Император Люйтпольд, курсирующий по Талабеку между Альтдорфом и Талабхаймом.

ВРЕМЯ ПОЕЗДКИ

Используйте атрибут скорость для определения скорости в милях в час. Таким образом, если самый низкий атрибут скорости равен 3 то, партия будет путешествовать примерно со скоростью 3 мили в час.

ЦЕНЫ НА ПЕРЕВОЗКУ

Все расходы, перечисленные здесь за одну милю. Более быстрые экипажи и баржи вообще стоят в два раза больше. Более медленные стоят вдвое меньше. Повысьте или уменьшите цену на + / - 1 для более быстрых или более медленных способов перемещения.

Транспорт	Скорость	Цена	Дистанция
Экипаж	6		
внутри	-/2	За милю	
снаружи	-/1	За милю	
Бриг	8		
каюты	-/5	За милю	
палуба	-/2	За милю	
Карета	6	-/3	За район
Паром	4	-/1	За 20 ярдов

С учетом необходимых остановок и топографии, партия может путешествовать 6 часов в день, не требуя проверок выносливости. Если путешествующий быстрее или дольше игрок провалил проверку выносливости, то выдайте персонажу состояние «Уставший», а если он был еще и обременен (с.), то выдайте еще одно состояние «Уставший».

Бросок

Событие

1	Спокойное путешествие! : Путешествие однообразно, персонажи хорошо отдыхают, пейзаж особенно вдохновляющий и, возможно, они встречают целителя NPC или полезного священника. Персонажи могут залечить все раны и убрать состояние «Уставший».
2	Как Интересно! : Случайная встреча на дороге с другими путешественниками, хорошая гостиница, храм или древние руины дадут прекрасное подспорье для истории.
3	А это полезно! : Персонажи узнают что-то важное для своего приключения — сплетни, потерянное сообщение, событие, которое они не должны были увидеть или что-то подобное.
4	Утомительное Путешествие! : Маршрут заблокирован. Мост обрушился, река заблокирована старыми бревнами, дорога затоплена, или впереди любое другое непреодолимое препятствие. Один персонаж должен пройти среднюю (+20) проверку выживания, чтобы найти альтернативный маршрут, в противном случае все прибывают на день позже и с состоянием «Уставший».
5	Преследовали! : Враг берет след персонажей и должен быть устранен или сбит со следа, прежде чем они доберутся до места назначения. Если у них еще нет врага, посмотрите на предысторию персонажей — где-то там должно быть что-то интересное. Конfrontация может быть жестокой, если они не смогут договориться, и попытка сбить врага со следа может добавить дней к их путешествию.
6	Воры! : Каким-то образом персонажей грабят. Возможно, это был кто-то, кто путешествовал с ними, разделяя их костер на ночь, или просто разговаривал с ними в дороге. Они останавливаются, чтобы найти свои вещи, или навсегда забыть про пропажу
7	Только не они! Только не снова! : Соперник или другой источник неприятностей преследует персонажей на их пути. Разыграйте эту ситуацию, чтобы она была смешной, но делайте персонажей действительно раздражающими. Никогда не прибегайте к насилию, держите ситуацию на точке кипения.
8	Дурное влияние! : Персонажи сталкиваются с кем-то, кто, кажется, помогает им, но имеет зловещие намерения. Этот дурно пахнущий парень, который знает короткий путь через сад Морра и говорит, чтобы Игрок шел первым. Очаровательная старая аристократка, которая приглашает вас остаться на ужин в ее родовом поместье. Неряшливая женщина, которая знает, где найти самые лучшие грибы. Веселитесь!
9	Даже природа тебя ненавидит! : Герои оказываются в опасности из-за природы. Опасные животные, бури, болезни, насекомые. Это может привести к сражению или к небольшой, но опасной встрече, когда они выбирали хижину неправильного пастуха в качестве убежища.
10	Атаковали! : На персонажей напали в пути. Это может быть неудачная встреча, отнявшаяся к области, через которую они путешествуют (например, зверолюди в глубоком лесу) или что-то запланированное их противником (наемные головорезы, чтобы остановить персонажей, достигающих места назначения). Если они проваливают среднюю (+20) проверку восприятия, то могут даже попасть в засаду!

Скорость баржи можете увеличить или уменьшить до 30%, если она идет вниз или вверх по течению.

События в путешествии

Будь то рутинное путешествие на своих двоих, или просто приятное путешествие в пункт назначения, время от времени оно будет хорошим поводом, чтобы описать некоторые события в путешествии. Это возможность показать многогранный Старый Свет или встряхнуть зазевавшихся игроков.

Это может быть простое событие по типу «плохие против хороших», например, нападение зверолюдей. А может быть, напряженной мрачной ночью партия наткнется на ночной лагерь бродячего цирка. В дальнейшем вы можете использовать эти события в текущем сюжете.

Обнаружение этого каравана позже, но уже сгоревшим и разграбленным, сделает действия игроков более личными. События во время путешествий также отлично подходят для подготовки игроков перед основным приключением или донесения до них темы приключения.

Только от вас зависит, какие именно события произойдут в путешествии игроков. Некоторые из них могут просто состоять из краткого описания, в то время как другие могут составить основу всей сессии. Некоторые GM предпочитают кидать 1d10 за день перемещения и описывать событие только при выпадении 8 (ибо символом Хаоса, отвечающим за непредвиденные и случайные события, служит звезда с восемью лучами), другие любят только одно событие для каждого путешествия. Выбор остается за вами, хотя, если вы играете приключение от Cubicle 7, которое включает в себя путешествие, события и время в пути будут в него включены. Итак, следующая таблица поможет вам в создании событий для ваших путешествий.

Вы могли бы дать игрокам возможность избежать неприятных событий при успешном прохождении проверки Восприятия или Выживания, или любой другой уместной проверки. Если они игроки платили кому-то за перевозку, то вы можете решить, что им кто-то помогает в преодолении любых невзгод.

ПОСЛЕ ИГРЫ

Попробуйте завершить игру повествовательно удовлетворительным образом с моментом решения задачи, откровением, началом тайны или страшной кульминацией, иначе говоря, запоминающимся событием, которое заставит игроков ждать до следующей сессии, чтобы узнать, что происходит с их персонажами.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

В конце каждой сессии вы должны награждать своих игроков очками опыта (XP). Это ваша привилегия — наградить игроков за активную игру, хороший отыгрыш и просто за приятную беседу. Помните, что лучше использовать пряник, чем палку — не наказывайте игроков, которые не принимали активное участие, награждайте тех, кто сотрудничал. Люди поймут намек!

Дополнительные бонусы 25-50 XP могут быть присуждены за отличный отыгрыш, командную работу или что-то в этом духе. Если вы играете в приключение от Cubicle 7, то там будет список предлагаемых наград XP для каждой сессии.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ОЧКОВ СУДЬБЫ И НЕСГИБАЕМОСТИ
Игрок тратит очко судьбы или несгибаемости в сложных ситуациях. Персонажи вообще имеют мало этих очков, но они весьма эффективны, поэтому их нужно расходовать с умом. Ведь трата очков судьбы или несгибаемости также уменьшит количество очков удачи и решительности.

Присуждение игрокам очков судьбы и несгибаемости является редкостью и особым случаем. Конец долгого приключения или кампании может вознаградить такими очками. Или персонаж достиг, чего-то экстраординарного, за что могут быть присуждены очки несгибаемости. Если вы играете приключения от Cubicle 7, то награждение этими очками уже может быть включено в приключение.

НАГРАЖДЕНИЕ ОЧКАМИ ОПЫТА

Конец сессии		Конец приключения		Конец кампании	
Результат деятельности	Награда	Результат деятельности	Награда	Результат деятельности	Награда
Плохо	75	Плохо	100	Плохо	150
Хорошо	100	Хорошо	150	Хорошо	200
Отлично	125	Отлично	200	Отлично	250

♦ СЛАВНЫЙ РЕЙКЛАНД ♦



Его Императорскому Величеству, императору Карлу-Францу Первому, милостью богов графу-выборщику и великому князю Рейкланда, князю Альтдорфа, графу Западной Марки, защитнику веры Сигмара, посвящаю я сей текст, в коем рассматривается его наиболее славное владение, великое княжество Рейкланд, сердце нашей священной Империи. Да будет его правление долгим!

Здесь вы узнаете о самой могучей из провинций Империи, и о ее трудолюбивых людях, что объединены верой в бога-короля Сигмара.

Восславьте графов-выборщиков Рейкланда, что возглавляют нашу великую Империю уже почти столетие, и под чьим мудрым правлением она достигла небывалого расцвета. Дивитесь впечатляющей сети каналов Рейкланда, истинной жемчужине Империи, его длинным дорогам, утонченным фермам и быстро разрастающемуся купеческому сословию.

Восхьтитесь богатствами Рейкланда, самой космополитной провинции Империи, взирайте на его несравненные достижения в культуре, науке и магии, смотрите, как стекаются наиболее одаренные художники, волшебники и ученые в его славные учреждения, как он закрепляет за собой репутацию величайших земель в Старом Свете.

Воистину, быть рейкландцем – значит родиться с благословением самих богов. Славьте Сигмара и возносите молитвы ему.

— слова святой матери Хальмы Хаберманн, жрицы Сигмара, записанные скромным и набожным писцом Мелистиусом из Ордена Наковальни в 2510 году ИК.

Величественно располагаясь в самом сердце Старого Света, Рейкланд является самой богатой и могущественной провинцией Империи. Он известен благодаря своим инженерам, волшебникам и торговцам, а также как место, где зародился культ Сигмара, и как земля высоких гор, извилистых рек, темных лесов и крупных торговых городов. Со своего трона в городе с высокими шпилями Альтдорфе император Карл-Франц Первый правит не только Рейкландом, но и всей Империей.

ОЧЕРТАНИЕ ЗЕМЕЛЬ

Рейкланд лежит в тени запретных Серых Гор, его низины полностью покрыты лесами, за исключением очищенных регионов вокруг многочисленных процветающих городов и деревень этой великой провинции. У него нет береговой линии, но Рейк, самая большая река в Старом Свете, что отмежевывает большую часть искаженных восточных и северных границ провинции, столь глубок и широк, что по нему плывет целый флот военных и торговых судов.

Земли вблизи Рейка в основном болотистые, здесь полно топей и опасных равнин с грязью. Самым большим из них является Грутшерское болото, что находится на западной границе с Пустошью. Если же проследовать вглубь Рейкланда, то там можно обнаружить скалистые Скаагские холмы и проклятый Хагеркрибс, две лесистые возвышенности, что скрывают изолированные регионы, где почти не ступает нога человека. Далее леса сменяют Серые Горы (естественная граница Рейкланда с Бретоннией на юге) и обширная равнина, где располагаются плодородные возвышенности и широкие луга. Эта долина известна как Ворбергланд.

ГОРЫ, ВОЗВЫШЕННОСТИ И ВОРБЕРГЛАНД

Рейкланд – неровный край, среди его волнистых лесов возвышаются горные пики, хребты и утесы, на многих из них можно обнаружить руины замков и дозорных башен, что остались от прежних времен военного лихолетья. Над множеством небольших взгорков возвышаются Хагеркрибс и Скаагские холмы, два плоскогорных региона в центре и на севере Рейкланда. Из их хорошо укрепленных шахт во многом проистекает нынешнее процветание региона. Дальше на юг деревья редеют и уступают место обширным равнинам и предгорьям, а также опасным Серым Горам, чьи пики в равной мере обещают как богатства, так и невзгоды.

СЕРЫЕ ГОРЫ

Среди запретных пиков Серых Гор полно ветхих туннелей и разрушенных горных мостов, оставшихся еще с тех пор, когда дварфы правили этим регионом. Когда эра процветания дварфов окончилась, лишь несколько упорных кланов остались здесь, чтобы оборонять свои древние владения. Их два самых больших поселения, что все еще держатся – это недавно отвоеванный Карак Азгараз и величественный Карак Зифлин. Теперь в горах, как и туннелях под ними, полно орков, гоблинов, горных троллей, скавенов и чего похуже.

Все это делает Серые Горы крайне опасными, но многие заявляют, что в разрушенных дварфийских крепостях



все еще покоятся забытые сокровища, поэтому глупые и отчаянные искатели приключений стремятся к ним, как мотыльки к пламени. Однако большинство из них просто становятся жертвами своей жадности.

Ненадежно укрепившись на скалистых окраинах Серых Гор, южные владыки Рейкланда основали множество шахт для извлечения ценных материалов и разработки богатых жил металлов. От нападений из гор каждую из этих шахт защищают одинокие дозорные башни и крепости. Они окружены обломками, которые остались от прежних фортификаций, что не спасли со своей задачей.

Ледяной хребет Серых Гор настолько высок, что на юго-востоке создает практически непроходимую границу между Рейкландом и герцогствами Бретоннии. Среди этих заснеженных вершин есть лишь два надежных перехода: перевал Удара Топором, который надежно охраняется крепостями Хельмгарт и Монфорт, и продуваемый ветрами Перевал Серой Госпожи, что ведет из Убершрайка к Парравону. Оба этих прохода постоянно патрулируются, а за их использование взимается немалая плата. Поэтому некоторые бедные торговцы и контрабандисты нанимают себе горных проводников, чтобы те провели их по менее надежным проходам, таким как Изогнутый коридор или Путь дурака, однако за столь рискованные предприятия мало кто берется.

ХАГЕРКРИБС

Занимая центр Рейкланда, покрытый туманами Хагеркрибс тянется от Альтдорфского княжества на север к Фрейбургу и на юг к Убершрайку. Там полно густых лесов, через которые с востока на запад не ведут никакие дороги, что заставляет делать немалый крюк тех, кто путешествует из одного конца Хагеркрибса в другой.

В предгорьях в основном можно повстречать лишь овец да их пастухов, но археологи утверждают, что Хагеркрибс когда-то был священной землей для унберогенов (племени, из которого происходил сам Сигмар), и там они хоронили своих мертвцев. В подтверждение этой теории на многих полянах в горной местности можно обнаружить насыпи из камней, а из некоторых этих насыпей также возвышаются менгиры. Возможно, из-за этого Хагеркрибс имеет репутацию проклятого места, и мало кто желает углубляться в его леса. Говорят, что из древних курганов порой исходит туман, и если в него войти, то можно услышать стенания мертвых. Перебравшие сидра пастухи нервно отрицают подобные слухи, так как им не хочется верить в историю о древних царях, жаждущих крови живых.

Владыки Хагеркрибса также игнорируют подобные рассказы, и постоянно приказывают основывать в холмах новые шахты для добычи редких металлов и минералов. Большинство таких проектов проваливается и посланных шахтеров больше никто никогда не видит, но иногда подобные шахты все же становятся успешными и приносят немалые богатства своим владельцам.

СКААГСКИЕ ХОЛМЫ

Каменистые Скаагские холмы находятся к западу от реки Боген и простираются вдоль южного берега Рейка до лесистого герцогства Горланд. Рядом с центром

Рейкланда полно каменистых утесов и каменных насыпей, что восходят к высокогорьям Прийской гряды, где полно щебня. Пологие склоны Скаагских холмов пересекает единственная дорога, которая начинает на юге в Тросреуте, в тени замка Граунберг, и проходит через Хольтхаузен. Но в регионе также полно небольших дорожек и путей, некоторые из которых когда-то были лишь козьими тропами.

Некогда в этих холмах было полно шахт, богатых железом и серебром. Однако за века многие из них были выработаны, поселения рядом с ними были заброшены и поросли лесом. Местные жители предпочитают обходить подобные руины стороной, так как в них любят селиться охотники, преступники и кое-кто похуже.

ВОРБЕРГЛАНД

Между угрожающими пиками Серых Гор и густыми лесами Рейкланда находится Ворбергланд, холмистый регион, известный по всему Рейкланду благодаря своим плодородным долинам, многочисленным лугам и продуваемым ветрами равнинам.

Плодородные юго-восточные земли вокруг Бохрина, Убершрайка, Штиммигена и Дункельберга местные называют Суденским (южным) Ворбергландом, и они являются наиболее обработанным регионом Рейкланда. Здесь полно процветающих городков, деревней, ферм и виноградников, которые порой называют «Садами Раналя» из-за того, что в них производится много вина.

На западе Ворбергланд страдает от постоянных нападений орков и гоблинов, что приходит с гор, поэтому эта территория слабо заселена и в основном тут обитают дикие животные и горные чудища. Это делает местные баронства и герцогства популярными среди охотников и историков зоологии из имперского зверинца, которые ловят для него редких существ. Однако лишь глупец будет путешествовать по этим местам без хорошей охраны и осведомленного проводника.

ДРАХЕНБЕРГ

В центре Ворбергланда возвышается гора, огибаемая мерцающей рекой Боген и видимая на мили вокруг, искаженный пик известный как Драхенберг. Когда начинаются неприятности, местные жители из Вэбурга смотрят на эту гору и сотворяют знак кометы Сигмара, что должен оградить их от зла. У Драхенберг дурная репутация. Ее название примерно переводится как «драконья гора», и в соответствии со своим названием она долгое время была излюбленным местом обитания драконов, а также других чудовищных существ, таких как василиски, виверны и мантакоры.

Огромная красная драконша Каледаир («Огненная коса») однажды устроила себе логово в пещере рядом с пиком горы, и множество поколений охотилась на полях Ворбергланда. Ее не видели уже больше столетия, но никто не может сказать, улетела ли она прочь или просто спит где-то в глубине горы.

Драхенберг – весьма вероломная гора, на нее тяжело забраться из-за круtyх склонов, а ее отвесной вершине нет легких путей. На ее откосах растут деревья, однако они весьма редки, так как там мало подходящей почвы,

поэтому не один скалолаз, пытавшийся забраться на эту гору, в итоге сорвался и разбился насмерть. Однако, несмотря на это, храбрецы и глупцы все еще пытаются взобраться на Драхенберг, потому что кто знает, какие сокровища могут скрываться на ее неизвестных высотах.

МРАЧНЫЕ ТЕМНЫЕ ЛЕСА

Многочисленные леса Рейкланда считаются одними из самых безопасных в Империи, но вдали от многолюдных рек и проложенных через леса дорог о подобных утверждениях можно быстро забыть. Здесь на мили тянутся неизведанные заросли из дубов, сосен, вязов, буков и в них скрываются не только отчаявшиеся бандиты и дикие животные. И чем дальше в них углубляешься, тем опаснее они становятся.

РЕЙКВАЛЬД

Рейквальд покрывает весь Рейкланд, за исключением Ворбергланда, и редеет лишь в скалистых Скаагских холмах или там, где его расчистили для постройки деревень и городов вдоль Рейка и его многочисленных притоков. Большинство путешественников в этом регионе предпочитает относительную безопасность речных путей ненадежным дорогам, и не без причин: Рейквальд является излюбленным местом для изгоев, головорезов и прочих людей вне закона. Все основные пути патрулируются стражами дорог, однако их слишком мало, а пути слишком длинные, поэтому на них нередко можно встретить перевернутые повозки и другие следы бандитских нападений. Большая часть полян или руин, оставшихся от прошлых войн, служат в качестве мест лагерей для преступников или одного из стад зверолюдей, что обитают в чаще. Поэтому регулярная армия Рейкланда нередко делает вылазки, чтобы защищать эти изолированные места.

Большей частью заросли в Рейквальде не такие густые, чтобы блокировать солнечный свет, но в глуби этого леса обычно царят сумерки и присутствует густой туман, особенно рядом с болотами, что находятся недалеко от Рейка. Ученые утверждают, что еще до основания Империи в этих туманных лесах обитали унберогены вместе с другими человеческими племенами, которые теперь полностью забыты. От той эпохи все еще остались круги из резного камня, называемые «огамами», однако большая их часть почти полностью заросла, и их почти невозможно найти без проводника. Говорят, что изолированные общинны, которые все еще следуют старым путям, предшествовавшим рождению Сигмара, считают такие места священными. Интеллектуалы из коллегий магии заявляют, что когда-то за эти места велись ужасные битвы, и порой богатые магистры финансируют экспедиции в Рейквальд для изучения этих магических камней.

ЛЕС КРОВАВЫХ СОСЕН

К югу от Альтдорфа на южной стороне волшебных Янтарных холмов начинается уходящая вглубь Рейквальда поросьль сосен. Их называют «кровавыми» за темно-бордовый цвет древесины, которая высоко ценится ремесленниками Альтдорфа, и в основном из нее делают изысканную мебель. Затем эту мебель продают для элиты Мариенбурга и Нульнна. Недавно кровавую сосну стало сложно добывать, так как лес Кровавых Сосен наводнили лесные гоблины из

племени Паучьего Когтя, некоторые члены которого разъезжают на стремительных гигантских пауках. Теперь мало кто отваживается трудиться в этом лесу, так как те, кого посылают туда, просто исчезают, а их крики некоторое время разносятся эхом в тумане среди деревьев, а затем снова наступает тишина. Из-за этого цены на кровавую сосну выросли, и это привело в ярость некоторых ее покупателей. Они оплатили услуги наемников, чтобы те очистили лес от гоблинов. Эти аристократы считают, что жизни вольных стрелков обойдутся им куда дешевле, чем подорожание предметов для интерьера их кабинетов.

ГРИССЕНВАЛЬД

На юго-восточном конце Рейквальда, вдоль границы со Штирландом и в направлении к городу-государству Нульну растут деревья с густыми ветвями. Эта значительная часть леса известна как Гриссенвальд, земля, где полно искаженных деревьев и кустарников. По слухам, в глуби Гриссенвальда полно зверолюдей, ведьм и диких мутантов. Из-за этих слухов местные дровосеки предпочитают путешествовать группами и не задерживаться лишний раз снаружи своих жилищ, когда наступает ночь. Вдоль дорог здесь можно на деревьях обнаружить раскаивающиеся на ветру объявления о вознаграждении за возвращение пропавших в этом лесу друзей и членов семьи.

РЕКИ, КАНАЛЫ И ОЗЕРА

Из холодных озер и водопадов Серых Гор протекает множество рек, которые позже сливаются с Рейком, главной причиной экономического благополучия этой провинции. По этой реке плавают полные груза баржи и доставляют в столицу самые разнообразные товары, многие из которых затем переправляются в другие части Империи или дальше по воде следуют в Мариенбург.

Для поддержки обширных торговых амбиций Рейкланда, богатые торговые и аристократические дома инвестируют средства в проектирование и создание каналов знаменитыми альтдорфскими инженерами. Эффективности этих водных путей нельзя отрицать, так как по ним товары перемещаются быстрее, чем где бы то ни было еще. Однако каналы требуют постоянных ухода и защиты, а и то и другое стоит денег. Чтобы убедиться в том, что вредители и речные пираты будут причинять каналам минимальный ущерб, для их защиты нанимают охранников, а также стражей дорог и рек, но часто они ничем не лучше тех преступников, с которыми вроде бы должны бороться.

РЕЙК

По Рейку осуществляется больше судоходства и торговли, чем по всем остальным рекам Старого Света, вместе взятым. Эта река столь огромна, что по ней протекает половина всей пресной воды в Старом Свете, так как ее притоки есть не только в Рейкланде, но даже и за пределами Империи. На территории Рейкланда русло Рейка порой столь широко, что скорее напоминает озеро, а не реку, и в таких местах невозможно построить мост, используя обычные инженерные методы. Эта река достигает Альтдорфа, где ее мощное течение пересекается с мощными водами Талабека, затем обе реки превращаются в сеть каналов, что на обширной территории формируют туманные Альтдорфские равнины. Из-за этого здесь возникают



узкие рукава, через которые можно перекинуть мост. Благодаря этому Альтдорф и стал естественным центром торговли, так это единственное место на сотни миль, где Рейк можно пересечь без водного транспорта. Это также гарантирует финансовое и военное доминирование столицы в регионе.

За Альтдорфскими равнинами болотистые каналы снова сливаются воедино, и Рейк начинает свой долгий путь на запад к морю. В этих местах он порой настолько широк, что туманного противоположного берега почти не видно, и столь глубок, что по нему спокойно могут плавать даже самые большие морские суда. В результате боевые корабли Имперского флота, некоторые из которых столь велики, что их команды по численности превосходят население небольших городков, не только патрулируют эти воды, но строятся здесь же и в основном спускаются на воду в Рейкспорте, глубоководной гавани Альтдорфа. В конце на реке есть каменистые островки, на многих из которых стоят древние крепости, которые теперь населены речными пиратами или же полностью заброшены, и все, что порой в них осталось – это несколько старых убежищ контрабандистов.

БОГЕН

Люди Богенхафена считают, что благодаря благословению Богенауэра, божка-покровителя города, Боген является хорошей рекой для торговли. Она относительно спокойная, у нее чистая вода и не слишком быстрое течение, поэтому по Богену можно одинаково легко плавать как вверх, так и вниз по течению. Это река весьма глубока, благодаря чему суда от Рейка благополучно доплывают до Богенхафена. Боген берет свое начало далеко в морозных пиках Серых Гор, однако, протекая через холмистый Ворбергланд, он становится теплым, из-за чего на его берегах нередко возникает туман. Вечерами он часто поднимается от реки и обвивает свои щупальца вокруг ближайших поселений и прилегающей к реке части Рейквальда. Этот туман часто бывает столь густым, что в нем почти ничего не видно, поэтому воры, контрабандисты и люди еще хуже используют его для того, чтобы скрыть свои ночные дела.

ГРУНБЕРГСКИЙ КАНАЛ

Этот канал – недавнее прибавление к водным путям Рейкланда. Указ о его создании подписал еще император Луитпольд Третий, немалые расходы на строительство оплатил предыдущий барон Грунбурга, но закончен он был лишь в 2506 году ИК. Канал огибает опасные мели Рейкерских болот, близ которых находится замок Рейквард, и сейчас по нему ходит большая часть речного транспорта, что направляется в Альтдорф с реки Тойфэль. Стены Грунбурга защищают заставу на южном конце канала и любая баржа, желающая здесь проплыть, должна заплатить подать, которая зависит от длины судна. С утра и к вечеру на заставе может скапливаться очередь, но в остальное время здесь не слишком много посетителей. На севере канал оканчивается домиком начальника шлюза на окраинах Прайза, который совмещен с бараками и конюшнями, где проживает дюжина стражей дорог. Им платят за то, чтобы они патрулировали территорию вдоль канала и помогали баржам, если это потребуется. Однако эта «помощь» обычно заключается в том, что стражи взымают с судов плату за будущую защиту от бандитов. Если кто-то отказывается платить, то остается без защиты, после чего неминуемо случается нападение.

ТОЙФЭЛЬ

Река Тойфэль течет вниз через горы к Убершрайку, затем поворачивает на север к Рейку через Ауэрсвальд и Грунбург. Ее воды имеют четкий красноватый оттенок из-за высокого содержания железа в грязи и иле, однако любители рассказывать небылицы говорят, что вода в реке постоянно красная из-за непрекращающейся войны между дварфами и гоблинами в Серых Горах. Из-за проливных дождей Тойфэль постоянно выходит из берегов, особенно по весне, и его мутные воды затопляют ближайший лес. Рядом с Тойфэлем есть много гостиниц, которые обычно возведены на возвышенностях, чтобы не страдать от потопов. Также тут полно бандитов, так как большей частью река протекает через Рейквальд. Стражи дорог регулярно патрулируют берега Тойфэля и они отнюдь не будут рады тому, кто будет слоняться там без веских на то причин.

КАНАЛЫ ВОРБЕРГЛАНДА

Эти каналы – чудо инженерной мысли. Их создание было согласовано предыдущим эрцгерцогом Верхнего Тойфэля в сотрудничестве с торговыми домами Нульна и Мариенбурга. Каналы – гордость юга, благодаря им ведется торговля через Ворбергланд между Рейкландом и Виссенландом. Это система из пяти каналов, соединяющих пять крупных притоков Рейка, она объединяет Нульн с Карробургом и позволяет им торговать в обход высоких альтдорфских пошлин.

Недавно дварфы из Карака Азгараза послали делегацию к правителям Суденского Ворбергланда. Та заявила, что каналы должны быть закрыты, так как эта «громадная низкопробная подделка» нарушает многовековые соглашения между людьми и дварфами. Подобное заявление вызвало яростное возмущение со стороны Имперской инженерной школы, так как та при создании каналов использовала паровые затворы и водяные помпы, вершину текущей человеческой инженерной мысли.

ВЕЙСБРУКСКИЙ КАНАЛ

Этот канал соединяет реки Боген и Рейк, проходя через Карробург в Мидденланде, где приходиться платить дополнительные пошлины. По нему круглый год плавают торговые суда из Альтдорфа и обратно. Пошлина уплачивается лишь один раз вне зависимости от того, с какого конца канала корабль в него попадает. Канал шириной в двадцать пять футов, и на всей его протяженности полно причалов и мест для стоянки.

О канале ходят масса необычных историй, но местные моряки не слишком любят их обсуждать с чужаками. Говорят, что когда дварфы прокладывали этот канал, то откопали какой-то артефакт из эпохи, предшествующей появлению унберогенов. И с тех пор в этих местах начали происходить странные вещи. Кто-то даже утверждает, что когда светит полная Моррслиб (меньшая луна), то по каналу можно проплыть на север в какое-то иное место, отличное от Рейка...



ПРОКЛЯТЫЕ ЗЛОВОННЫЕ БОЛОТА

В Мидденланде, что на севере, находится много знаменитых болот: Фурдиншт, болота Миддена и Шаденсумпф. Однако берега Рейкланда тоже весьма водянисты, из-за чего часто возникают топи, болота и опасные грязевые равнины, в особенности рядом с самой рекой. Самым большим из этих болот является Грутшерское на границе с Пустошью, но есть и множество других топей, например Альтдорфские равнины, Рейкерские болота и Ухландские топи.

ГРУТШЕРСКОЕ БОЛОТО

Самая большая топь в Рейкланде, Грутшерское болото простирается по оба берега от Рейка. Оно тянется почти на пятьдесят миль через Рейкланд и Мидденланд от границ Пустоши, и многими считается проклятым местом, так как у него состоялась Битва у Грутшерского болота, одно из самых известных военных поражений Империи за последнее столетие. Тогда Пустошь отстояла свою независимость от имперской власти.

В настоящее время Грутшерское болото остается все такой же дурно пахнущей местностью, какой она всегда и была. Там полно птиц, кричащих дурными голосами, и речных троллей. В голодные годы, когда у троллей в их гнилых кладовых не остается мяса, они, как утверждают слухи, из-за голода спускаются к Рейку и начинают нападать на ни о чем не подозревающие корабли. Быть посланным на зачистку Грутшерского болота считается одним из худших наказаний в регулярной армии Рейкланда, даже наиболее стойкие солдаты колеблются, когда им отдают подобный приказ.

Те, кто путешествуют по Рейку, иногда сообщают о звуках странных зловещих рогов, который доносится из густого тумана, что часто собирается над болотом. Местные жители справедливо замечают, что тролли не используют рогов. Бывалые путешественники по Рейку соглашаются с этим и быстро меняют тему разговора...

АЛЬТДОРФСКИЕ РАВНИНЫ

Вокруг Альтдорфа реки Талабек и Рейк порождают сотни каналов, залитых водой черных берегов и болот, что

ГРИБНОЙ БУМ

Врачи, аптекари и ученые платят большие деньги за различные виды редких грибов и необычных растений, которые растут лишь на опасных Проклятых болотах рядом с городом Мариенбург. Однако три наиболее ценных разновидности грибов, что растут в Пустоши (демонический зуб, крестовый дождевик и додешорский трутовик) были недавно обнаружены среди мрака Грутшерского болота. Почувствав запах денег, Клаэс Адаанс, постоянно хмурый торговец из деревеньки Оберсирт, что находится рядом с этим болотом, стал нанимать грибников, достаточно храбрых, чтобы направиться к этой трясине. Возросшая активность на Грутшерском болоте привлекла не только речных троллей, но и гоблинов, которые ловили их. Клаэса мало беспокоят подобные «мелочи» и он предпочитает о них вовсе не упоминать, ему нужно лишь достаточно количество дорогих грибов. Те, кто обладает острым глазом и храбрым сердцем, могут подзаработать на Грутшерском болоте... или же стать кормом для троллей.

тянутся на север и юг от великого города. Эти обширные водно-болотные угодья известны как Альтдорфские равнины. В этих местах растет много камыша, и они печально известны тем, что тут стоит ужасный запах, земля чавкает у тебя под ногами, а еще полно речных троллей. Равнины тянутся примерно на двадцать миль на запад от Альтдорфа, после чего извилистые каналы вновь сливаются в единую реку Рейк, а затем его воды текут дальше к княжеству Карробург.

На равнинах установлены шесть основных дамб, берущих начало из плодородных сельских угодий, которые окружают непосредственно сам Альтдорф. На каждой из этих дамб есть несколько каменных мостов, некоторые из которых были созданы дварфами еще во времена Сигмара. По ним постоянно ездят повозки и торговые караваны, которые прибывают в столицу и убывают из нее, поэтому эти пути постоянно патрулируются стражами дорог. Водные пути через болота являются отдушиной для контрабандистов, которые всячески изыскивают способы не платить высокие альтдорфские налоги и подати, поэтому стражи рек и корабельные мечи часто курсируют в этих неспокойных водах, охотясь на бандитов и отгоняя больших речных чудищ.

РЕЙКЕРСКИЕ БОЛОТА

Между Рейкерскими холмами и Хохенцезененскими холмами, где Рейк и Тойфэль медлительно впадают друг в друга, находятся Рейкерские болота. Они известны как опасное место, в чьих предательских водах неопытные капитаны часто садятся на мель. Изодранные флаги и проржавевшие буи обозначают наиболее опасные места, но к несчастью подобных мер недостаточно. Речные проводники, которых местные называют «задирами», готовы провести суда через эти воды за соответствующую плату. В большинстве своем эти проводники обитают в городах Прайз и Бабенборн, что находятся на Рейке, и гораздо меньше их в городке Баксхед, что на Тойфэле. Наиболее опасны эти воды на отрезке в пять миль, где Тойфэль встречается с Рейком. Местные называют его «Придуэр Леопольда», по имени императора, который безуспешно пытался очистить эти засоренные красные воды, чтобы корабли с глубокой осадкой могли безопасно здесь плавать. Мудрые капитаны барж стараются попросту избегать данного участка, считая, что лучше заплатить побор на Грунбургском канале, чем рисковать грузом и командой.

УХЛАНДСКИЕ ТОПИ

К югу от графства Западная Марка лежит продуваемая ветрами и поросшая мхом местность, известная как Ухландские топи. Через них протекает река Вестерфлусс, которая создает естественную границу между пустошью и Рейкландом. В небольших деревеньках поблизости можно обнаружить груды торфа, добываемого из этих болот. Его высушенные блоки используются местными жителями для растопки зимой или же переправляются вниз по Рейку для продажи. На юго-востоке в глуби болот из мокрой земли вздымаются несколько древних исписанных камней. Местные культисты Рии и других старых богов поклоняются им во время равноденствия. У одной из групп этих камней, которую называют «Вороными камнями», особо дурная репутация, а окружающая их топь всегда черного цвета. Местные говорят, что никогда не следует путешествовать мимо этих камней в дни праздников Гехайнмистаг и Хексенстаг, так как тогда там собирается невероятное количество ворон, а из болот выходят немыслимые твари, чтобы охотится на живых.



ЛЕТОПИСЬ РЕЙКЛАНДА

Перечень наиболее важных событий в истории великой провинции Рейкланд.

Ок. -500 ИК

Человеческое племя унберогенов заселяет местность, где нынче находится Альтдорф, и возводит там укрепленное поселение. Оно множество раз разграбляется враждебными племенами, зверолюдьми, орками, гоблинами и прочими злобными тварями. Однако несмотря на все это, так как поселение находилось на стратегически важном месте (пересечении рек Рейк и Талабек), совокупность завоеваний и торговли позволили ему процветать. Ученый заявляют, что вскоре это поселение назвали «богатой деревней» или Рейхсдорфом. По прошествии веков это название трансформировалось в «Рейкдорф», а окружающие его земли назвали Рейкландом.

-30 ИК

Небеса озаряет двухвостая комета, возвещая о рождении Сигмара, сына Бьорна, вождя племени унберогенов. Комета привлекает банду обезумевших орков к месту рождения Сигмара. Его мать, Гризельда, погибает во время этого нападения, что навеки укореняет в Сигмаре ненависть к зеленокожим.

-15 ИК

Торговый караван из Караз-а-Карака попадает в засаду орков, и те захватывают в плен короля Кургана Железнобородого. Сигмар спасает этого правителя, и за что получает прозвище «давонгер» (друг двардов). Также король двардов отдает ему свое величайшее сокровище – магический боевой молот Гал-Мараз.

-8 ИК

После смерти своего отца, Сигмар становится вождем племени унберогенов.

-7 ИК

Сигмар осознает, что в одиночку его племя не сможет противостоять угрозе со стороны зеленокожих, поэтому начинает кампанию для того, чтобы объединить все близлежащие человеческие племена под своей властью.

-2 ИК

Спустя несколько лет войн и дипломатии, Сигмар объединяет двенадцать человеческих племен под своей властью, и заключает союз с еще несколькими.

-1 ИК

Первая битва за Перевал Черного Пламени. Самая большая орда орков и гоблинов, которую мир когда-либо видывал, побеждена людьми и дварфами под началом верховного вождя Сигмара и короля Кургана. На этом Гоблинские войны, длившиеся столетиями, оканчиваются.

0 ИК

Сигмар коронуется как император и глава вождей двенадцати племен. Так рождается Империя. Дварфийский рунный кузнец Аларик Безумный

получает заказ изготовить двенадцати рунных мечей, по одному для каждого из вождей, и эти мечи должны стать символами их власти и наградой за жертвы, что они принесли во время Гоблинских войн.

1 ИК

Первая Война против Хаоса. Силы Моркара Объединителя, первого Всеизбранного, нападают на только что созданную Империю. Это была краткая, но отчаянная и опустошительная война. В итоге, Моркар погибает от рук Сигмара в битве, что длилась целый день и всю ночь, и в ходе которой, как говорили, раскололась земля и разверзлись небеса.

2 ИК

Сигмар переименовывает двенадцать вождей племен в своих «графов». Современные ученые утверждают, что это название произошло от классического слова «герева», что означает «товарищ», ведь эти вожди были его боевыми товарищами в войне против зеленокожих и племен Хаоса с севера.

Ок.7 ИК

Сигмар убивает некроманта Мората и забирает у него Корону Колдовства. Осознав зло, исходящее от этого артефакта, он прячет ее под Рейкдорфом.

II ИК

Битва при Драхенмуре. Великий заклинатель Констант Драхенфельс во главе армии из гоблинов и демонов нападает на новую столицу Сигмара и впервые за свое вечное существование терпит поражение. Эта шокирующая неудача будет тяготить Драхенфельса даже тогда, когда он возродится века спустя.

15 ИК

Битва на реке Рейк. Нагаш, повелитель нежити, собирает шаркающую орду из неживых чудовищ, и пытается забрать Корону Колдовства у Сигмара. Нежить почти сумела одолеть рейкландцев и их союзников двардов, но после изматывающей битвы Сигмар все же смог сразить Нагаша, после чего немертвая армия того рассыпалась в прах.

50 ИК

После полувека выдающегося правления, Сигмар исчезает. Чтобы предотвратить развал созданной им Империи, вожди племен приходят к решению избрать нового императора из своего числа. Им становится Сигрих, вождь племени асборнов. Так графы становятся «графами-выборщиками», и каждый из них клянется быть товарищем и защитником для избранного императора.

51 ИК

Император Сигрих Первый умирает из-за несчастного случая на охоте. После месяца тяжелых переговоров, вождь унберогенов Хедрих избирается как император Хедрих Первый. Он делает Рейкдорф обратно имперской столицей.



69 ИК

Йохан Хельструм прибывает в Рейкдорф и заявляет, что ему было явлено божественное видение касательно Сигмара. Йохан клянется, что был свидетелем того, как Сигмар вознесся и стал богом. Любовь унберогенов к своему потерянному императору была столь велика, что Хельстрому охотно поверили.

73 ИК

Йохан Хельструм строит храм Сигмара в Рейкдорфе. В истории он навеки остался как первый великий теогонист культа Сигмара и первый человек, что признал божественность первого императора.

Ок. 100 ИК

Император Хедрих Первый получает от Аларики Безумного двенадцать рунных клинов, которые были заказаны еще сто лет назад. Каждый из этих «Рунных Клыков» является уникальным оружием невероятной силы, и их передают вождям племен. Со временем Рунные Клыки стали узнаваемым символом власти графов-выборщиков.

246 ИК

В Рейкдорфе закончено строительство высшего храма Сигмара, который становится центральным местом поклонения для культа, что теперь распространен по всей Империи. Стремительная экспансия данной религии приводит к ее конфликтам с культурами Ульрика и Таала.

990 ИК

Император Людвиг Первый, по прозвищу Толстый, дает великому теогонисту право голоса на следующих выборах императора. Это решение вызывает возмущение среди некоторых графов-выборщиков, а представители других культов ошеломлены столь явным фаворитизмом. Однако император Людвиг уделил больше внимания роскошному банкету, что устроил для него культ Сигмара в Рейкдорфе, чем этим протестам.

1000 ИК

К тысячелетию со дня коронации первого императора, куль Сигмара в Рейкдорфе возводит новый высший храм. Это самый большой храм в Империи, и именно его строительством было ознаменовано признание веры в Сигмара как основной религии Империи. Во время торжеств по этому случаю император переименовывает город в Альтдорф («альт» — старый), чтобы продемонстрировать его древность и значение для всей Империи.

1053-1115 ИК

Правление Бориса Златолюбца. Император Борис Первый оказался крайне непопулярным и коррумпированным государственным деятелем, чье правление ознаменовалось неоправданно высокими налогами, ослаблением власти и полным упадком армии.

1106-1110 ИК

Напасть из Драквальда. Зверолюди и прочие мерзкие твари выбрались из темных уголков

Драквальда и принялись опустошать деревни, города и фортификации в провинции Драквальд. Когда последний претендент на трон этой провинции погибает в схватке с огромным бестиогором, император Борис Первый забирает Рунный Клык Драквальд к себе в дворец в Альтдорфе. Публично он объявляет что передаст Рунный Клык подходящему наследнику, когда тот отыщется. На самом же деле Борис просто решил оставить магический клинок себе и вообще не собирался его кому-либо отдавать.

1111-1115 ИК

Черная чума. Болезнь убивает девять из десяти жителей Рейкланда и ослабляет половину тех, кто все же выжил. Скавены выходят из своей подземной империи и начинают нападения. Когда от чумы умирает и Борис Первый, никто не занимает его место и начинается анархия.

1115-1124 ИК

Крысиные войны. Скавены стремительно уничтожают то, что осталось от провинции Драквальд и начинают продвигаться по Империи, систематически обращая в рабство ее уцелевшее население. В ответ граф-выборщик из Мидденланда Мандред оказывает им отчаянное сопротивление и с помощью эльфийских союзников из леса Лаурелорн ему все же удается загнать скавенов обратно под землю. В конце войны представители трех уцелевших родов графов-выборщиков избирают победоносного Мандреда новым императором.

1152-1359 ИК

Эпоха войн. Скавены убивают императора Мандреда Второго в 1152 году. Графы-выборщики не смогли договориться касательно его наследника, так как были слишком сосредоточены на противостоянии соперникам, что вторгались в их опустошенные великие провинции. Начался период пагубного безвластья, длившийся почти два столетия. В эту эпоху князья Рейкланда самостоятельно правили своей великой провинцией, в то время как Империю раздирала гражданская война.

1359-1547 ИК

Время двух императоров. В отчаянной попытке положить конец кровопролитию, графы-выборщики встречаются в Альтдорфе и наконец соглашаются избрать императора. С перевесом в один голос побеждает Вильгельм, граф Штирландский. Это приводит в ярость Оттилию, графиню-выборщицу из Талабекланда, и она заявляет, что выборы были сфальсифицированы. Вернувшись в Талабхейм, она безо всяких выборов объявляет себя императрицей. Ее притязания поддерживают культы Таала и Ульрика. Оттилия объявляет куль Сигмара в Талабекланде вне закона, и этот декрет будет действовать в течение еще почти тысячу лет. Гражданская война снова разгорается с новой силой.

1421 ИК

В естественной гавани Альтдорфа, Рейкспорте, расцветает судостроение. Вскоре надежные корабли, построенные в Рейкланде, начинают бороздить Рейк.



1489 ИК

Князь Рейкланда формально объявляет о создании флота, так как обеспокоен усилением влияния Талабхайма, Карробурга, Нульна и Мариенбурга, которое эти города получили с помощью речных перевозок. Чтобы ограничить их влияние и взять под свой контроль торговлю, Альтдорф строит на Рейке и Талабеке ряд низких мостов, не позволяющих проплыть крупным кораблям.

1547-1979 ИК

Время трех императоров. После того, как графы выборщики в очередной раз не могут принять решение касательно избрания нового императора, сигмариты осуществляют неудачное покушение. Граф-выборщик из Мидденланда заявляет, что выборы – это коррумпированная фикция, и провозглашает себя законным императором. Он получает поддержку культа Ульрика, который недавно рассорился с императорами Талабекланда. Таким образом, в Империи появилось уже три императора: избранный император, поддерживаемый культом Сигмара, оттилианский император, поддерживаемый культом Таала, и волчий император, поддерживаемый культом Ульрика. Гражданская война выходит на свой очередной виток.

1450-1550 ИК

Разбогатевшие рыцари, вернувшись из походов против Арабии, основывают по всему Рейкланду новые ордена и капитулы. При поддержке недавно созданного ордена рыцарей Пылающего Солнца возводится первый храм Мирмидии, который представлял собой весьма неказистое здание.

1681 ИК

Ночь живых мертвецов. В садах Морра повсюду вылезают мертвецы. Гремя костями, трупы восстают из своих могил, мертвые начинают бродить среди живых, принося с собой ужас и замешательство. До того, как наступает спасительный рассвет, голодные мертвецы успевают опустошить целые города и деревни.

1707-1712 ИК

ВАААГХ! Горбад! И первая осада Альтдорфа. Воспользовавшись разобщенностью в Империи, военный главарь орков Горбад Железный Коготь вторгся в нее во главе полчищ зеленокожих, уничтожил великую провинцию Солланд, опустошил Нульн и большую часть Виссенланда, и в итоге атаковал Рейкланд. Он разрушил почти треть поселений этой провинции прежде чем был разбит у стен Альтдорфа. В этой же битве погиб князь Альтдорфа и избранный император, Сигизмунд Четвертый.

1940 ИК

Отравленный ужин. Великий заклинатель, Констант Драхенфельс, осуществил один из своих наиболее вероломных планов. Он пригласил к себе в замок на пир избранного императора Каролуса Второго, вместе со всем его двором и их семьями. Он отравил своих гостей парализующим ядом и оставил их умирать с голода в окружении шикарных яств. Так

было уничтожено несколько важных родословных Рейкланда, и в целом сильно дестабилизированы сама великая провинция и ее избранные императоры.

1979-2303 ИК

Темные века. Графиню Магритту из Вестерланда избирают императрицей, однако культ Сигмара отказывается короновать ее, как и любого другого граф-выборщика. Таким образом, избранные императоры утрачивают свою легитимность. Вся система выборов императора терпит полный крах, и вскоре большинство правителей начинает сражаться по принципу «каждый сам за себя». Жалкие полководцы берут себе различные титулы и регулярно объявляют о создании новых королевств, графств, герцогств, княжеств. Все эти новые «государства» постоянно появляются и исчезают, бывшую Империю охватывает ужас.

2010-2146 ИК

Вампирские войны. Империя разваливается и распадается на тысячи соперничающих фракций. Этим хаосом решают воспользоваться владыки вампиров из Сильвании. В результате вспыхивает три войны, во время которых три разных графа вампиров пытались уничтожить раздробленную Империю. Каждый раз нападение вампиров удавалось отражать лишь благодаря неожиданным союзам, отчаянным гамбитам и умной стратегии.

2051 ИК

Вторая осада Альтдорфа. Погибает владыка вампиров Влад фон Карштайн. Его супруга, Изабелла фон Карштайн, кончает с собой, будучи не в силах продолжать не-жизнь без Влада. Их армии вскоре раскалываются на множество соперничающих фракций, и Первая Вампирская война оканчивается.

2100 ИК

После Битвы Четырех Армий, завершившейся неясным исходом, предполагаемые союзники-имперцы предприняли множество попыток убить друг друга. Было принято решение избрать нового императора во имя всеобщего объединения. Наиболее популярным кандидатом был граф Гельмут, однако затем выяснилось, что на самом деле он уже был мертв, а его труп контролировал Конрад фон Карштайн, тот самый владыка вампиров, которого войска Империи пытались одолеть. После этого все планы касательно новых выборов были отвергнуты.

2135 ИК

Третья осада Альтдорфа. Владыка вампиров Манфред фон Карштайн зимой внезапно нападает на еще не оправившуюся от летних беспорядков столицу Рейкланда. Но он терпит поражение, когда великий теогонист Сигмара использует запретное заклятье и разрушает колдовство Манфреда, с помощью которого тот поддерживал свою армию нежити.

2203 ИК

В замке Драхенфельс внезапно открывается разлом, ведущий в Царство Хаоса. В результате почти все живое на территории от Богенхафена до Убершрайка оказывается уничтоженным. После больше чем

недели ужаса этот разлом таинственным образом закрывается.

2302-2304 ИК

Великая Война против Хаоса. Асавар Кул, Всеизбранный Хаоса, вторгается в Кислев во главе орды немыслимых размеров, разрушая все на своем пути. В ответ Магнус фон Бильдхофен, молодой аристократ из Нульна, заявивший, что его вдохновляет сам Сигмар, собрал в разрозненной и сломленной Империи могучую армию для спасения Кислева. В итоге при поддержке союзников из числа кислевитов, дварфов и эльфов он сумел одолеть Асавара у врат Кислева.

2304-2369 ИК

Правление Магнуса Праведного. Магнус фон Бильдхофен избран как император Магнус Первый, и впервые за почти тысячу лет все великие провинции были объединены под властью одного правителя. На волне популярности после победы в Великой Войне против Хаоса, Магнус начал проводить ряд решительных реформ, чтобы избавиться от коррупции, что поставила Империю на колени. Он создал новые законы по ограничению прав знати, культов и гильдий, а также издал множество других эдиктов. Также он был инициатором создания множества новых институтов. Так при нем наконец официально были созданы имперская регулярная армия и имперский флот. Также Магнус Праведный принял многими оспариваемый закон о создании коллегий магии, который впервые в истории Империи разрешил в этой стране легально использовать колдовство.

2308-2310 ИК

Третья Парравонская война. Силы бретоннского герцогства Парравон, заявив, что концентрация военных в Убершрайке (которая возникла из-за формирования регулярных войск), нарушает древнее соглашение, вторгаются в Рейкланд через Перевал Серой Госпожи. Однако вскоре они терпят поражение, и уже сам Парравон оказывается на осадном положении. После целого года случайных стычек за пределами крайне высоких стен Парравона и взаимного обмена оскорблений, король Бретонии от лица герцогства проводит переговоры с Магнусом Первым, и война оканчивается.

2402-2405 ИК

Четвертая Парравонская война. Бретонское герцогство Парравон снова вторгается в Рейкланд через Перевал Серой Госпожи. Во время этого конфликта Убершрайк дважды оказывается в осаде, но его так и не могут взять. В итоге мир заключается после того, как император Дитер Четвертый соглашается выплатить Парравону просто грабительский выкуп. Этот шаг вызывает много критики при дворе.

2415 ИК

Ночь тысячи магических дузлей. Между восемью коллегиями магии в Альтдорфе вспыхивает война, в ходе которой погибают шесть из восьми патриархов, а в городе происходят множественные разрушения. Культ Сигмара оказывает давление на князя Рейкланда

и императора Дитера Четвертого, чтобы те закрыли коллегии. Князь и император соглашаются, многих магистров казнят, а легальному использованию магии в Империи фактически приходит конец. Многие выжившие магистры бегут из коллегий и больше никогда в них не возвращаются.

2420-2424 ИК

ВАААГХ! Гром! Военный главарь гоблинов Гром Пузо приводит в Империю огромную орду зеленокожих, разрушает множество рейкландских деревень и городов, после чего, так и не потерпев поражения, отправляется на запад, где уплывает по морю. Многие винят в постоянных поражениях рейкландской армии отсутствие в войсках магистров из закрытых коллегий.

2429 ИК

Посредством подкупа Императора Дитера Четвертого, Вестерланд выкупает себе независимость, переименовывается в Пустошь и объявляет Мариенбург своей столицей. Прибегнув к антикоррупционному закону, который Магнус Праведный издал почти сто лет назад, после разразившегося скандала графы-выборщики низлагают Дитера. На его место избирают великого князя Вильгельма из рейкландского дома Хользвиг-Шлиштейн, который коронуется как император Вильгельм Третий и дает начало династии, что правит Империей и по сей день.

Битва у Грутшерского болота. Под давлением со стороны графов-выборщиков император Вильгельм Третий выражает протест против отделения Пустоши и приказывает регулярной армии вторгнуться в Мариенбург. Поздней осенью враги встречаются у Грутшерского болота, что недалеко от Сьерта. Мариенбургскому флоту, хорошо подготовленным наемникам, ополченцам и волшебникам высших эльфов, что находились в союзе с Пустошью, удается нанести поражение имперским войскам. С тяжелым сердцем Вильгельм устно признает независимость Пустоши, но отказывается ратифицировать это каким-либо указом. Мариенбург это устраивает, новая граница проводится через Сьерт.

2430 ИК

Потрясенный неспособностью регулярной армии эффективно противостоять эльфийским магам и мариенбургским кораблям, император Вильгельм Третий после пятнадцати лет притеснений вновь открывает коллегии магии, а также инвестирует немалые средства в строительство кораблей в Рейкспорте.

2531 ИК

Великий альтдорфский пожар. Во вновь открытой огненной коллегии из-за неудавшегося заклинания вспыхивает пожар, который перекидывается на множество зданий и сжигает их дотла. Многие настаивают, чтобы Вильгельм Третий вновь закрыл коллегии, но тот в итоге решает просто увеличить за ними надзор со стороны культа Сигмара.

2453 ИК

Четвертая осада Альтдорфа. Царь-лич Архан



Черный во главе будто бы бесконечной орды ходячих мертвцев вторгается в Рейкланд и сразу устремляется к Альтдорфу. Когда начинается осада, сам Архан незаметно проникает в высший храм Сигмара и крадет оттуда ужасающую книгу «Либер Мортис», что там хранилась. Вскоре после того, как Архан скрывается с этой книгой, его армия распадается сама собой. Вне стен города остаются тысячи останков, на которые солдаты взирают с непониманием и облегчением.

2480 ИК

Освальд фон Конигсвальд, кронпринц Остланда, убивает Константа Драхенфельса в его же замке.

2483 ИК

Император Луитпольд Третий подписывает соглашение с Пустошью, согласно которому отныне суда имперского флота могут проходить через город-порт Мариенбург. Впервые с тех пор как Пустошь отделилась от Империи, рейкландские корабли отправляются бороздить моря, права налог за проход через Мариенбург для них крайне высок.

2502 ИК

Император Луитпольд Третий умирает во сне. На закрытом голосовании новым императором избирают его сына. Тот коронуется в высшем храме Сигмара в Альтдорфе как император Карл-Франц Первый.

2505 ИК

Согласно имперскому указу, драматург Детлиф Сеирк пытается для императора Карла-Франца Первого и прочей знати Империи поставить крайне амбициозную пьесу в замке Драхенфельс. Однако постановка выходит крайне неудачной.

2508 ИК

Малатракс Могучий, огромный дракон рокового пламени, терроризирует Ворбергланд, разрушая деревни и похищая скот. В итоге его отесняют на север через Хагеркрибс. Его преследуют целый месяц, и дракону даже удается уничтожить целый рыцарский орден Эбонитового Меча, но в итоге его убивает имперский охотничий маршал Маркус Вульфхарт, попав Малатраксу стрелой прямо в сердце.

ПОЛИТИКА

Жители Рейкланда считают свою провинцию самой прогрессивной и цивилизованной, в отличие от других варварских провинций. Ей правит граф-выборщик, обладающий титулом «великий князь Рейкланда». Приставка «великий» подчеркивает, что князь является выборщиком, который участвует в избрании нового императора после смерти предыдущего. Земли князя разделены на индивидуальные феоды, управляемые герцогами, графами, маркграфами, высшими жрецами, аббатами и прочими. Эти феоды называются «Рейкландскими владениями» и их правители напрямую отвечают перед великим князем. Обычно такими владениями в течение бесчисленных поколений правит одна и та же семья или организация, и получает благодаря этому немалое влияние. Указы великого князя ратифицируются так называемым «Рейкландским столом», собранием правителей владений Рейкланда. Однако есть и те вещи, которые находятся во власти лишь короны, согласно имперским реформам, проведенным Магнусом Праведным два столетия назад. Они включают в себя: право призывать на войну регулярную армию Рейкланда и командовать ей, право резко поднимать налоги во время кризиса, право чеканить новую monetу и право созывать собрание верховного распорядителя, если кто-то из могущественных аристократов будет обвинен в преступлении.

СОВЕТ РЕЙКЛАНДА

Повседневными делами главной провинции занимается совет Рейкланда, чьи члены известны как верховные владыки. Совет каждую неделю встречается в палате Вильгельма, что находится в Вольксхалле в Альтдорфе, и обсуждают там важные дела. Обычно на совет единовременно собираются не более шести его членов, а князь почти никогда не присутствует на нем лично.

ВЕРХОВНЫЕ ВЛАДЫКИ РЕЙКЛАНДА

Десять великих владык совета Рейкланда назначаются великим князем. Большинство обычных граждан могут и не надеяться встретить хоть кого-либо из них за всю свою жизнь, однако агентов и представителей этих владык можно найти буквально повсюду.

ВЕРХОВНЫЙ СОВЕТНИК

Ближайший советник великого князя, который официально возглавляет совет Рейкланда от лица великого князя.

Нынешним верховным советником является стойкий граф Арчибольд фон Дилемхалл. Он получил эту высокую должность после того, как получил тяжелую рану, спасая императора Луитпольда Третьего от клинка наемного убийцы. Из-за этой так до конца и не зажившей болезненной раны Арчибольд оказался прикован к инвалидному креслу, которое передвигается при помощи парового механизма. Однако лишь глупец будет иронизировать над тем, что столь могущественный человек оказался в подобном положении.

ВЕРХОВНЫЙ РАСПОРЯДИТЕЛЬ

Это единственный человек, которому официально разрешено судить владык Рейкланда за их преступления. Это должность скорее церемониальная, так как большинство владык из-за их могущества редко удается призвать к ответу. Тем не менее, верховный распорядитель считается старшим среди других верховных владык и говорит от лица великого князя на совете, когда тот не хочет или не может на нем присутствовать.

Нынешним верховным распорядителем является эрцгерцог Адельберт фон Богенберг, тихий человек, у которого мало опыта в юриспруденции, но который хорошо разбирается в людях. Так как великий князь в основном занимается делами Империи в целом, сейчас Адельберт де факто является правителем Рейкланда,

к немалому неудовольствию верховного советника Арчибольда.

ВЕРХОВНЫЙ КАЗНАЧЕЙ

Верховный казначай отвечает за казну Рейкланда и поступления в нее. Это крайне важная должность, и обычно на нее назначается преданный союзник короны. Нынешним верховным казначеем является одаренная графиня в возрасте Елена фон Мидвальд, близкая подруга предыдущего великого князя. Хорошо известны ее необузданые пристрастия к дорогому вину и красивым мужчинам.

ВЕРХОВНЫЙ ПОСОЛ

Верховный посол следит за иностранными делами Рейкланда и руководит «Черной Палатой» Альтдорфа, печально известной организацией шпионов провинции.

Нынешним верховным послом является граф Липмунд Хольцкруг, деятельный и крайне амбициозный человек. Его семья является ревностными соперниками дома Хользвиг-Шлиштейн, к которому принадлежит нынешний император. Липмунд известен как беспринципный политик и мстительный человек, а также как любитель поохотиться на редкую и экзотическую дичь.

ВЕРХОВНЫЙ СУДЬЯ

Этот человек – главный толкователь рейкладского законодательства, которое весьма отличается от общего имперского.

Нынешней верховной судьей является лектор Верены Агата фон Бохрн, которая также занимает должность верховного законодателя Империи. Она хорошо разбирается во всех видах юриспруденции и многими считается одной из самых умных людей в Империи (в особенности теми, кто дает ей взятки).

ВЕРХОВНЫЙ КАНЦЛЕР

Этот человек является духовным советником короны, управителем Рейкландской канцелярии и хранителем Серебряной Печати.

Нынешним верховным канцлером является высшая жрица Сигмара Хальма Хаберманн, крепкая женщина с бледным лицом, румяными щеками и толстыми конечностями. Она создает впечатление очаровательной и понятливой женщины, но фанатично противостоит во всем коллегиям магии. Ходят слухи, что во время своей службы в ордене Серебряного Молота она сквозь пальцы смотрела на зверства, творимые с магами.

ВЕРХОВНЫЙ КАМЕРГЕР

Верховный камергер следит за дворцом в Альтдорфе и прилегающим к нему Вольксхаллом. Эта должность, возможно, является одной из самых важных в Рейкланде, так как большинство имперских встреч на высшем уровне проходят именно во дворце.

Текущим верховным камергером является худая как щепка герцогиня Эльза фон Скааг, проницательная посредница и осторожная интриганка, которая публично во всем поддерживает Карла-Франца. Говорят, что ее муж, герцог Алардус фон Скааг, был крайне разочарован тем, что его супруга переехала в Альтдорф, а не осталась с ним в Скаггердорфе. Однако

Эльзу, по всей видимости, все устраивает, так как вечерами ее часто видят прогуливающейся по городу в сопровождении охраны.

РЕЙКСМАРШАЛ

Рейксмаршал возглавляет армию Рейка. Также он должен следить за тем, чтобы все регулярные войска Рейкланда получали соответствующее финансирование, пополнялись новобранцами и могли быть поставлены под ружье тогда, когда это потребуется короне.

Нынешним рейксмаршалом является генерал-ветеран Курт Хельборг, близкий друг и наставник текущего великого князя Рейкланда и императора Карла-Франца. Также говорят, что он является лучшим мечником во всей Империи. Из-за своих военных обязанностей Хельборг редко присутствует на советах, но его это вполне устраивает.

ВЕРХОВНЫЙ КОННЕТАБЛЬ

Этот человек является главным авторитетом в вопросах касательно генеалогии и наследования в Рейкланде.

Нынешним верховным коннетаблем является улыбчивая графиня Матрелла фон Ахерн. Эта женщина мало интересуется генеалогией, но весьма пристрастилась к политическим интригам. Ее должность считается сравнительно несущественной, но Матрелла сумела добиться немалого влияния, выступая на некоторых приватных собраниях от имени великого князя. Со стороны кажется, что у графини веселый и заботливый характер, но среди тех, кто знает ее поближе, она пользуется репутацией самой безжалостной женщины в Рейкланде.

ВЕРХОВНЫЙ АДМИРАЛ

Верховный адмирал отвечает за адмиралтейство Рейка, а значит и за весь флот Рейкланда.

Нынешним верховным адмиралом является престарелый морской владыка Адальманн фон Хопфберг. Однако он уже весьма дряхл и почти пятнадцать лет назад удалился в Великий хоспис, поэтому сейчас адмиралтейство ведет свои дела без его влияния или вмешательства.

РЕЙКЛАНДСКИЙ СТОЛ

Рейкладский стол собирается по требованию в Хольцкругской палате, которая находится в Вольсхалле. Он изучает указы, изданные великим князем Рейкланда, и либо одобряет их, либо отклоняет и просит внести в них определенные поправки.

У многих правителей владений Рейкланда нет времени посещать стол самостоительно, поэтому они посыпают на него своих любимых детей, супругов, родственников или слуг. Однако для принятия особо важных указов требуется личное присутствие владык со всех концов Рейкланда. Но учитывая то, сколько у великого князя агентов, чьей задачей является влиять на решения Рейкландского стола, подобные голосования часто являются лишь формальностью.

ВЛАДЕНИЯ РЕЙКЛАНДА

Владениями Рейкланда правят вассалы великого князя. Эти правители делают в своих землях что хотят



ПРИМЕР ВЛАДЕНИЯ РЕЙКЛАНДА

Баронство Бохрн – это рейкландское владение, которым уже четыре века управляет дом Бохрн. На данный момент им управляет баронесса Агетта, что обитает в городе Шидлунг. Сейчас у нее шесть вассалов. Троица получили свое титулы по наследству: барон Маркхам из Сиббаха, графиня Остерхильд из Катленвальда и барон Бальтзэр из Эттлиндаля. еще трое не имеют подобных титулов и были назначены лично баронессой: смотритель Фабиан из Орта, смотритель Лутхольд из Коффа и кастелян Фроника из Неумаркта. А у каждого из трех вассалов с унаследованными титулами есть еще по семь собственных вассалов.

Баронесса не посещает Рейкландский стол лично и вместо себя посыпает туда свою влиятельную младшую сестру, лектора Агату фон Бохрн. Агата проживает в Альтдорфе и является членом как имперского государственного совета, так и рейкландского совета, параллельно с этим также исполняет свои обязанности в качестве лектора Верены.



и отдают наделы своим родственникам и друзьям, однако создание новых наследуемых титулов требует одобрения со стороны великого князя и Рейкландского стола.

Каждое владение имеет ряд правовых и военных обязательств перед короной, но от всех них требуется создать и поддерживать как минимум один полк регулярной армии. В мирное время этих солдат обычно используют как сторожей, охранников и стражей дорог. В большинстве рейкландских владений феодальный тип правления, они состоят из меньших феодов, управляемых вассалами, и многие из них передают свои титулы по наследству уже в течение столетий.

ПОСЕЛЕНИЯ

Рейкландцы с гордостью считают свою провинцию одной из самых густонаселенных и цивилизованных в Империи. Однако, значительная часть региона все еще является покрытой лесом дикой местностью, где почти не ступает нога человека. Эти леса относительно безопасны, если их сравнивать с другими подобными местами в Империи, но и в Рейквальде есть темные уголки, где обитают разные ужасные твари.

Даже после двух с половиной тысяч лет экспансии большинство рейкландских поселений находятся неподалеку от Рейка и его многочисленных притоков и

держат связь посредством рек там, где нет дорог. Лишь на юге Ворбергланда, в житнице Империи, полно деревень, между которыми проложено множество хороших дорог и впечатляющих каналов.

АЛЬТДОРФ И ДРУГИЕ ГОРОДА

Говорят, что все дороги и речные пути ведут в Альтдорф, самый большой и богатый город Империи, но в Рейкланде есть и множество других интересных мест помимо столицы с ее высокими белыми стенами. Здесь можно обнаружить множество больших и малых городов, многие из которых являются центрами торговли и мануфактурного производства. Возрастает количество центров коммерции, которые получают статус «фриштадтов» или «свободных городов», которые получают право на самоуправление. Обычно такими городами правит совет бургомистров, который мало или почти никак взаимодействует с местными благородными домами.

АЛЬТДОРФ

Этот город – столица Рейкланда и Империи в целом, в нем заседает император Карл-Франц Первый. Он находится там, где сливаются могучие реки Рейк и Талабек, также он является конечной точкой многих торговых путей и поэтому, скорее всего, самым богатым городом в Империи. Также это гарантирует то, что город постоянно расширяется и обновляется, так как в него ежедневно прибывают новые люди, которые смотрят

на столицу широко открытыми и полными надежд глазами. Здесь за неделю бургомистрам представляют новых проектов мостов, зданий и прочих инженерных чудес больше, чем в иных городах за целый год.

Сегодня Альтдорф – это город разводимых паровыми механизмами мостов, несочетающихся островков и огромных строений. Кажется, что в нем снует туда-сюда бесконечное количество людей, по его изогнутым улочкам невозможно пройтись не стоянувшись нос к носу с полностью незнакомыми гражданами. Так как Альтдорф привлекает торговцев и дипломатов со всего известного света, он является на удивление космополитным городом. Здесь можно увидеть не только людей всех чинов, народностей, верований и происхождений, но даже волшебники спокойно ходят по его улицам, и вся враждебность, которую они за это получают – это лишь косые взгляды да произносимые шепотом молитвы.

К удивлению многих чужаков, в Альтдорфе есть весьма густонаселенный квартал эльфов, который находится рядом с Рейкспортом, глубоководной гаванью и верфью Альтдорфа. Этот квартал был основан около столетия назад знатными торговцами эльфов, которые возили по Рейку товары из Мариенбурга. Так как союз между Империей и дварфами существует еще со времен Сигмара, в Альтдорфе обитают многие дварфийские кланы, чьи представители ются в тесных коммунах. Некоторые из этих дварфов занимаются строительством в Альтдорфе уже множество поколений и не называют этот город своим домом лишь из чистого упрямства. Здесь даже проживают немало полуосликов, которые существуют в основном благодаря тому, что готовят лучшую еду и эль в альтдорфских корчмах, для охраны каковых используются огры, множество которых также проживает в столице. Этот город называют свои домом и более странные существа, однако самых невероятных созданий можно обнаружить в имперском зверинце, в котором полно самых различных животных и чудищ, в том числе мерзость Штирланда и бормочущего зверя Драквальда. Каждое из этих созданий заключено в клетку и выставлено на всеобщее обозрение.

Однако столь многочисленное и разнообразное население даровало Альтдорфу одну печально известную черту. Это весьма пахучий город, который порой «ласково» (и весьма точно) называют «Великим Вонючкой». В горячие летние месяцы вонь, исходящая от Альтдорфских равнин порой становится столь сильной, что самые богатые граждане предпочитают сбегать в свои загородные поместья или пышные залитые солнцем дворцы, которые находятся в Гренштадте, что в Южном Аверланде.

Помимо того, что постоянная вонь затрудняет жизнь в Альтдорфе, местные жители известны тем, что крайне шумны и готовы бунтовать по любому поводу, в особенности после ввода новых налогов. Даже казалось бы обычные действия местных бургомистров и аристократов могут вызвать гнев толпы, но хотя многие из этих протестов вполне обоснованы, власти все равно сурово карают любых бунтарей, что появляются на улицах столицы.

Также Альтдорф известен как центр просвещения. Сыновей и дочерей богачей принимают в Альтдорфский университет, часто вне зависимости

от их академических способностей. Те, у кого есть способности к наукам, но не достает средств, часто направляются в высший храм Верены, так у богини мудрости всегда найдется местечко для тех, кто благословен интеллектом. Знаменитая Имперская инженерная школа, основанная тиличским гением Леонардо да Миральяно, также находится в Альтдорфе. Здесь одни из самых храбрых и безрассудных людей в Империи изобретают новые и изощренные методы несения смерти врагам человечества с помощью огнестрельного оружия. Неудивительно, что с тех пор, как школа была основана, ее перестраивали уже дюжины раз.

Самые значительные институты образования в Альтдорфе одновременно являются и самыми таинственными. Это коллегии магии. Основанные около двух столетий назад по приказу императора Магнуса Праведного, коллегии руководствуются принципами и заветами, заложенными эльфийским хранителем знаний Теклисом. Они созданы для того, чтобы тренировать магически одаренных граждан и использовать их опасные таланты для защиты Империи. Ходят слухи, что на столицу воздействует искажающая энергия из-за того, что столько волшебников проживает так близко друг от друга. Говорят, что сами улицы столицы искажены, а некоторые здания коллегий скрыты от всех и увидеть их может лишь тот, кто благословлен (или же проклят) ведьмовским зрением. Но подобным рассказням мало кто верит.

На контрасте с таинственными коллегиями магии Альтдорф также является сердцем культа Сигмара, бичом всех ведьм и нелицензированных магистров. Почти две с половиной тысячи лет назад где-то на территории современного Альтдорфа родился, вырос и в итоге был коронован как первый император Сигмар. В столице предположительно больше храмов и святых мест религии Сигмара, чем во всех остальных имперских городах, вместе взятых. Говорят, что в Альтдорфе даже еретика нельзя толкнуть так, чтобы он не ударился о стену какого-нибудь храма Сигмара.

ОСОБАЯ ДОСТАВКА

Торговец предлагает необычайно большое вознаграждение тем, кто доставит его посылку. То, что в ней находится, предназначается для одной из коллегий, но торговец говорит, что слишком боится волшебников, чтобы доставить ее лично. Что еще усложняет дело, так это то, что никто толком не знает, где же находится искомая коллегия (Света). Некоторые заявляют, что она вообще существует «вне обычного пространства», чтобы это не значило. Посылка теплая на ощупь и вибрирует, если на нее надавить. Вопрос лишь в том, найдутся ли столь отчаянно нуждающиеся в деньгах посыльные, чтобы доставить ее?

АУЭРСВАЛЬД

Живописный городок Ауэрсвальд стоит на пересечении рек Тойфэль, Траниг и Обер, и является одним из самых загруженных (и хорошо патрулируемых) перевалочных пунктов для торговцев в Рейкланде. В Ауэрсвальде живут целеустремленные люди с сильной волей, но их легкий шарм и знаменитая смекалка гарантируют, что какими бы напряженными ни были бы переговоры, они редко выливаются в какие-либо конфликты.



Граф Фердинанд вон Валленштайн правит этим городом лишь номинально, так как предпочитает не пачкать руки обязанностями правителя и проводит свое время в собственных роскошных дворцах, которые находятся в Альтдорфе и Нульне. Повседневные дела он оставляет на усмотрение совета бургомистров. Его дядя Адельберт фон Валленштайн уже далеко немолод, но еще вполне здоров. Он убеленный сединами ветеран, который большую часть времени сражается с гоблинами и бандитами к востоку от города.

Большая часть Ауэрсвальда возведена на толстых сваях в пойме реки Тойфель, которая часто разливается. В этом лабиринте из пандусов, мостков и веревочных лестниц чужак может легко потеряться. Не один беззаботный кутила, перебравший в местных тавернах, срывался вниз и находил там весьма мерзкую смерть.

В последние годы стали ходить слухи, что в городе орудует организованная банда шантажистов и мошенников, однако живых свидетелей ее существования пока так и не было найдено.

БОГЕНХАФЕН

Самый большой и процветающий из всех торговых городов Ворбергланда, Богенхафен находится в самом центре Рейкланда и служит своего рода пересечением путей для этой провинции. Он находится примерно на одинаковом расстоянии от Альтдорфа и Монфронта, а также является важной остановкой на торговых путях из Бретоннии в Империю. Здесь товары со всех концов Империи и из Бретоннии обмениваются на местные древесину, шерсть и металлы, что добываются в Серых Горах.

Богенхафен находится во владениях графа Вильгельма фон Сапонатайма, но управление города он оставляет местному совету, в котором заправляют представители местной торговой гильдии, также там есть члены гильдий грузчиков и погонщиков. Граф оставляет все во власти совета до тех пор, пока тот обеспечивает приток денег. Товары приходят в город с севера, где их с повозок перегружают на баржи, а склады Богенхафена всегда полны прекрасным вином и дорогим душистым сыром.

ГРЯЗНЫЕ ДЕЛА

Жители Богенхафена по многим причинам гордятся своим шумным городом, в том числе и обширной канализационной системой, которую поддерживает в надлежащем состоянии гильдия каменщиков. На радость местным бандам, эта система весьма изолирована, и поэтому ей любят пользоваться контрабандисты, чтобы не платить налоги и подати гильдиям и аристократам в городе наверху.

Городской дозор регулярно нанимает заинтересованных граждан, чтобы защищать канализацию от злодеев и отбросов общества. Однако бандиты – не единственная опасность, которую можно встретить под Богенхафеном...

ДИСДОРФ

Это один из множества городков, что находится на Рейке между Альтдорфом и Нульном. Дисдорф

окружен деревнями, где выращивается зерно, которое в основном продается в столицу. То, что город полагается лишь на один вид продукции означает, что если урожай заболеет и погибнет, то же случится и с городом. Однако те, кто посещают Дисдорф, говорят, что его основный предмет экспорта – это религиозное рвение. Именно здесь Магнус Праведный прочел свою легендарную речь, которую собрался послушать народ из самых дальних краев.

С тех пор Дисдорф стал значительным местом паломничества для набожных сигмаритов, и в священные дни население городка обычно удваивается. Несмотря на его небольшие размеры, в Дисдорфе есть несколько храмов и святилищ Сигмара, и в большинстве семей как минимум один член принадлежит к жречеству этого бога.

ДУНКЕЛЬБЕРГ

К югу от основных торговых центров Рейкланда, на берегу реки Гриссен, на нескольких холмах располагается купеческий город Дункельберг. Более старые и богатые части города располагаются на высоких холмах, здесь аристократия и растущий торговый класс проживают в наиболее старых домах, откуда наслаждаются величественным видом окружающей местности. Несмотря на то, что город постоянно разрастается, путешественники, которые его посещали, говорят, что Дункельберг создает ощущение деревни, возможно из-за ярмарок, что регулярно проходят на его ветреных улицах. Здесь покупатели могут приобрести скот, местную продукцию, несколько видов превосходных фруктовых вин, что производятся в ближайших деревнях, и сделанные вручную товары со всего Суденского Ворбергланда. От города во все стороны простираются «отбеливающие поля», где меж растущего урожая сушится добела на солнце льняное полотно местного производства.

Из-за того, что Дункельберг находится рядом с грозными Серыми Горами и диким лесом Граугриссен, город постоянно подвергается нападениям со стороны племен гоблинов. Более богатые части Дункельберга укреплены и защищены высокими каменными стенами, однако у остального города нет никакой существенной защиты. Поэтому его бедные жители приучили себя не слишком привязываться к своим домам, вещам или любимым людям.

БЕЛАЯ СИРОТА

Из-за частых нападений гоблинов, болезней и других напастей в Дункельберге полно сирот. Местный герцог решил не оставлять их на улице и организовал несколько приютов, чтобы дать им кров и пропитание. Однако свой постой сироты должны отрабатывать на «отбеливающих полях», одевшись в заметную белую униформу. У посторонних людей, которые посещают Дункельберг, иногда вызывает шок то, сколько сирот там заняты трудом. Однако то, как это игнорируют богачи города, еще хуже. Сестра Алелла, местная жрица Шаллии, недавно высказала свою озабоченность благополучием сирот и даже заявила, что некоторые из них исчезли при подозрительных обстоятельствах. Она ищет помощи, чтобы добиться до сути происходящего.

ЭЙЛЬХАРТ

Этот город знают и любят все почитатели вина по всему Старому Свету. На виноградниках вокруг Эйльхарта спасают сочные плоды, а из них делают вино, названное в честь города. Считается, что в Эйльхарте производится одно из лучших белых вин в Рейкланде. Оно ценится не только за свой свежий легкий вкус, но и за то, что это вино вызывает не слишком сильное похмелье вне зависимости от того, сколько его выпьешь (или, по крайне мере, так утверждают жители города). Также недавно Эйльхарт стал известен всему Рейкланду тем, что начал делать пиво, ничем не уступающее мариенбуржскому, с остро-кислым вкусом, из душистого хмеля и местного зерна.

Учитывая отличное качество местного пива, Эйльхарт стал популярным местом посещения для речных круизов. Путешественники-гурманы наведываются в город, чтобы отведать местного вина и пива в одном из множества трактиров Эйльхарта. Некоторые утверждают, что в городе бывает столь же много бретонцев, ценителей вина, как и местных любителей пива.

ГРУНБУРГ

Этот город находится вниз по реке, следом за несколькими крупными торговыми городами. Грунбург торгует многими товарами, связанными с Рейком, но процветает он именно из-за производства речных судов. Верфи города постоянно находятся при деле, создавая баржи, благодаря которым кипит торговля Рейкланда.

Открытые поля на юго-востоке выглядят плодородными и спокойными, но местные называют их Боевыми равнинами. Именно здесь давным-давно было остановлено безжалостное наступление ужасного военного главара орков Горбада Железного Когтя. Битва при Грунбурге была уникальна для имперской военной истории в том, что с обеих сторон в ней принимали участия практически лишь конные войска. Это сражение делает Боевые равнинны интересными для археологов, антикваров и расхитителей могил. Все они готовы извлекать останки из-под пропитанной кровью земли.

ХОЛЬТУЗЕН

Расположенный рядом с рекой Шильдер, Хольтузен является важным перевалочным пунктом на торговом пути между Эйльхартом и Мариибургом. Город в основном производит вино и пиво, а также бочки, в которые их разливают. Бондари Хольтузена известны тем, что производят крепкие бочки. Наиболее известной из них является хольтузенская большая бочка, которая, по слухам, способна выдержать прямое попадание из пушки и при этом не расплескать драгоценный напиток. Большинство пивоваров и виноделов в западном Ворбергланде используют хольтузенские бочки для выдерживания своих напитков, располагая их в особых подвалах, где прохладно и алкоголь не портится.

Хольтузен окружен несколькими рядами частокола, так как жители города часто подвергаются опасности. Мало какие бандиты осмеливаются нападать на город, однако дикие зверолюди из Рейквальда регулярно нападают без всякого предупреждения и быстро отступают обратно в лес. Многие жители верят, что

эти твари нападают на город из-за жажды вина, однако некоторые опасаются, что им нужна лишь кровь. Как бы то ни было, люди оставляют бочонки с дешевым вином недалеко от ближайшего леса в надежде, что зверолюди удовлетворятся этим подношением и оставят город в покое. Разумеется, если об этом прознает какой-либо охотник на ведьм, жителям города не поздоровится...

ИНИСТОЕ ДРЕВО

На одной поляне, в нескольких милях на северо-востоке от Хольтузена, стоит уникальное для всего Рейквальда дерево – величественная сосна, что покрыта инеем круглый год. Его называют Инистое Древо, лед на нем никогда не тает, и с него постоянно падает снег на замерзший подлесок внизу. На ощупь это дерево крайне холодное и даже самый могучий удар топором оставляет лишь царапину на его заледеневшей коре.

Культ Ульрика считает это место своим, и оно является важным конечным пунктом паломничества в южной области Рейка для набожных ульриканцев. Для тех же, кто владеет колдовством, постоянно находящийся на коре дерева лед имеет магические (и весьма полезные) свойства. Но ульриканцы редко рады волшебникам в своих святых местах, поэтому пытаться заполучить кусочек коры этого дерева – затея весьма рискованная. Поэтому владыка-магистр Шлоттер из Пламенного ордена готов неплохо заплатить тем храбрецам, кому все же удастся это сделать.

КЕМПЕРБАД

Древний город с длинной и запутанной историей, великий фриштадт Кемперарад известен тем, что в нем делают лучшее бренди во всем Рейкланде. Город расположен на восточном берегу Рейка и сейчас принадлежит Рейкланду. Однако исторически Кемперарад из-за договоров, браков и войн неоднократно переходил из рук в руки, и им попеременно также правили аристократы не только из этой провинции, но еще из Талабекланда и Штирланда. В 1066 году ИК от Бориса Златолюбца город получил право на самоуправление, стал фриштадтом и с тех пор управляет местным советом.

Хорошее местоположение на реке, а также возможность самостоятельно устанавливать и собирать налоги сделали город крайне богатым. Из-за этого купцы Кемпераада известны своей хвастливостью, они разряжаются как павлины в немыслимо дорогие наряды, в то время как обычные люди с трудом зарабатывают на хлеб и лохмотья. Неудивительно, что аристократы из ближайших городов с завистью смотрят на сундуки Кемпераада и порой засыпают своих агентов, чтобы дестабилизировать обстановку в городе.

ШАДЕЛЬХЕЙМ

Этот город находится недалеко от Грутшерского болота, в месте слияния рек Мос и Рейк. Шадельхейм всячески пользуется своим выгодным положением (он расположен на торговом пути от Мариибурга к Альтдорфу), в нем множество постоянных дворов и причалов, предназначенных для проходящих мимо



кораблей и барж. Местные паромы регулярно перевозят путешественников через обе реки, также сюда приходят люди из дивных общин с ближайшего болота.

К югу от центра города находится древний храм Морра, бога смерти. Это огромное разрушающееся здание находится с самого основания Шадельхейма, возможно, оно стояло здесь еще и до того. Из-за этого многие местные жители достаточно сильно почитают Морра, что в Империи редко бывает где-то помимо Остермарка. А для Рейкланда, где сильно поклонение Сигмару, такая ситуация еще и весьма необычна. Поэтому местные сигмариты всегда готовы исправить подобное положение вещей.

ШИЛЬДЕРХЕЙМ

Этот город – один из наиболее важных торговых городов Рейкланда. Он находится в месте слияния рек Шильдер и Рейк. Рядом с городом обитает невероятное количество живности, в особенности болотных птиц. Наиболее примечателен среди них красный журавль, речная птица, что водится в основном лишь на Рейке и известна тем, что использует тяжелые камни для того, чтобы вскрывать мидий.

Шилдерхейм процветает, однако торговая гильдия и бургомистр с завистью взирают на богатства Альтдорфа и Мариенбурга и хотят большего. Желая урвать свой кусок пирога, местная гильдия портовых грузчиков недавно подняла цены. Это оказалось крайне непопулярный шаг, вызвавший много возмущения, часть которого выплеснулось на улицы города. Чтобы избежать дополнительных трат, некоторые торговцы решили вообще оказаться от услуг грузчиков и осуществлять свои речные дела самостоятельно, и начали разгружать свои баржи без посторонней помощи. Однако торговые дома, что начали прибегать к этой практике, вскоре обнаружили, что их причалы поджигают, на склады совершают налеты, а баржи топят. Разумеется, портовые грузчики заявляют, что не имеют к этому никакого отношения. Торговая гильдия же готова хорошо заплатить тем, кто докажет обратное.

ШТИММИГЕН

Большой мост через реку Обер, а также доступ к системе каналов Ворбергланда гарантируют, что множество торговых путей, ведущих в Убершрайк, пролегают через Штиммиген, что делает его одним из самых загруженных торговых городов в Суденском Ворбергланде. Город широко известен благодаря своим плодородным фруктовым садам, где выращивается наиболее известный рейкландский сорт яблок, эрнвальд, имеющий сладкий, но терпкий вкус. Эрнвальд растет лишь близ Штиммегена, попытки культивировать его в других местах Империи ни к чему не привели.

Помимо любопытных садоводов и завистливых фермеров, эрнвальд также привлек в эти места немалое количество полуреликов. Их вкусные яблочные пироги, кондитерские изделия и выпечку, а также бодрящий сидр можно обнаружить на большинстве местных постоянных дворов круглый год, в особенности во время Пироговой недели, которая отмечается в начале осени. Этот фестиваль полуреликов празднует весь Штиммиген, это возможность для богатых и бедных полакомиться сладостями, принять участие в состязаниях по поеданию еды и объестся всеми видами вкусных булочек.

УБЕРШРАЙК

Этот город находится рядом с Перевалом Серой Госпожи, одним из всего лишь двух основных путей через Серые Горы в Бретоннию. Из-за этого город регулярно посещают торговцы и путешественники со всего Старого Света. Могучая крепость под названием Черная Скала, соединенная со стенами города, способна дать отпор тем незваным гостям, что все же попробуют войти в город. У Убершрайка налажены древние связи с местными кланами дварфов из Серых Гор, и этот город унаследовал тем, что в его совет входит представитель местной диаспоры этой расы. Одна из наиболее известных достопримечательностей Убершрайка, мост через реку Тойфэль, также был возведен дварфами во времена Магнуса Праведного. Он считается одним из наиболее впечатляющих образцов рейкландского инженерного мастерства и соединяет торговый путь, что идет от Богенхафена к Нульну через Дункельберг. Убешрайк торгует товарами всех видов, но основной его промысел – это руда и металлические изделия, мастерски изготовленные дварфами.

Для большей информации об Убершрайке обратитесь к Стартовому набору WFRP.

ВАЙСБРУК

Когда-то это была лишь одна из многочисленных рыбацких деревень на реке Боген, однако за последнее столетие Вайсбрук разросся до шумного порта, через который перемещаются из Богенхафена в Альтдорф и обратно товары и путешественники. Такое стало возможно благодаря проницательным правителям города, Груберам, которые решили получить преимущество благодаря богатым залежам угля и железа, что были обнаружены в Скаагских холмах. Благодаря этим важным ресурсам, Груберы с одобрения князя Альтдорфа и при его поддержке смогли нанять дварфов-инженеров, которые в 2462 году ИК построили канал. Благодаря этому каналу город начал быстро разрастаться, и в него начали стекаться разные люди.

За последние годы выработка шахт упала, однако торговля только возросла. Несмотря на богатства, которыми обладают правители города, Вайсбрук сохраняет многие черты типичного шахтерского городка. Между дородными шахтерами и работниками доков сохраняется лишь хрупкий мир, и в любой момент может случиться вспышка насилия. По мере того как шахты приходят в упадок, все больше и больше шахтеров прибывает из Скаагских холмов в город. Эта толпа хмурых и ничем не занятых работяг все растет, и многие из них заняты лишь тем, что пьют дешевое пойло, да ругают чужаков.

ВЭБУРГ

Это первый город, который можно встретить, если покинуть Серые Горы и отправиться по дороге из Хельмгарта в Богенхафен. Близость Вэбурга к крепости Хельмгарта гарантирует, что через него регулярно проходят войска, поэтому в нем для солдат есть вместительные бараки. Пережив суровую горную погоду, нападения со стороны орков и гоблинов, а возможно и чудищ, гнездящихся неподалеку от Драхенберга, большинство путешественников прибывает город с четким желанием отметить то, что они остались живы.

Из-за готовности потакать подобным нуждам Вэбург стал известен как крайне гостеприимный город, а его жители – как самые дружелюбные люди Рейкланда (разумеется, при условии, что у вас есть деньги). На улицах города полно таверн, гостиниц и игорных притонов, а также кое-каких менее благонравных заведений, в которых можно удовлетворить различные пороки плоти и приобрести запретные вещества. Здесь часто случаются драки и мелкие кражи, однако редко что-то более серьезное, так как в городе обычно полно солдат, способных угомонить любых буйнов (разумеется, только если эти самыми буйнами не являются сами солдаты в увольнительной). Посещение Вэбурга перед собственной свадьбой стало для богатых рейкландцев чем-то вроде ритуала, и здесь нередко можно услышать, как в темных углах городских улиц мужчины и женщины шепчут: «Что произошло в Вэбурге, в Вэбурге и останется!»

БАСТИОНЫ И КРЕПОСТИ

На южной границе Рейкланда находятся Серые Горы, в которых полно крепостей, которые строятся и отстраиваются для того, чтобы отражать набеги горных троллей, зеленокожих, неупокоенных мертвцев, а также захватчиков из соседнего королевства Бретонния. На Рейке также полно бастионов для отражения атак, но в большинстве своем они лишь каменные реликты смутного прошлого Империи, когда Рейкланд воевал с другими провинциями и сам с собой. Теперь там остались лишь стратегически важные крепости и куда больше замков, которые уже попросту разрушились из-за отсутствия надлежащего ухода. Их древняя мощь и прошлое теперь забыты, а каменные стены развалились от запустения и времени.

ЧЕРНОКАМЕННАЯ БАШНЯ

Перевалы Удара Топором и Серой Госпожи являются самыми известными путями через Серые Горы, но не единственными. Изогнутый коридор – это извилистая тропа через горы, расположенная неподалеку от Пустоши. Для большинства торговцев с перегруженными лошадьми и повозками она бесполезна, так к тому же весьма опасна, так как пролегает по крутым скалам, где один неверный шаг может привести к бесславному и болезненному концу. Изогнутый коридор непроходим зимой и крайне опасен в остальное время года. Когда о нем знали лишь козопасы, да контрабандисты, но несколько набегов зеленокожих привлекли к нему и внимание властей.

После очередного нападения несколько десятилетий назад император Маттеус Второй приказал возвести крепость для наблюдения за коридором. Спустя девять лет Чернокаменная башня была закончена. Она получила свое название благодаря темному местному камню, из которого были возведены ее стены, и шиферу, которым была замощена ее вершина.

Башня располагалась высоко над Изогнутым коридором, что дало имперским стрелкам отличную возможность отточить свои смертоносные навыки. Однако статус рейкландского бастиона продержался за ней не слишком долго. Из-за просчета при планировании постройки вышло так, что Чернокаменная башня оказалась на землях, которые принадлежали дварфам из Карака Зифлина. Не желая злить дварпов, император закрыл башню, к немалому разочарованию маркграфа Гитбурга, который финансировал ее постройку.

Сегодня дварфы «милостиво» позволяют имперцам держать в бараках Чернокаменной башне небольшой гарнизон по соседству с собственными войсками. Рейкландцы постоянно возмущаются из-за того, что ими командуют дварфы, а те, в свою очередь, постоянно ругают куцые строительные навыки людей и говорят, что башню нужно переделать. Эта крепость является своего рода пороховой бочкой, полной недовольств и обид, и в ней царит напряженная (и, как говорят некоторые, весьма нестабильная) атмосфера.

ШТЕЙРЛИХСКОЕ ПОМЕСТЬЕ

На южных откосах Хагеркрибса, в герцогстве Грауверк, на продуваемом ветрами склоне находится хорошо укрепленное поместье. Оно древнее и является собственностью семьи фон Брюнер, а сейчас им владеет граф Штейрлих. Этот граф, как и его поместье, носят имя своего знаменитого предка, которому была дарована земля императором Мандредом Крысобоем в 1138 году ИК.

Граф обладает стальным взором и весьма амбициозен, а его лицо пересекает прожилка, широкая как сам Рейк. Местные жители хорошо к нему относятся, зная о его стремлении ликвидировать бандитов и другие опасности, что могут угрожать его имуществу. Но некоторые шепчутся, что граф слишком охотно расследует всякие необычные происшествия. Ходят слухи, что семья фон Брюнер поддалась скверне. Однако так как обладающий темной притягательностью Штейрлих постоянно ищет людей с честным сердцем, крепкой волей и твердой рукой, чтобы те помогали ему поддерживать мир, мало кто осмеливается высказывать подобные предположения вслух.

ХЕЛЬМГАРТ

Высоко в Серых Горах находится город-крепость Хельмагарт, что стережет границу с Бретоннией к востоку от Перевала Удара Топором. Отношения Империи с Бретоннией не всегда были мирными, и хотя стены Хельмагарта больше не украшают черепа в изысканных шлемах, они наверняка все еще хранятся в его подвалах. Сейчас солдаты крепости в основном патрулируют перевал, а также защищают путешественников и торговцев от зеленокожих, бандитов и других угроз.

Хельмагарт давным-давно был высечен прямо в скале дварфами. Большую гранитную гору окружают три ряда крепких каменных стен, она возвышается над местностью и с нее открывается прекрасный обзор на дорогу внизу. Подходы к Хельмагарту отрезаны огромной стеной, и пройти через нее можно лишь сквозь длинный туннель, соединяющий два отвесных горных склона. Здесь это единственный путь в Бретоннию. Среди войск, расквартированных в крепости, есть ряд легендарных отрядов. Наиболее известным из таких являются Мародеры Макенсена, регулярный отряд рейкландских стрелков. Они известны благодаря своей смертоносной меткости, однако эта пугающая репутация возможно поддерживается благодаря тому, что на дороге внизу просто негде спрятаться. Крепость расположена на одном из концов дороги, которая ведет прямо в Богенхафен, а из него – в Альтдорф.

Защищая важный торговый путь из Бретоннии в Империю, Хельмагарт является не только внушительной цитаделью, но и шумным торговым городком. Здесь бретонские купцы продают бренди, вино, отличные



ткани, оружие и доспехи, а рейкландцы – товары, что можно обнаружить на юге их провинции. Также здесь торгуют и местные кланы дварфов. Они продают слитки серебра, меди и железа, а также отличные металлические изделия собственного производства. Учитывая, сколько в Хельмгарте бывает купцов и торговцев, его рыночная площадь – весьма оживленное место, где есть место бесчисленным возможностям и несметному количеству воров.

КАМЕНЬ

На одном из множества островов посреди Рейка, Эссель, возвышается массивный утес, известный просто как Камень. Его видно на мили вокруг. Вокруг его крутых склонов идет продуваемая ветрами тропа, а на небольшом и почти неприметном скалистом уступе находится небольшая цитадель с крепкими стенами, венчающая вершину этого утеса. Капитаны, проплывающие мимо Камня, обычно бросают якорь, а наиболее суеверные даже приносят дедушке Рейку дары соли и стали, чтобы тот оградил их путь. Над угрюмыми бойницами цитадели не развивается никаких знамен, лишь порой случайно упавший солнечный луч дает отблеск от шлемов солдат, патрулирующих стены.

Немногие знают, но Камень является тюрьмой строгого заключения для опасных заключенных, которых по каким-либо щекотливым политическим причинам нельзя просто взять и казнить. У кого-то есть могущественные друзья и семья, кто-то является видным аристократом, и если о его преступлениях станет известно, разразится скандал и великий славный Рейкланд будет покрыт позором. Кто-то является политических заложником, которого держат здесь просто для того, чтобы пристранил его своевольных родственников. А кто-то просто знает слишком много, и он со своими драгоценными тайнами «хранится» в Камне на тот случай, если его знания могут потребоваться в будущем. Никто не знает, каковы условия содержания заключенных в этой тюрьме, да никто и не хочет спрашивать об этом.

ДЕРЕВНИ, ПОСЕЛКИ И СВЯТЫЕ МЕСТА

В Рейкланде его множество сотен деревенек и поселков расположены поближе к городам, ради защиты и торговли. Так, например, на открытой местности в Суденском Ворбергланде поселения более свободно располагаются среди фермерских угодий, полагаясь на защиту горных крепостей и регулярных отрядов из больших торговых городов. Из-за выверта в рейкландском законодательстве (который пропихнули сигмариты много столетий назад), деревней может считаться любое малое поселение, если там есть храм Сигмара. Селениями же считаются населенные пункты без подобной духовной поддержки, из-за чего они обычно меньше.

Помимо небольших поселений, в Рейкланде есть еще бесчисленное множество изолированных монастырей, аббатств, дорожных храмов и других святых мест. В большинстве своем они находятся неподалеку от населенных пунктов, способных защитить их. Но хорошо укрепленные монастыри можно найти и в самых необычных местах, будь то склон горы, чаща леса, центр озера или еще какое-то даже более диковинное место. Обычно они находятся там по каким-то религиозным или историческим причинам.

МОНАСТЫРЬ СВЯТОГО СЛОВА

В глуби Рейкланда, к западу от Альтдорфа, вдали от любой нормальной дороги, находится монастырь Святого Слова. Пустынное место, где он находится, почитается сигмаритским орденом Наковальни. Этот орден ответственен за соблюдение законов, которыми руководствуется культ Сигмара, и поддержание практик этого культа.

В монастыре Святого Слова хранится величайшее сокровище ордена – «Заповеди Сигмара». Эти заповеди появились вскоре после исчезновения первого императора и представляют собой записи воспоминаний воинов и простых жителей, которые знали Сигмара Молотодержца еще до того, как тот стал богом. Они считаются наиболее точным сборником того, что Сигмар действительно говорил и делал при жизни, поэтому «Заповеди» – одна из наиболее священных книг во всем Рейкланде.

Обычно орден Наковальни не особо рад гостям, но монастырь Святого Слова – не обычный монастырь. Кающиеся грешники, что ищут неясные детали о возникновении закона Сигмара, способны пересечь все империю, чтобы поговорить о доктринах с монахами, одетыми в черное и зеленое.

Аристократам и крайне богатым торговцам, что не раз выказывали свою приверженность культу Сигмара, порой также разрешается совершить паломничество в монастырь Святого Слова. Разумеется, никому не разрешают читать оригинал «Заповедей» или даже прикасаться к нему. Сама лишь возможность взглянуть на одну или две страницы этой книги считается немыслимой священной честью.

РОТТФУРТ

Большинство поселений на реке Тойфэль похожи друг на друга как две капли воды и легко выветриваются из памяти. Но Роттфурт не таков. Его название произносится тихим благовейным голосом волшебниками по всей Империи. Это деревня пастухов, что в основном поставляет шерсть и баранину. Однако здесь также производится знаменитый (и весьма дорогой) пергамент из овечьих шкур, роттфуртский серебряный. Он обладает едва заметным отблеском, на него прекрасно ложатся чернила, а написанное на нем не выцветает гораздо дольше, чем на других пергаментах худшего качества.

Из-за этого бледные пушистые овцы Роттфурта являются гордостью деревни и им оказывают всяческие почести. Их кормят вкусной травой, собираемой на Хаммастратских высотах, что неподалеку, и днем разрешают гулять, где им вздумается. Местные пастухи также являются ополченцами, которые должны до последнего защищать свой бесценный скот.

Однако недавно овцы начали пропадать. Что удивительно, те, кто должны были их охранять в этом момент, засыпали, как бы они не старались бодрствовать. А когда пастухи просыпались, то обнаруживали, что еще одна овца пропала. Сперва это было лишь мелкой неприятностью, однако затем местные жители стали буквально одержимы этой загадкой. И по этому поводу у них как грибы после дождя стали возникать различные дикие и неправдоподобные теории.



Ворлин

Это небольшое рыбакское поселение, которое с реки почти невозможно пропустить. Оно окружено множеством небольших каменных островков и мысов, а также скрыто тысячью раскачивающихся деревьев. Заросли этих «Ворлинских ив» тянутся на многие мили вдоль берегов Рейка, и похоже никто не собирается пускать их на древесину. Через Ворлин проходит множество товаров, но в самом поселении происходит мало чего интересного, так как эти товары в большинстве своем предназначаются для более прибыльных рынков.

КОРЕНЬ ПРОБЛЕМЫ

В праздничный день Соннстилль, деревенский круг (собрание местных старейшин) собираются для простой церемонии «поливки ив». Во время нее местные жители поют, танцуют и пируют. А также перерезают горло какому-нибудь крупному чужаку и проливают его кровь на жадные корни «королевы ив», удовлетворяя ее жажду крови на еще один год.

Если церемония проходит успешно и королева остается довольна, то поселения остается в безопасности от детей леса. Но если эту церемонию прервать, то королева пробудится и призовет вопящих зверолюдей, а те будут убивать всех, кто попадется им на пути. Но чужакам обычно плевать на подобные последствия, если во время церемонии им самим хотят перерезать глотки.

ЗАХНШТАДТ

Изолированное поселение Захнштадт местные жители считают «последней деревней Ворбергланда», так как после нее покатые холмы переходят в холодную пустошь, а затем – в кишащие зеленокожими Серые горы. В тени этих пиков, на южном берегу реки Мос, и ютится в глуби темной долины Захнштадт, окруженный блеклыми скалами со всех сторон. Летом солнце светит над этой деревней лишь час или два в полдень, сперва скрываясь утром за окружающими скалами, а днем прятясь за горами.

Зимой здесь вообще не бывает прямого солнечного света, и в деревне мрачные сумерки просто поочередно сменяются темнотой. Однако, несмотря на это, жители Захнштадта известны своим хорошим расположением духа и постоянной бодростью. Чужакам такое поведение кажется неестественным и будто бы насищенно насаждаемым. Каждый дом в Захнштадте раскрашен самыми разнообразными, при этом яркими и кричащими, красками, чьи цвета часто не сочетаются друг с другом. Местная гостиница «Своенравное солнце» известна тем, что в ней всегда горит очаг и из нее в ночи эхом постоянно разносятся радостные песни.



ГРЕХИ ПРОШЛОГО

Захнштадт долгое время страдает от кое-чего похуже, чем недостаток солнечного света – вампиров. Ближе к концу Третьей вампирской войны Янос фон Карштайн дезертировал из прореженной армии Манфреда фон Карштайна. Неделями скрываясь от мстительных слуг своего бывшего хозяина, Янос случайно наткнулся на темный Захнштадт и решил, что это идеальное место для того, чтобы залечь на дно. Здесь он и обитает уже почти три столетия, и со временем этот вампир становился все наглее. Сейчас он предпочитает спать под гостинецей «Своенравное солнце» в роскошном оббитом бархатом гробу. Каждый вечер он пробуждается и собирает здесь свой «двор», заставляя порабощенных местных жителей петь веселые песни о его родине, Сильвании.

Слухи об этом достигли не только ушей охотников на ведьм, но также слуг недавно воскресшего Манфреда, который приказал доставить ему его вероломного потомка. Горе тем несчастным, кто ни о чем не подозревая решит заночевать в «Своенравном солнце» как раз в ту ночь, когда в него прибудут охотники на ведьм, чтобы провести расследование, а также агенты Манфреда, которые хотят схватить Яноса прежде, чем его обнаружат охотники...

ДРЕВНИЕ МЕСТА И УЖАСНЫЕ РУИНЫ

Долгая и кровавая история Рейкланда началась задолго до Магнуса Праведного и Великой Войны против Хаоса. Реликты древних зверств здесь можно обнаружить повсюду, а мудрые и осторожные путешественниками озираются в поисках стоящих камней, прежде чем устроится на ночлег. С какими-то из подобных мест связаны мрачные легенды, пропитанные отвратительными и жуткими подробностями. Однако в большинстве городов и деревень и так есть местные руины, с которыми связаны истории об ужасе и кровопролитии.

ТЕМНОКАМЕННОЕ КОЛЬЦО

Мудрые люди стараются не приближаться к этому месту. Путь к этой территории, полной древней и ужасной силы, пролегает к северу от Блутроха, неподалеку от дороги из Альтдорфа в Богенхафен. Когда опускается ночь, шесть предположительно обточенных камней здесь начинают сиять неясным зеленым светом, который разгорается все ярче по мере того, как восходит Моррслиб.

В центре Темнокаменного кольца находится монолитная плита, сделанная из неизвестного камня, навеки запятнанная кровью бесчисленных невинных людей, которых здесь в течение тысячелетий приносили в жертву.

Но, несмотря на дурную репутацию, путешественники все равно бродят по зловещим окрестностям этого кольца, привлекаемые легендами о мистическом потенциале и потерянных артефактах ужасающей



магической монси. Даже то, что здесь часто видят зверолюдей и культистов, особенно в районе Гехеймнисахта, не останавливает этих храбрецов (или, как некоторые говорят, глупцов).

ЗАМОК ДРАХЕНФЕЛЬС

Подобно искаженным когтям, выходящим из уродливой лапы, семь башен замка Драхенфельс вздымаются к небесам будто бы в порыве ненависти и злобы. В каждой из этих уродливых башен полно окон, что напоминают бесчисленные глаза, и из них хорошо видно любого путешественника, кто будет столь неудачлив (или же глуп), чтобы очутиться в логове великого заклинателя Константа Драхенфельса.

Драхенфельс – это крайне могущественный колдун, некромант и демонолог. Он угрожал человечеству еще до того, как появилась Империя, он был древним уже тогда, когда потерпел свое первое поражение от рук Сигмара Молотодержца. Констант подобен незаживающей ране, так как снова и снова возвращается он в свое убежище в Серых Горах. Ходят слухи, что безмолвные руины замка, давно покинутые и сейчас больше похожие на груду мусора, не такие уж и покинутые, как это кажется...

ХЕЛЬШПАЙР

Это мрачная крепость, что мрачно нависает с пиков неподалеку от Переяла Удара Топором. Она высечена прямо в скалах и устлана костями бесчисленного количества павших воинов. Кажется, что Хельшпайр давно заброшена и безмолвна как могила. Однако в редкие ночи всплеска оккультной энергии ее бойницы начинают светиться таинственными огнями, что отбрасывают кругом жуткие тени даже в самые темные ночи. В такие ночи Хельшпайр становится цитаделью неупокоенных мертвецов, из нее выходят рыцарискелеты и начинают бродить по горам, нападая как на рейкландцев, так и на бретонцев. Об этой крепости мало что известно. Никто из ныне живущих не бывал за ее блеклыми стенами и не знает, кто же командует легионами нежити, что располагаются там. Кто-то говорит, что в Хельшпайре обитает кабал некромантов, другие – что там обосновался вампир, некоторые бормочут, что там поселился могущественный лич, что при жизни был сильным колдуном, а теперь цепляется за свою не-жизнь, желая осуществить некую столетнюю кровавую месть. Возможно, отсутствие информации о крепости также породило слухи о том, что в ней полно сокровищ, награбленных со всего Старого Света, однако никто не знает об этом ничего конкретного, а те, кто отправляются искать эти сокровища, либо больше не возвращаются, либо не хотят говорить об этом.

ЛОРЛЕЙ

Это примечательная скала, от вида которой захватывает дух. Она гордо возвышается посреди Рейка где-то в сорока милях вниз по течению от Гриссенвальда. Река с обеих сторон от этого выступающего островка весьма глубока, а течение быстрое, и несмотря на то, что Рейк в это месте достаточно узок, здесь так и не удалось построить никакого моста.

Ходят романтические легенды о прекрасной эльфийской деве с бледной кожей и гибким станом, которая плавает в этих стремительных водах на рассвете и закате. По этим причинам здесь перед женитьбой богатые рейкландцы любят закатывать вечеринку «оления Таала», поэтому в окрестностях можно обнаружить удивительно много постоянных дворов для гостей высокого класса. Особенно любят рассказывать истории об этой речной деве рейкландские речные моряки, и если им верить, то ее видело половину всего народа, что служит во флоте провинции.

Поющие камни

К западу от Шадельхайма глубоко в лесистой долине находится древний дольмен. Его камни невероятно старины, они выложены спиралью вокруг центральной композиции из огромных колонн, поверх которых располагается большая плита. Все это напоминает какой-то титанический алтарь. С земли практически невозможно понять, какой же узор образуют камни, особенно с учетом того, что пространство между менгирами поросло деревьями и кустами.

Когда в долине дует западный ветер из Пустошей, камни начинают издавать жутковатые звуки, которые слышны на мили вокруг. Некоторые местные жители говорят, что если вслушаться в это «пение», то можно лучше разобраться в своих проблемах или же получить странную мудрость. Другие же говорят, что все это полная ересь, и от связи с подобными богопротивными силами не может быть ничего кроме неприятностей, и подобные люди охотно прибегают к насилию, чтоб «спасти» души глупцов, кто все же решится иметь дело с чем-то подобным.



♦ РУКОВОДСТВО ПОТРЕБИТЕЛЯ ♦



«После шестидесяти лет в этой профессии вот три самых важных урока, которые я выучил. Первый: дружба ничего не значит. Второй: без амбиций ты ничто. Третий: независимо от того, насколько бесплодна перспектива, вы всегда сможете выжать из дела еще больше.»

— Убель Рикард-Гельнер, крупный торговец

Предметов, которые вы получили благодаря своим классу и карьере (см. главу 2: «Персонаж»), достаточно, чтобы начать игру, но в ходе приключений вам может понадобиться больше инвентаря. Во время создания персонажа дополнительные предметы можно приобрести из таблиц в этой главе без ограничений. Однако, как только игра начнется, доступность некоторых предметов может оказаться ограничена, поэтому убедитесь, что вы приобрели все, что хотели и могли себе позволить, прежде чем начать игру.

ДЕНЬГИ

Прежде чем вы сможете купить новые предметы, вы должны сначала понять, как используются деньги в Империи.

Монеты Империи чаще всего чеканятся в трех номиналах: медные пенни (мп), серебряные шиллинги (сш) и золотые короны (ЗК). Монеты обычно весят около унции (30 грамм), и, поскольку их ценность определяется весом, даже иностранные монеты могут быть легко оценены с помощью весов, хотя, вероятно, это привлечет подозрительный взгляд.

СПИСОК ПРЕДМЕТОВ

- Оружие: (с.)
- Доспехи: (с.)
- Сумки и контейнеры: (с.)
- Одежда и аксессуары: (с.)
- Еда, выпивка и простой: (с.)
- Инструменты и комплекты: (с.)
- Книги и документы: (с.)
- Ремесленные инструменты и мастерские: (с.)
- Животные и транспорт: (с.)
- Наркотики и яды: (с.)
- Травы и зелья: (с.)
- Протезы: (с.)
- Различные предметы: (с.)
- Наёмники: (с.)

Стандартная стоимость монет:

1 золотая корона (1ЗК) = 20 серебряных шиллингов (20сш) = 240 медных пенни (240мп)

1 серебряный шиллинг (1сш) = 12 медных пенни (12мп)

Обычно это можно сократить до:
1ЗК = 20сш = 240мп



ДЕНЬГИ, ДЕНЬГИ, ДРЕБЕДЕНЬГИ

Новичкам может потребоваться привыкание к тому, что в 1 шиллинге 12 медных, а в одной Короне 20 серебряных, особенно когда на руках монеты разного номинала, например, 6/8, т.е. 6 шиллингов и 8 пенни. Это число может поначалу выглядеть непривычно, но если вы переведете его в пенни, оно станет гораздо более понятным 80мп, или одна треть золотой короны. Действительно, монета в 80мп довольно распространена в Империи и называется благородной.

Не беспокойтесь о полном понимании ценности монет. Простой способ держать все в уме — перевести все цены в пенни и подумать о них в местной валюте. Таким образом, если вы русский, вы можете считать, что медная пенни стоит 100 рублей, серебряная монета стоит около 1 200 рублей, а корона — 24 000 рублей. Это не точно, но помогает ориентироваться, до тех пор, пока вы не привыкнете к новым мерам. Так что, если кто-то предложил вам работу за 10 шиллингов, подумайте об этом как о 12 000 рублей, что является немалой суммой денег. Но если кто-то предложит вам работу в 103К (240 000 рублей), это будет гораздо более заманчиво!

СТОИМОСТЬ ЖИЗНИ

По мере того, как они странствуют по Империи, авантюристы, вероятно, наполняют свои кошельки монетами всех трех номиналов, и пусть в один день они бедствуют, в другой — могут разбогатеть. Тем не менее, вне приключений, их жизнь будет сосредоточена на том типе монет, который указан в их социальном статусе (с.).

Те, кто стремится сохранить свой статус, также должны поддерживать свой внешний вид. В конце концов, если вы постоянно выглядите как бедняк, не удивляйтесь, когда окружающие вас таковым и считут. На практике, одежда, которые вы носите, пища, которую вы едите, а также ваша экипировка, соответствующая вашему статусу — достаточное основание (в большинстве случаев), чтобы вас принимали за того, кем вы и являетесь. Непосредственно во время игры GM может использовать следующие рекомендации:

- **Медный ранг:** Беднейшие члены общества вряд ли за свою жизнь смогут увидеть хоть одну золотую монету. Они живут скромной жизнью, питаются простой пищей и спят в общих комнатах, и им мало за чем удается хорошо ухаживать. Фактически, их товарищи будут ругать их за склонность тратить на хорошую еду и одежду куда больше, чем они могут себе позволить.
- **Серебряный ранг:** Более взышенный средний класс может тратить пенни на эль, а золото на крупные покупки, но шиллинг является для него стандартной валютой. Они хорошо ужинают, спят на удобных кроватях и носят одежду хорошего качества.
- **Золотой ранг:** Состоятельные выходцы из элит редко беспокоятся о медяках. Они едят роскошную еду, спят на атласных простынях и всегда выделяются из толпы своими дорогими нарядами и экипировкой.

Если GM предпочитает более строгие цифры, вы тратите примерно половину своего статуса каждый день, чего обычно достаточно для поддержания внешнего вида, хотя вы, возможно, живете довольно скромно. Таким образом, если ваш статус — Серебряный 4, вы тратите как минимум 2 шиллинга в день на еду и питание, тогда как если ваш статус — Медный 2, вам достаточно для жизни лишь 1 пенни в день.



ДЕНЕЖНЫЙ СЛЕНГ

Различный сленг используется для обозначения монет по всей Империи. Вот некоторые из наиболее распространенных примеров:

- **Золотые Короны:** марки, карлы, гельты
- **Серебряные щилинги:** боб, шимми, грязь
- **Медные пенни:** пфенинги, медяки, шрапнель

ПОДПОЛЬНАЯ ЧЕКАНКА

Конечно, там, где есть деньги, есть и те, кто захотят с ними провернуть некие аферы, в том числе, криминальные. Жуликам в вашем отряде будет полезно знать две схемы относительно монет.

ФАЛЬШИВОМОНЕТЧЕСТВО

Разнообразие монет, пытающих рынки Империи, позволяет существовать и контрафакту. Рейкландцам может быть привычен вид монет других провинций, но это не значит, что те не опасаются мошенничества. Успешная Проверка оценки поможет обнаружить поддельные монеты (обычно монеты проверяются на вес и прочность).

На самом деле производить поддельные монеты гораздо сложнее. Требуется проверка изобразительного искусства (гравировка), чтобы создать достаточно убедительную отливку для штамповки, а затем проверка ремесла (кузнец), чтобы отлить монеты, зачастую, не без помощи помощников. Чем больше содержание драгоценных металлов, тем сложнее выявить подделку, и наоборот, использование менее одной пятой драгоценного металла значительно упрощает поиск поддельных монет.

ПОДРЕЗКА

Жулики могут урезать кусочки драгоценного металла с краев монет. Это мошенничество называется «подрезка» или «бритье» и практикуется в основном среди владельцев магазинов или уличных торговцев, которые имеют доступ к большому количеству денег других людей. Затем золотые и серебряные опилки расплавляются и продаются ювелирам, фальшивомонетчикам или скупщикам краденого. Обрезанные монеты можно обнаружить с помощью умения оценки; чем больше обрезано, тем легче осуществить проверку.



НУЛЬНСКИЙ СТАНДАРТ

Альтдорф может быть нынешней столицей Рейкланда и Империи, но стандарты чеканки установлены в южном городе-государстве Нульне. Исторически Нульн был столицей Империи до тех пор, пока Дом Хольсвиг-Шлиштайн не вернул трон в Альтдорф сто лет назад, и многие Имперские учреждения до сих пор называют этот город своим домом. Нульнский стандарт регулирует только вес монет и металлургию, а не образы на отиске, которые разнятся от провинции к провинции.

ПОХОД НА РЫНОК

Как только вы начинаете играть, доступность более редких товаров будет ограничена. В конце концов, найти клавесин в деревне с пятью домами будет куда сложнее, чем в магазинах и на рынках Имперской столицы, Альтдорфа.

Следующие правила покупки и продажи являются необязательными. GM может предпочесть отыгрыш при каждом посещении каждого рынка, уличного торговца или магазина. Это означает, что проверки доступности не потребуются, поскольку GM просто укажет, что можно или нельзя купить. Точно так же GM может решить, что вам необходимо совершать проверки доступности на те вещи, что вам нужны, после чего (и в случае успеха) вы сможете потратить свои деньги на необходимый инвентарь. Возможно, даже не торгуясь!



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: УЧЕТ ДЕНЕГ

Там, где некоторым группам нравится внимательно следить за каждой копейкой, возможно, даже используя фишки или фэнтезийные монеты для отображения игровых монет, другие предпочитают игнорировать всю бухгалтерию. Правила игры предполагают, что вы считаете каждую монету, но если вы хотите упростить этот момент, вы можете сделать это, полагаясь на свой статус. Если предмет стоит меньше, чем ваш уровень статуса — например, если ваш статус — серебряный 2, вы сможете приобрести столько предметов со стоимостью в 2 серебряных шиллинга или меньше, сколько вам потребуется. Кроме того, вы можете купить не более одного предмета в день, который стоит дороже, при помощи проверки торговли с трудностью, установленной GM в соответствии со стоимостью предмета и ассортиментом местных рынков.

ДОСТУПНОСТЬ

Все предметы имеют доступность, обычную, скучную, редкую или экзотическую.

Обычные предметы можно найти почти в каждом уголке Империи, и всегда предполагается, что они легко доступны.

Скучные и редкие предметы встречаются реже, и вам нужно пройти проверку на доступность, чтобы найти данный товар на складе. Вероятность прохождения проверки зависит от размера поселения.

Экзотические предметы очень редки и доступны только в том случае, если GM сообщает об этом, или если вы заказываете предмет у соответствующего ремесленника (возможно, совершая усилие «Заказ», (с.)), или делаете его самостоятельно (возможно, с помощью усилия «Создание предмета», (с.)).

Когда вы знаете доступность предмета, совершите проверку по следующей таблице, чтобы узнать, есть ли он в наличии.

	Деревня	Поселок	Город
Обычная	В наличии!	В наличии!	В наличии!
Скучная	30%	60%	90%
Редкая	15%	30%	45%
Экзотическая	Нет в наличии	Нет в наличии	Нет в наличии

Если вы провалили проверку на доступность для скучных или редких предметов, вы можете либо перебросить ее, когда вы приедете в новое поселение, либо вы можете повторить попытку на следующей неделе, если поселение имеет размер поселка или города.

Если товар есть в наличии, его количество зависит от решения GM. Как правило, в деревнях на складе есть один товар, в поселках — 1d10 товаров, а в городах столько, сколько GM сочтет целесообразным. Это количество, как правило, удваивается для обычных предметов и уменьшается вдвое для редких (округление в большую сторону).

ТОРГ И ТОРГОВЛЯ

Люди Империи любят выгодные сделки, и толпы активных покупателей каждый день заполняют городские площади в поисках лучших предложений. При покупке товаров, есть два основных умения для проверок: оценка и торговля.

Оценка используется покупателями для определения качества товара (см. качество ниже). Аналогичным образом, поставщик может использовать оценку для оценки монет на предмет их обменной стоимости или выявления подделок. Любой может также использовать оценку для определения цены на редкие или экзотические предметы в пределах +/- 10%.

Торговля обычно используется как потребителями, так и поставщиками, как правило, с помощью встречной проверки. Предполагается, что большинство цен на рынках завышены, и при помощи торговли можно получить их по более «реальной» стоимости. Победа в проверке торговли снижает цену на 10% (или, возможно, до 20% при поразительном успехе (6+)) или с талантом «Делец». Серьезный провал проверки торговли обычно означает, что продавец не доверяет качеству ваших монет.

ОТЫГРЫШ ПОХОДА ПО МАГАЗИНАМ

Поездки на рынок для рутинных покупок не нужно подробно отыгрывать. GM может решить, что вы самостоятельно можете проверить доступность предметов и совершили покупки. Но серьезные покупки, связанные с качеством предметов или дополнительными проверками торговли, могут быть интересны для отыгрыша. В определенных сценариях владельцы магазинов являются важными персонажами с разными личностями или ролями, поэтому всегда стоит с ними взаимодействовать. При отыгрыше похода по магазинам, учитывайте следующее:

- GM может изменить правила доступности, если это обусловлено местными особенностями. Например, обычные гребные лодки могут быть автоматически доступны, если приключение происходит в рыбачьей деревне, в которой живет известный плотник, специализирующийся на создании лодок.
- Процент доступности может быть увеличен на +10% или +20%, если персонаж достаточно усерден и принадлежит к соответствующей карьере, такой как торговец или скупщик, или проводит целый день за покупками и проверками на сбор слухов.

ПРОДАЖА

Продажа ваших предметов в отчаянные времена или просто избавление от добычи производится точно так же, как покупка, но на этот раз вы будете зарабатывать деньги, а не тратить их. Итак, вы сначала проверяете наличие покупателя таким же образом, как если бы искали наличия товара в магазине – совершая проверку доступности. Затем вы определяете цену и совершаете сделку, совершая проверки оценки и торговли (по решению GM). Как правило, базовая стоимость при продаже составляет половину указанной цены предмета, т.е. при продаже подержанных вещей вы обычно получаете от четверти до половины стоимости предмета после совершения проверки торговли.

Если у вас есть полезная в этом плане карьера, например, скопщик краденого или торговец, и вы тратите время на сбор слухов и блужданию по местному рынку, вы можете найти кого-то, кто готов заплатить до 80% от стоимости предмета, хотя это остается на усмотрение GM.

СНИЖЕНИЕ ЦЕНЫ

Если вы не можете найти покупателя, попробуйте снизить цену. Каждый раз, когда вы готовы принять лишь половину денег, доступность покупателя увеличивается на один шаг.

Пример: Капрал Маузер сбежал из своего полка регулярной армии с украденной им хохландской длинностволкой, и решил ее продать. Так как это экзотический предмет, он не может найти покупателей на улице. GM определяет, что базовая цена, которую Маузер может получить, равна половине стоимости оружия, а именно 50ЗК (а не 100ЗК, как обычно), поэтому Маузер решает снизить цену вдвое дважды, говоря, что он согласен на 12ЗК 10сш (четверть от 50 золотых), что увеличивает Доступность покупателя на два шага, от экзотической до скучной.

ОБМЕН

Торговля в сельской местности или на небольших рынках часто предполагает обмен одного товара на другой, без использования денег. Чтобы совершить обмен, сравните доступность предметов, которые продаются, с предметами, которые приобретаются. «Коэффициент обмена» показывает, сколько «единиц» должно быть продано и сколько «единиц» другого товара приобретено. «Единицы» определяются путем проверки прайс-листа оборудования на обе позиции и группировки их в партии приблизительно эквивалентной стоимости.

КОЭФФИЦИЕНТ ОБМЕНА

Продаваемые товары	Приобретаемые товары			
	Обычная	Скудная	Редкая	Экз.
Обычная	1:1	1:2	4:1	8:1
Скудная	1:2	1:1	2:1	4:1
Редкая	1:4	1:4	1:1	2:1
Экзотическая	1:8	1:8	1:2	1:1

КАЧЕСТВО

Товары, доступные в магазинах, палатах и торговых залах Империи, значительно различаются по качеству. Не все они сделаны одинаково, и правила качества это отражают при помощи достоинств и недостатков предметов.

Достоинства предметов делает предмет эффективнее, но его сложнее найти. Недостатки предметов делают их несколько хуже, но при этом и найти их становится проще.

ДОСТОИНСТВА ПРЕДМЕТОВ

Предмет называется качественным, если у него больше достоинств, чем недостатков. За каждое достоинство предмета, увеличивайте его цену вдвое и делайте его на один шаг менее доступным. Предмет, у которого достоинств больше, чем его обременение, и у которого нет недостатков, называется предметом превосходного качества.

Пример: Стоимость лопаты, имеющей достоинства «Красивая» и «Долговечная», в четыре раза превышает указанную на ценнике, а доступность снижается с обычной до редкой.

ДОЛГОВЕЧНЫЙ Durable

Кропотливо обработанный и состоящий из прочных материалов, предмет может получить дополнительные очки урона, прежде чем получит любой негативный эффект (см. «Повреждение оружия» и «Повреждение доспехов» на (с.) и (с.)) и получает спасбросок 9+ при броске 1d10 против мгновенной поломки от таких источников, как ловушка для меча (с.). Это достоинство может быть взято несколько раз. Каждый раз, когда это происходит, спасбросок улучшается на 1 (например, с 9+ до 8+).

Пример: Молли владеет высококачественным мечом с «Долговечностью 3», что означает, что он может получить 3 урона, прежде чем пострадает от любых негативных эффектов, и имеет спасбросок 7+ против поломки.

КРАСИВЫЙ Fine

Предмет создан с тщательностью, и его вид радует глаз. Это достоинство является признаком социального статуса и может быть получено несколько раз. Чем выше качество, тем более впечатляющим выглядит предмет.

ОБЛЕГЧЕННЫЙ Lightweight

Конструкция предмета помогает переносить его с большей легкостью. Обременение предмета уменьшается на 1.

УДОБНЫЙ Practical

Предмет создан настоящим мастером, ставящим во главе угла полезность. Неудачная проверка с использованием этого предмета получает +1 SL. Если предмет является частью доспеха, любые штрафы за его ношение уменьшаются на один уровень (например, с -30 до -20).



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: РЕМЕСЛЕННЫЕ ГИЛЬДИИ

Большинство ремесленников в Империи являются членами гильдий, которые защищают свои права и обеспечивают надлежащие стандарты ремесленного мастерства. Если в городе или поселке есть гильдия ремесленников, будет сложно повстречать соответствующие товары низкого качества.

Если GM заявляет, что вы делаете покупки в городе с соответствующими ремесленными гильдиями, каждый Недостаток предмета уменьшает доступность, вместо ее увеличения. Кроме того, первое достоинство предмета не уменьшает его доступность, однако цены изменяются как обычно.

ДОСТОИНСТВА ПРЕДМЕТОВ

Предмет называется некачественным, если в нем больше недостатков, чем достоинств. Каждый недостаток ополовинивает цену данного предмета и повышает доступность на один шаг. Многие продавцы продают дефектные вещи, но делают вид, что они не имеют недостатков. Успешная проверка любого соответствующего умения (оценка, или рукопашное для оружия ближнего боя, или торговля для торговых товаров) поможет обнаружить обман.

Примечание. Экзотические предметы не изменяют свою доступность, будучи некачественными — их трудно найти, хоть с браком, хоть нет.

Пример: Кольчужный комплект, который является одновременно громоздким и ненадежным, стоит четверть своей цены и повышает доступность от редкой до обычной.

Некрасивый *Ugly*

Созданные без какого-либо эстетического чувства, уродливые предметы привлекают негативное внимание, и связанные с ними проверки общительности могут даже принести штраф -10.

Поддельный *Shoddy*

Наскоро созданный любителем или мошенником. Предмет ломается при использовании при дубле на любой проваленной проверке при его использовании. Точно так же поддельный доспех ломается, если критическое попадание пришлось по той зоне попадания, которую он защищает.

Ненадежный *Unreliable*

Созданный без внимания к функциональности, проваленная проверка с использованием этого предмета получает -1 SL. Кроме того, штрафы за ношение ненадежного доспеха удваиваются.

ГРОМОЗДКИЙ *Bulky*

Неумело исполненная дурная конструкция. Увеличьте обременение на +1 (у маленьких безделушек обычно не может быть этого недостатка). Громоздкая одежда и доспехи получают обременение 1, даже когда они надеты, а штрафы за состояние «Уставший» из-за доспехов удваиваются.

ОБРЕМЕНЕНИЕ

Даже самый отважный дварф не сможет нести неограниченное количество предметов. Чтобы помочь вам отследить, сколько вы несете, все предметы имеют определенное количество очков обременения (сокращенно «Обр.»), обычно от 0 до 3, где 0 показывает пустячный предмет, который легко переносится, а 3 обозначает что-то, требующее много места и усилий. Количество очков обременения, которые вы можете нести без штрафа равно [бонус силы + бонус стойкости]. Таким образом, обычные люди на старте игры могут нести 6 очков обременения.

ПРИМЕРЫ ОБРЕМЕНЕНИЙ

Обр	Предмет для примера
0	Ножи, монеты, драгоценности
1	Меч, мандолина, заплечная сумка
2	Двуручный меч, палатка, рюкзак
3	Алебарда, бочонок, большой мешок

МАЛЕНЬКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Здравый смысл обычно подскажет тот момент, когда число переносимых мелких предметов начнет требовать очки обременения. Чтобы иметь приблизительное понимание данной проблемы, считайте, что 200 монет потребуют 1 очка обременения.

КРУПНОГАБАРИТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые крупные предметы требуют 4 или более очков обременения, например, бочки или седельные сумки. Обычно вы можете носить только один крупногабаритный предмет, и для этого, вероятно, потребуются обе руки.

ВЫОЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Выочные животные игнорируют стандартную формулу [бонус силы + бонус стойкости] для определения переносимых очков обременения. Очки обременения для мулов, лошадей, повозок и фургонов указаны в их описаниях. Предполагается, что каждый пассажир размером с человека требует около 10 очков обременения, что может быть изменено GM по мере необходимости.

ДОСПЕХИ И ОДЕЖДА

Для всех носимых предметов, таких как доспехи, одежда и украшения, их обременение снижается на 1, что обычно приводит к тому, что требуемое обременение снижается до 0.

ПЕРЕГРУЗ

Персонажи, которые превышают свои способности к переноске обременения, могут быть замедлены и утомлены путешествиями. Снижение скорости и

усталость в пути из-за обременения складывается со штрафами за ношение доспехов. Кроме того, всякий раз, когда вам приходится получать состояние «Уставший» при перегрузе по причине, не связанной с перегрузом, вы получаете +1 дополнительное состояние «Уставший».

Обр	Штраф
Вплоть до лимита	Нет штрафов
Вплоть до удвоенного лимита	-1 скорость (мин: 3), -10 ловкости, +1 усталость в пути
Вплоть до утроенного лимита	-2 скорость (мин: 2), -20 ловкости (мин: 10), +2 усталости в пути
Более чем 3x	Вы не можете двигаться

ОБРЕМЕНЕНИЕ И АТРИБУТЫ

Штрафы на скорость при обременении применяются немедленно и могут быть сняты только если персонаж скидывает лишнее снаряжение.

ОБРЕМЕНЕНИЕ И УСТАЛОСТЬ В ПУТИ

Состояния «Уставший» накапливаются во время путешествия в течение дня и могут быть сняты только после длительного отдыха.

Оружие

Оружие, используемое по всей Империи, варьируется в зависимости от норм, распространенных в провинции, религиозных требований, индивидуальных предпочтений и старых добрых традиций. Здесь вы найдете подборку наиболее распространенного оружия ближнего и дальнего боя, которое представлено в следующем формате.

- Оружейная группа:** Каждое оружие причисляется к его оружейной группе. Если оружие двуручное, оно помечено (2Р)
- Цена:** Цена приобретения данного оружия обычного качества.
- Обр:** Обременение оружия
- Доступность:** Доступность оружия
- Длина/Дальнобойность:** Длина оружия, или его дальnobойность в ярдах.
- Урон:** Урон оружия, который добавляется к вашим SL за попадание
- Достоинства и недостатки:** Любые достоинства или недостатки, которыми обладает оружие.

В таблицах бонус силы сокращается как БС.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОРУЖИЯ

Некоторые результаты заминки (с.) или заклинания могут повредить ваше оружие. За каждое очко урона, которое получает ваше оружие, уменьшайте его урон на -1. Если урон снижен до +0 (или SB +0), оружие повреждается до неузнаваемости и теперь считается импровизированным оружием. Если импровизированное оружие повреждено, оно считается бесполезным для рукопашного боя.

ОДНОРУЧНОЕ ОРУЖИЕ

«Одноручное оружие» используется для описания любого базового оружия, которое, хотя и отличается между собой, считается одинаково эффективным в контексте игровых правил, будь это меч, топор, молот, булава, короткое копье и так далее.

БОЕПРИПАСЫ ДЛЯ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ

Мушкет — единственное оружие в списке, которое использует дробь (маленькую или импровизированную). Все остальное огнестрельное и инженерное оружие использует пули.

Оружие может быть починено соответствующими ремесленниками за 10% стоимости оружия за единицу полученного урона. Оружие, поврежденное до состояния импровизированного, не может быть починено. Вы также можете починить свое собственное оружие, если у вас есть соответствующее ремесленное умение, ремесленные инструменты и, если собираетесь исправлять более 1 единицы урона, мастерская.

ГРУППЫ РУКОПАШНОГО ОРУЖИЯ

Все оружие ближнего боя принадлежит к оружейной группе. Каждая группа оружия требует отдельного умения, чтобы эффективно его использовать. Итак, рукопашное (цепы) позволяет использовать цепы и отличается от умения рукопашное (древковое), которое отвечает за владение древковым оружием. Если вы используете оружие из группы, в которой у вас нет улучшений, вы совершаеете проверки на попадание по своему рукопашному навыку. Хотя вы по-прежнему страдаете от всех недостатков оружия, вы не можете использовать какие-либо из достоинств оружия. Некоторые группы оружия ближнего боя также имеют специальные правила.

КАВАЛЕРИЙСКОЕ

Предполагается, что кавалерийское оружие используется, когда персонаж находится верхом на скакуне. Если же персонаж использует его, будучи на своих двоих, все двуручное кавалерийское оружие считается принадлежащим к группе двуручное, а одноручное оружие и вовсе не используется, не будучи верхом.

ЦЕПЫ

Необученные персонажи добавляют недостаток оружия «Опасное» к используемым цепам, а все остальные указанные достоинства оружия не используются.

ЗАЩИТНОЕ

Любое одноручное оружие с достоинством «Оборонительное» может быть использовано для рукопашной (защитное). При использовании рукопашной (защитное) для совершения встречной проверки против входящей атаки, вы не получаете штраф -20 за использование ведомой руки (с.).

РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Обр	Доступность	Длина	Урон	Достины и недостатки
БАЗОВОЕ						
Одноручное оружие	1зк	1	Обычная	Среднее	+бс+4	-
Импровизированное оружие	-	Разное	-	Разное	+бс+1	Неповреждающее
Кинжал	16/-	0	Обычная	Очень короткое	+бс+2	-
Нож	8/-	0	Обычная	Очень короткое	+бс+1	Неповреждающее
Щит (баклер)	18/2	0	Обычная	Личное	+бс+1	Щит 1, оборонительное, неповреждающее
Щит	2зк	1	Обычная	Очень короткое	+бс+2	Щит 2, оборонительное, неповреждающее
Щит (ростовой)	3зк	3	Обычная	Очень короткое	+бс+3	Щит 3, оборонительное, неповреждающее
КАВАЛЕРИЙСКОЕ						
(2р)кавалерийский молот	3зк	3	Скудная	Длинное	+бс+5	Дробящее
Кавалерийское копье	1зк	3	Редкая	Очень длинное	+бс+6*	Пробивающее, пронзающее
ФЕХТОВАЛЬНОЕ						
Шпага	5зк	1	Скудная	Среднее	+бс+3	Быстрое, пронзающее, точное, неповреждающее
Рапира	5зк	1	Скудная	Длинное	+бс+4	Быстрое, пронзающее
Кулачное						
Безоружный	-	0	-	Личное	+бс+0	Неповреждающее
Кастеты	2/6	0	Обычная	Личное	+бс+2	-
Цепы						
Большой цеп	10/-	1	Обычная	Среднее	+бс+3	Отталкивающее, неточное, гибкое
Цеп	2зк	1	Скудная	Среднее	+бс+5	Отталкивающее, гибкое
(2р)боевой цеп	3зк	2	Редкая	Длинное	+бс+6	Отталкивающее, пробивающее, изматывающее, гибкое
ЗАЩИТНОЕ						
Дага	1зк	0	Редкая	Очень короткое	+бс+2	Оборонительное
Мечелом	1зк2/6	1	Скудная	Короткое	+бс+3	Оборонительное, ловушка для меча
ДРЕВКОВОЕ						
(2р)алебарда	2зк	3	Обычная	Длинное	+бс+4	Оборонительное, сокрушающее, пронзающее
(2р)копье	15/-	2	Обычная	Очень длинное	+бс+4	Пронзающее
(2р)пика	18/-	4	Редкая	Огромное	+бс+4	Пронзающее
(2р)боевой посох	3/-	2	Обычная	Длинное	+бс+4	Оборонительное, дробящее
Двуручное						
(2р)полуторный меч	8зк	3	Скудная	Длинное	+бс+5	Повреждающее, оборонительное
(2р)большой топор	4зк	3	Скудная	Длинное	+бс+6	Разрубающее, пробивающее, изматывающее
(2р)кирка	9/-	3	Обычная	Среднее	+бс+5	Повреждающее, пронзающее, медленное
(2р)боевой молот	3зк	3	Обычная	Среднее	+бс+6	Повреждающее, дробящее, медленное
(2р)двуручный меч	10зк	3	Скудная	Длинное	+бс+5	Повреждающее, разрубающее

* Кавалерийское копье считается импровизированным оружием, если используется во время раунда, когда вы не совершили Натиск.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Обр	Доступность	Дальн-сть	Урон	Достоинства и недостатки
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ*						
(2р) мушкет*	2зк	1	Скудная	20	+8	Разрывное 3, опасное, перезарядка 2
(2р) голландская длинностволка*	100зк	3	Экзотическая	100	+9	Меткое, точное, перезарядка 4
(2р) ружье*	4зк	2	Скудная	50	+9	Опасное, перезарядка 3
Пистолет*	8зк	0	Редкая	20	+8	Пистолет, перезарядка 1
Луки						
(2р) эльфийский лук	10зк	2	Экзотическая	150	+бс+4	Повреждающее, точное
(2р) длинный лук	5зк	3	Скудная	100	+бс+4	Повреждающее
(2р) лук	4зк	2	Обычная	50	+бс+3	-
(2р) короткий лук	3зк	1	Обычная	20	+бс+2	-
АРБАЛЕТЫ						
Ручной арбалет	6зк	0	Скудная	10	+7	Пистолет
(2р) тяжелый арбалет	7зк	3	Редкая	100	+9	Повреждающее, перезарядка 2
(2р) арбалет	5зк	2	Обычная	60	+9	Перезарядка 1
ИНЖЕНЕРНОЕ*						
(2р) магазинное ружье*	10зк	3	Редкая	30	+9	Опасное, перезарядка 5, магазинное 4
Магазинный пистолет*	15зк	1	Редкая	10	+8	Опасное, пистолет, перезарядка 4,
ОПУТЫВАЮЩЕЕ**						
Лассо	6/-	0	Обычная	Бсх2	-	Опутывающее
Кнут	5/-	0	Обычная	6	+бс+2	Опутывающее
ВЗРЫВЧАТКА						
Бомба	3зк	0	Редкая	Бс	+12	Разрывное 5, опасное, пробивающее
Зажигательная бомба	1зк	0	Скудная	Бс	Особое***	Разрывное 4, опасное
ПРАЩА						
Праща	1/-	0	Обычная	60	+6	-
(2р) посох с пращой	4/-	2	Скудная	100	+7	-
МЕТАТЕЛЬНОЕ						
Болас	10/-	0	Редкая	Бсх3	+бс	Опутывающее
Дротик	2/-	0	Скудная	Бсх2	+бс+1	Пронзающее
Метательное копье	10/6	1	Скудная	Бсх3	+бс+3	Пронзающее
Камень	-	0	Обычная	Бсх3	+бс	-
Метательный топор	1зк	1	Обычная	Бсх2	+бс+3	Разрубающее
Метательный нож	18/-	0	Обычная	Бсх2	+бс+2	-

* Все огнестрельное и инженерное оружие имеет достоинства «Пороховое» и «Повреждающее».

** Опутывающее оружие не может применяться на имеет диапазонов дальности, кроме указанного в таблице.

*** Зажигательная бомба накладывает на каждую пораженную цель 1+SL состояний «Горящий».



БОЕПРИПАСЫ

Оружие	Цена	Обр	Доступность	Дальн-сть	Урон	Достионства и недостатки
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ И ИНЖЕНЕРНОЕ						
Пуля и порох (12)	3/3	0	Обычная	Как у оружия	+1	Пронзающее, бронебойное
Импровизированная дробь и порох	-/3	0	Обычная	Вдвое меньше	-	-
Маленькая дробь и порох (12)	3/3	0	Обычная	Как у оружия	-	Разрывное +1
ЛУКИ						
Стрела (12)	5/-	0	Обычная	Как у оружия	-	Пронзающее
Эльфийская стрела	6/-	0	Экзотическая	+50	+1	Меткое, пронзающее, бронебойное
АРБАЛЕТЫ						
Болт (12)	5/-	0	Обычная	Как у оружия	-	Пронзающее
ПРАЩА						
Свинцовая пуля (12)	-/4	0	Обычная	-10	+1	Дробящее
Каменная пуля (12)	-/2	0	Обычная	Как у оружия	-	Дробящее

ДЛИНА ОРУЖИЯ

Длина оружия имеет следующие градации.

- Личное:** Ваши ноги и кулаки, возможно, голова и все, что на них надето
- Очень Короткое:** Меньше фута в длину.
- Короткое:** До 2 футов в длину.
- Среднее:** До 3 футов в длину.
- Длинное:** До 6 футов в длину.
- Очень Длинное:** До 10 футов в длину; можно вовлекать в бой противников в 4 ярдах от вас, а не в 2, как обычно.
- Огромное:** Более 10 футов в длину; можно вовлекать в бой противников в 6 ярдах от вас, а не в 2, как обычно.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ДЛИНА ОРУЖИЯ И БОЙ ВПЛОТНУЮ

Это простые правила для тех, кто предпочитает использовать длину оружия не только для описания внешнего вида оружия, но и для применения ее в бою.

ДЛИНА ОРУЖИЯ

Если ваше оружие длиннее, чем у вашего противника, он получает штраф -10 к попаданию по вам, поскольку вам проще удерживать их на расстоянии.

БОЙ ВПЛОТНУЮ

В качестве вашего действия вы можете выполнить встречную проверку рукопашной, чтобы попытаться сорвать дистанцию с противником на неудобную для него. Победитель выбирает, продолжается ли бой как обычно, или происходит вплотную. Во время боя вплотную, любое оружие, длиннее короткого, считается импровизированным оружием.

ГРУППЫ СТРЕЛКОВОГО ОРУЖИЯ

Оружие дальнего боя трудно освоить. Вы не можете попытаться провести проверку стрелкового умения для оружия, для которого у вас нет подходящей специализации. Таким образом, если вы владеете стрелковым (огнестрельное), вы не можете проходить проверки стрелкового (луки). Однако, есть несколько исключений.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ И ВЗРЫВЧАТКА

Все, у кого есть стрелковое (инженерное), могут использовать огнестрельное и взрывчатку без штрафов.

АРБАЛЕТЫ И МЕТАТЕЛЬНОЕ

Арбалеты и метательное оружие довольно просто использовать. Вы можете совершать проверки стрелкового (арбалеты) или стрелкового (метательное), основываясь на вашем навыке стрельбы, но не сможете использовать достоинства оружия и должны применять его недостатки.

ИНЖЕНЕРНОЕ

Все инженерное оружие может использоваться персонажами с умением стрелковое (огнестрельное), но оружие теряет свои достоинства, сохраняя при этом свои недостатки.

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ ОРУЖИЯ

Дальнобойность оружия — его средняя дальность стрельбы в ярдах. В главе 5: «Правила» представлены модификаторы, если оружие используется в упор, на короткой, длинной или предельной дистанции. Рассчитайте дальнобойность следующим образом:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДАЛЬНОБОЙНОСТИ

В упор = Дальнобойность \div 10

Короткая = Дальнобойность \div 2

Длинная = Дальнобойность \times 2

Предельная = Дальнобойность \times 3

ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ ОРУЖИЯ

Оружие	Дистанция				
	В упор	Короткая	Средняя	Длинная	Предельная
Лук	5	25	50	100	150
Тяжелый арбалет	10	50	100	200	300
Пистолет	2	10	20	40	60
Праща	6	30	60	120	180

ДОСТОИНСТВА ОРУЖИЯ

Некоторые виды оружия обладают особыми преимуществами, которые описаны в разделе «Достоинства оружия».

МЕТКОЕ

Accurate

Оружие точное и им легко попасть по цели. Получите бонус +10 к любой проверке при стрельбе из этого оружия.

ПОРОХОВОЕ

Blackpowder

Грохот и клубы дыма, сопутствующие выстрелу, могут ввести в замешательство. Если по вам стреляют из порохового оружия, вы должны пройти среднюю (+20) проверку хладнокровия, или получите состояние «Сломленный», даже если стрелок промахнулся.

РАЗРЫВНОЕ (РАНГ)

Blast (Rating)

Все персонажи в пределах [ранг] ярдов от места попадания получают [SL + урон от оружия] урона и подвергаются любым состояниям, которые причиняет оружие.

ПОВРЕЖДАЮЩЕЕ

Damaging

Повреждающее оружие может использовать для определения урона попавшей атаки наивысшее значение из двух: либо значение выпавших единиц на кубике, либо количество полученных SL при броске на попадание. Например, если вы бросили 34 в проверке атаки с уровнем умения 52, вы можете использовать SL, который в этом случае равен 2, или значение единиц броска, которое равно 4. «Неповреждающее» оружие также никогда не может быть «Повреждающим» («Неповреждающее» выше по приоритету).

ОБОРОНИТЕЛЬНОЕ

Defensive

Оборонительное оружие предназначено для отражения входящих атак. Если вы владеете таким оружием, получите бонус +1 SL к любой проверке рукопашной, когда вы противостоите входящей атаке.

ОТТАЛКИВАЮЩЕЕ

Distract

Отталкивающее оружие благодаря своей конструкции может использоваться, чтобы отбросить противника назад. Вместо того, чтобы наносить урон, успешная атака «Отталкивающим» оружием может заставить противника отступить на 1 ярд за SL, полученный в результате выигранной встречной проверке.

ОПУТЫВАЮЩЕЕ

Entangle

Ваше оружие опутывает ваших противников, мешая им двигаться. Любой противник, успешно пораженный вашим оружием, получает состояние «Опутанный» со значением силы, равным вашей характеристике силы. Опутав противника, вы не сможете использовать это оружие для удара. Вы можете закончить опутывание, когда захотите.

БЫСТРОЕ

Fast

Быстрое оружие предназначено для нанесения удара с такой скоростью, что противник просто не успеет отразить удар. Владелец «Быстрого» оружия может выбрать для атаки «Быстрое» оружие вне обычного порядка инициативы, нанося удар в любое подходящее время по своему усмотрению.

Кроме того, все проверки рукопашной, предназначенные для защиты от «Быстрого» оружия, получают штраф -10, если ваш противник использует оружие без достоинства «Быстрое». Другие умения, применяемые в защите, используются как обычно. Два противника с «Быстрым» оружием сражаются в порядке инициативы (относительно друг друга) как обычно. «Быстрое» оружие никогда не может быть «Медленным» («Медленное» выше по приоритету).

РАЗРУБАЮЩЕЕ

Hack

Тяжелое лезвие «Разрубающего» оружия легко пробивает броню. Если вы попали в противника, вы повредите пораженный участок брони или щита на 1 очко параллельно с нанесением урона по цели.

ПРОБИВАЮЩЕЕ

Impact

Некоторые виды оружия просто громадны или наносят невероятный урон из-за своего веса или конструкции. При успешном попадании добавьте значение единиц от броска атаки к любому урону, нанесенному «Пробивающим» оружием. «Неповреждающее» оружие также никогда не может быть «Пробивающим» («Неповреждающее» выше по приоритету).

ПРОНЗАЮЩЕЕ

Impale

«Пронзающее» оружие может убить одним грамотным ударом. «Пронзающее» оружие наносит критический удар при броске, кратным 10 (т. е. 10, 20, 30 и т. д.), а также при дубле (т. е. 11, 22, 33), полученном при прохождении проверки.

Если это происходит при использовании оружия дальнего боя, боеприпасы прочно застряли в теле цели. Для удаления стрел и болтов требуется успешная серьезная (+0) проверка исцеления, а для пуль потребуется помочь хирурга (см. талант «Хирург» в главе 4: «Умения и таланты»). Вы не можете залечить по 1 своей ране за каждую не извлеченную стрелу или пулю.

БРОНЕБОЙНОЕ

Penetrating

Оружие очень эффективно при пробивании доспеха. АР неметаллического доспеха, а также первое очко всех прочих доспехов игнорируется при атаках данным оружием.

ПИСТОЛЕТ**Pistol**

Вы можете использовать это оружие для атак в ближнем бою.

ТОЧНОЕ**Precise**

Этим оружием легко попасть в цель. Получите бонус +1 SL к любой успешной проверке при атаке этим оружием.

ДРОБЯЩЕЕ**Precise**

«Дробящее» оружие особенно хорошо выводит противника из строя. Если вы нанесете удар по голове противника «Дробящим» оружием, совершите встречную проверку силы против его выносливости. Если вы выигрываете проверку, ваш противник получит состояние «Оглушенный».

МАГАЗИННОЕ (РАНГ)**Repeater (Rating)**

В вашем оружии размещается (ранг) боеприпасов, что позволяет ему совершить несколько выстрелов без перезарядки. После того, как вы опустошите оружие, вы должны его полностью перезарядить, используя обычные правила.

Щит (Ранг)**Shield (Rating)**

Если вы используете это оружие, чтобы противостоять входящей атаке, можете прибавить (ранг) к очкам доспеха для всех участков вашего тела. Если у вашего оружия ранг «Щита» равен 2 или выше (например, «Щит 2» или «Щит 3»), вы также можете совершать встречную проверку против дальнобойных атак, в прямой линии видимости.

ЛОВУШКА ДЛЯ МЕЧА**Trap Blade**

Некоторые виды оружия предназначены для захвата вражеского клинка, а иногда даже для его повреждения. Если во время защиты от входящей атаки клиновым оружием у вас выпал крит, вы можете поймать оружие врага вместо нанесения критического попадания.

Если вы решите это сделать, совершите встречную проверку силы, добавляя свои SL из предыдущей проверки рукопашной. Если вам это удастся, вы вырываете клинок противника из рук. Если вы добиваетесь поразительного успеха, вы не только разоружаете своего противника, но и ломаете его клинок, если тот не обладает достоинством «Нерушимое». Если вы провалите проверку, ваш оппонент сможет вырвать свой клинок и действовать как обычно.

НЕРУШИМОЕ**Unbreakable**

Оружие сделано столь качественным и надежным, что его почти невозможно сломать, оно не подвергается коррозии и не теряет своей остроты.

ГИБКОЕ**Wrap**

Как правило, «Гибкое» оружие имеет длинные цепи с утяжелителями на конце, что очень затрудняет их эффективное парирование. Встречные проверки рукопашной против атак «Гибким» оружием получают штраф -1 SL, поскольку оружие способно наносить удары поверх щитов или наматываясь на лезвие.

НЕДОСТАТКИ ОРУЖИЯ

Некоторые виды оружия сложны в использовании или опасны, что указывается в недостатках оружия.

ОПАСНОЕ**Dangerous**

Некоторые виды оружия могут навредить не только вашему противнику, но и вас самим. Любая проваленная проверка с 9 или 10 на единицах броска приводит к заминке (см. главу 5: «Правила» для более подробной информации Заминках).

НЕТОЧНОЕ**Imprecise**

Неточным оружием трудно пользоваться, потому что оно громоздко или им неудобно целиться. При использовании оружия для атаки получайте штраф -1 SL. «Неточное» оружие никогда не может быть «Точным» («Неточное» выше по приоритету).

ПЕРЕЗАРЯДКА (РАНГ)**Reload (Rating)**

Оружие медленно перезаряжается. Незаряженное оружие с этим недостатком требует длительной стрелковой проверки с количеством SL, равным (рангу) этого недостатка данного оружия. Если вы прервались во время перезарядки, вы должны начать все заново.

МЕДЛЕННОЕ**Slow**

«Медленное» оружие слишком громоздкое и тяжелое, что затрудняет его применение. Персонажи, использующие «Медленное» оружие, всегда наносят удар последними в раунде, независимо от порядка инициативы. Кроме того, противники получают бонус +1 SL к любой проверке для защиты от ваших атак.

ИЗМАТЫВАЮЩЕЕ**Tiring**

Оружие слишком выматывает во время его использования. Вы получаете выгоду от достоинств «Пробивающее» и «Повреждающее» только в тот ход, когда вы совершаете «Натиск».

НЕПОВРЕЖДАЮЩЕЕ**Undamaging**

Некоторое оружие не очень хорошо пробивает броню. Все AP удваиваются против «Неповреждающего» оружия. Кроме того, при попадании вы не наносите минимум в 1 рану автоматически.



ДОСПЕХИ

«Прежде всего, избегайте любых стычек. Это ваш основной принцип. Если вам это не удается, носите защиту... Чего?»

— капитан «Ноббс» Ноббилар, инструктор по базовым боевым навыкам.

Доспехи описываются в следующем формате:

- **Тип доспеха:** Каждый доспех сгруппирован в зависимости от материала, из которого он состоит, в порядке эффективности.
- **Цена:** Цена приобретения данного доспеха обычного качества.
- **Обр:** Обременение доспеха
- **Доступность:** Доступность доспеха
- **Штрафы:** Любые штрафы за ношение данного доспеха в дополнение к обременению (с.).
- Примечание:** Некоторые доспехи накладывают штрафы, вне зависимости от того, какую часть доспеха вы носите, например, ношение любого кольчужного доспеха накладывает штраф -10 на скрытность.
- **Зоны:** Зоны попадания, которые укрывает доспех
- **АР:** Количество очков доспеха, предоставляемых доспехом каждой зоне попадания.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ДОСПЕХОВ

Если ваш доспех регулярно поливает дождевая вода, он будет поврежден. Возможно, без возможности восстановления. Всякий раз, когда вам сообщают, что

какая-то часть доспеха повреждается, вычитайте из АР указанной зоны попадания 1.

Если это понижает АР до 0 в данной зоне, эта часть доспеха становится бесполезной.

Доспех обычно повреждается одним из двух способов:

1. Срабатывает специальная способность, например, заклинание или талант, повреждающий часть доспеха.
2. Поглощение результата критической раны.

ПОГЛОЩЕНИЕ КРИТА

Это происходит только если вы на это решитесь. Если вы получаете критическую рану от входящей атаки в зону, защищенную доспехом, вы можете решить принять удар на доспех, что уменьшит его АР на 1, но зато вы проигнорируете критическую рану.

Вы по-прежнему страдаете от всех обычных ран (и, учитывая, что ваших АР теперь на 1 меньше, вы, вероятно, получаете дополнительную рану), но вы избегаете эффектов критической раны, поскольку удар поглощается вашим, теперь уже поврежденным, доспехом.

ПОЧИНКА ДОСПЕХА

Починка стоит 10% от базовой цены доспеха за каждое восстановленное АР. Таким образом, если у вас есть кольчужная рубаха с 1 АР урона на теле и 1 АР урона на руках, стоимость починки выйдет в 20% от первоначальной стоимости кольчуги, то есть 12/- . Если

ДОСПЕХ

Доспех	Цена	Обр	Доступность	Штраф	Зоны	АР	Достиныства и недостатки
МЯГКАЯ КОЖА*							
Кожаная куртка	12/-	1	Обычная	-	Руки, тело	1	-
Кожаный жилет	10/-	1	Обычная	-	Тело	1	-
Кожаные поножи	14/-	1	Обычная	-	Ноги	1	-
Кожаный чепец	8/-	0	Обычная	-	Голова	1	Неполный
ВАРЕННАЯ КОЖА							
Нагрудник	18/-	2	Скудная	-	Тело	2	Уязвимый
Кольчуга**							
Кольчужные шоссы	2зк	3	Скудная	-	Ноги	2	Гибкий
Кольчужная рубаха	3зк	3	Обычная	-	Руки, тело	2	Гибкий
Кольчужный капюшон	1зк	2	Скудная	-10% восприятие	Голова	2	Гибкий, неполный
Кольчужный жилет	2зк	2	Скудная	-	Тело	2	Гибкий
ЛАТЫ**							
Нагрудник	10зк	3	Скудная	-	Тело	2	Непроницаемый, уязвимый
Открытый шлем	2зк	1	Обычная	-10% восприятие	Голова	2	Неполный
Наручи	8зк	3	Редкая	-	Руки	2	Непроницаемый, уязвимый
Латные поножи	10зк	3	Редкая	-10 скрытность	Ноги	2	Непроницаемый, уязвимый
Шлем	3зк	2	Редкая	-20% восприятие	Голова	2	Непроницаемый, уязвимый

* Мягкую кожу можно носить под любыми другими доспехами без получения штрафов.

** Ношение кольчужного или латного доспеха накладывает штраф -10 к скрытности за каждый тип доспеха.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ЛЕГКИЙ УЧЕТ ДОСПЕХОВ

Если вы не хотите усложнять свою жизнь детальным учетом доспехов, используйте следующую опцию. Доспехи разделены на три класса: легкий, средний и тяжелый. Носящие легкий класс, в основном одеты в кожаные доспехи, носящие средний класс – в кольчуги, а тяжелый – в латные доспехи.

Доспех	Цена	Обр	Доступность	Штраф	Зоны	Ар	Достоинства и недостатки
Легкий доспех	2зк	1	Обычная	-	Все	1	Гибкая
Средний доспех	5зк	5	Скудная	-10% восприятие -10% скрытность	Все	2	Гибкая
Тяжелый доспех	30зк	6	Редкая	-20% восприятие -20% скрытность	Все	3	Непроницаемый, уязвимый

часть вашего доспеха была полностью сломана, починка обойдется в 30% от базовой стоимости доспеха, и вам, вероятно, придется подождать некоторое время, прежде чем она будет завершена.

Вы также можете починить свою броню самостоятельно, если у вас есть соответствующее ремесленное умение, ремесленные инструменты и, для латного доспеха, мастерская.

ДОСТОИНСТВА ДОСПЕХОВ

Доспехи могут обладать следующими достоинствами:

ГИБКИЙ

Flexible

Гибкий доспех, при желании, можно носить под слоем не-«Гибкого» доспеха. Если вы поступаете подобным образом, вы получаете выгоду от обоих доспехов.

НЕПРОНИЦАЕМЫЙ

Impenetrable

Доспех особенно прочен, а это значит, что большинство атак просто не могут его пробить. Все критические раны, нанесенные нечетным числом на броске, например, 11 или 33, игнорируются.

НЕДОСТАТКИ ДОСПЕХОВ

Доспехи могут обладать следующими недостатками:

НЕПОЛНЫЙ

Partial

Доспех не покрывает все зоны попадания. Противник, который выбрасывает четное число при атаке, или совершает критическое попадание, игнорирует АР неполного доспеха.

Уязвимый

Weakpoints

У доспехов есть небольшие уязвимые места, в которые сможет проникнуть клинок, если ваш противник достаточно опытен или удачив. Если у вашего противника есть оружие с достоинством «Пронзающее», и он выбросил крит, АР данного доспеха игнорируются.

СУМКИ И КОНТЕЙНЕРЫ

Снаряжение можно упаковать в рюкзаки, мешки и сумки, чтобы их было легче носить с собой. В таблице указано значение Обременения за ношение сумки или другого контейнера «Обр», а также количество обременения, которое может поместиться в «Несет». Вы учитываете только значение Обр для определения того, сколько очков обременения несет персонаж. Вам поможет здравый смысл для определения того, сможет ли выбранный предмет поместиться в конкретный контейнер, или (например, нельзя носить алебарды в рюкзаках).

Предмет	Цена	Обр	Несет	Доступность
Рюкзак	4/10	2	4	Обычная
Бочка	8/-	6	12	Обычная
Бочонок	3/-	2	4	Обычная
Флакон	5/-	0	0	Обычная
Кувшин	3/2	1	1	Обычная
Пивная кружка	4/-	0	0	Обычная
Кошелек	-4	0	1	Обычная
Мешок	1/-	2	4	Обычная
Мешок, большой	1/6	3	6	Обычная
Седельный вырок	18/-	4	8	Обычная
Заплечная сумка	1/-	1	2	Обычная
Тубус	16/-	0	0	Скудная
Бурдюк	1/8	1	1	Обычная

Рюкзак: Считается «надетым», когда зафиксирован на спине.

Бочка: Вместимость: 32 галлона жидкости (~145 литров).

Бочонок: Вместимость: 10 галлонов жидкости (~45 литров).

Флакон: Вместимость: 1 пинта жидкости (~0,5 литра).

Кувшин: Вместимость: 1 галлон жидкости (~4,5 литра).

Мешок: Требует одну руку для переноски.

Мешок, большой: Требует одну руку для переноски (или две, если полный).

Заплечная сумка: Считается «надетым», когда перекинут через плечо.

Бурдюк: Вместимость: 1 галлон жидкости (~4,5 литра).

ОДЕЖДА И АКСЕССУАРЫ

Стили одежды в Империи значительно различаются. Как правило, простой люд носит обычную тунику с бриджами или простые платья. Граждане среднего класса предпочитают модную одежду со шляпами, чулками или платьями. Элита красуется накидками, мехами и яркими шляпами с экстравагантно огромными перьями — чем экзотичнее, тем лучше!

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Амулет	-/2	0	Обычная
Ботинки	5/-	1	Обычная
Плащ	10/-	1	Обычная
Одежда	6/-	1	Обычная
Пальто	18/-	1	Обычная
Костюм	13К	1	Скупдная
Изысканный наряд	123К	1	Скупдная
Пудра для лица	10/-	0	Обычная
Перчатки	4/-	0	Обычная
Шляпа	4/-	0	Обычная
Капюшон или маска	5/-	0	Обычная
Ювелирные изделия	Разное	0	Обычная
Духи	10/-	0	Обычная
Булавки (6)	10/-	0	Скупдная
Религиозный символ	6/8	0	Обычная
Роба	23К	1	Обычная
Скипетр	83К	1	Редкая
Туфли	5/-	0	Обычная
Кольцо с печаткой	53К	0	Редкая
Татуировка	4/-+	0	Скупдная
Униформа	13К 2/-	1	Скупдная
Прогулочная трость	33К	1	Обычная

Плащ: Защищает владельца от стихии.

Пальто: Защищает владельца от стихии и сильного холода. Без хорошего пальто или аналогичной одежды вы будете получать штрафы при сопротивление холоду (с.).

Изысканный Наряд: Одежда знати украшена такими элементами, как кружевные манжеты и воротники, высококачественная ткань и остроконечные туфли. Слуги также носят изысканную одежду во время банкетов и церемоний, хотя их кафтаны и ливреи менее вычурны, чем одежда дворян, и поэтому они могут быть куплены за полцены.

Шляпа: Шляпы высокого качества являются символами статуса в городах Империи. Чем ярче шляпа, тем лучше.

Ювелирные изделия: Цены варьируются в зависимости от качества, типа металла и стоимости драгоценных камней. Как правило, обычные кольца без каких-либо драгоценных камней стоят 10 монет, равных их типу металла (то есть медь, серебро или золото), тогда как ожерелья стоят 20 монет аналогичного металла.

Скипетр: Высокопоставленные чиновники носят скипетры, чтобы указать свой статус.

Кольцо с печаткой: Золотые кольца с гравированными печатями носят дворяне и главы гильдии, которые используют их для скрепления печатей геральдикой или знаками отличия.

Прогулочная трость: Полированные деревянные трости с металлическими набалдашниками являются символами статуса среди более состоятельных горожан.

ЕДА, ВЫПИВКА И ПРОСТОЙ

Комната и питание плохого качества стоят вдвое дешевле, а за хорошее качество придется заплатить вдвое. Потребление некачественной еды или напитков сопряжено с 10%-ным риском подхватить скачущую диарею (с.).

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Эль, пинта (0,5л)	-/3	0	Обычная
Эль, кег	3/-	2	Обычная
Эль Багмана			
XXXXXX, пинта (0,5л)	-/9	0	Экзотическая
Продукты питания/бакалея / день	-/10	1	Обычная
Питание, гостиница	1/-	0	Обычная
Рационы, 1 день	2/-	0	Обычная
Комната, общая / ночь	-/10	-	Обычная
Комната, частная / ночь	10/-	-	Обычная
Спиртные напитки, пинта (0,5л)	2/-	0	Обычная
Конюшни / ночь	-/10	-	Обычная
Бутылка вина	-/10	0	Обычная
Вино и спиртные напитки, питье	1/-	0	Обычная

Эль, бочонок: Вместимость 3 галлона (~13,6 литров). Пустой кег можно пополнить за 18 медных.

Эль Багмана XXXXX: Чтобы купить этот крепчайший дварфийский эль знаменитой пивоварни, основанной Йозефом Багманом торговцы пересекают весь Старый Свет. Эль Багмана распространен в большинстве крупных городов. Одна кружка эля Багмана считается 4 кружками нормального эля для целей интоксикации (см. «Сопротивление алкоголю» на стр. 121) и дает иммунитет к проверкам страха на 1d10 часов.

Комната, общая: Гости, спящие в общих комнатах, должны опасаться воров.

Комната, частная: Вмещает 2 посетителей. Большие номера стоят вдвое дороже и рассчитаны на 4 посетителей.

ИНСТРУМЕНТЫ И КОМПЛЕКТЫ

Большинство инструментов считаются импровизированным оружием при использовании в бою, однако GM может решить, что тяжелые или острые инструменты (например, ломы и серпы) считаются ручным оружием. Многие из перечисленных здесь отдельных инструментов включены в комплекты ремесленных инструментов и мастерских, и их не нужно покупать отдельно.

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Счеты	3/4	0	Скучная
Капкан	2/6	1	Обычная
Комплект от токсинов	33К	0	Скучная
Багор	5/-	1	Обычная
Метла	-/10	2	Обычная
Ведро	2/6	1	Обычная
Долото	4/2	0	Обычная
Расческа	-/10	0	Обычная
Лом	2/6	1	Обычная
Костьль	3/-	2	Обычная
Комплект для маскировки	6/6	0	Скучная
Ушная затычка	2/-	0	Скучная
Рыболовные крючки	1/-	0	Обычная
Щетка для пола	1/6	0	Обычная
Молоток судьи	13К	0	Скучная
Молот	3/-	0	Обычная
Ручное зеркало	13К 1/6	0	Экзотическая
Мотыга	4/-	2	Обычная
Ключ	1/-	0	Обычная
Нож	8/-	0	Обычная

Капкан: Используется для поимки дичи (см. «Поиск пропитания и сбор трав» на (с.)).

Комплект от токсинов: Содержит маленький нож, травы и банку пиявок. Успешная проверка лечения с использованием этого комплекта снимает все состояния «Отравленный». Лечение занимает минимум два рунда.

Комплект для маскировки: Содержит достаточное количество реквизита для четырех маскировок (например, парики и макияж), а также материалы для изменения вашего внешнего вида, используемые теми, кто обладает умением артистизм (актер) (например, воск, поддельная кровь и протезы).

Рыболовные Крючки: Используется для поимки рыбы (см. «Поиск пропитания и сбор трав» на (с.)).

Отмычка: Ассортимент небольших инструментов различной формы, необходимых для использования умения взлом замков без штрафа.

Наручники: Заключенные, пытающиеся вырваться из наручников, получают 1 Рану и должны пройти очень трудную (-30) проверку силы .

Шест: Длинный шест, используемый для плаванья на барже; считается импровизированным оружием.

Линзы для чтения: Стеклянные линзы с ручками обеспечивают бонус +20 к проверкам чтения/письма для расшифровки крошечных или неразборчивых записей. проверки восприятия для поиска мелких деталей, таких как секретные двери или тайники, также получают бонус +20.

Комплект для письма: Содержит перо и чернильницу с чернилами.

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Отмычка	15/-	0	Скучная
Наручники	18/-	0	Скучная
Швабра	1/-	2	Обычная
Гвозди (12)	-/2	0	Обычная
Кисть	4/-	0	Обычная
Пестик и ступка	14/-	0	Обычная
Кирка	18/-	1	Скучная
Шест (3 ярда)	8/-	3	Обычная
Перьевая ручка	3/-	0	Обычная
Грабли	4/6	2	Обычная
Линзы для чтения	33К	0	Редкая
Пила	6/-	1	Обычная
Серп	13К	1	Обычная
Лопата	8/-	2	Обычная
Клин	1/-	0	Обычная
Печать с гравировкой	53К	0	Скучная
Стальные щипцы	16/-	0	Обычная
Телескоп	53К	0	Редкая
Пинцет	1/-	0	Скучная
Комплект для письма	23К	0	Скучная

КНИГИ И ДОКУМЕНТЫ

Печатный станок является недавним изобретением в Империи, поэтому большинство книг по-прежнему написаны от руки. Страницами одних украшен изысканными иллюстрациями, другие же представляют собой скорее сборник заметок. В крупных населенных пунктах, как правило, печатаются официальные документы, газеты и листовки, а также множество стихов, романов и важных академических текстов. Все цены здесь весьма примерны, так как содержание книг и их качество значительно отличаются.

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Книга, аптекарское дело	83К	1	Скучная
Книга, искусство	53К	1	Скучная
Книга, криптография	83К	1	Экзотическая
Книга, инженерия	33К	1	Скучная
Книга, закон	153К	1	Редкая
Книга, магия	203К	1	Экзотическая
Книга, медицина	153К	1	Редкая
Книга, религия	13К	1	Обычная
Лицензия гильдии	-	0	-
Листовка	1/-	0	Обычная
Юридический документ	3/-	0	Обычная
Карта	3	0	Скучная
Пергамент/лист	1/-	0	Обычная

Книга, аптекарское дело: Аптекарские книги обычно пишутся от руки. Базовая аптекарская книга содержит описания ингредиентов и схематические инструкции для приготовления лекарств. Обычно в тексте можно найти формулы для приготовления пищеварительного тоника, целебного зелья и зелья живучести (см. «Травы и зелья»). Более подробные тексты содержат формулы более экзотических рецептов.

Книга, искусство: Пьесы, стихи и баллады или, возможно, музыкальные композиции, написанные на плотном пергаменте. Книги по искусству бывают

разных форм. Они также включают в себя трактаты о перспективе, форме и стиле, часто написанные известными художниками или скульпторами (например, Леонардо да Винчи) для массовой печати.

Книга, криптография: Если отдельные шифры и ключи шифрования могут быть записаны на одной или двух страницах, книги по криптографии часто представляют собой рукописные кодексы, посвященные математике, нумерологии и полиграфическому шифрованию.

Книга, инженерия: Большинство инженерных книг печатается в прессе. Инженерия является передовой наукой в Империи, в основном благодаря «Имперской инженерной школе» в Альтдорфе и «Дварфийской гильдии инженеров». Из-за этого инженерные тексты часто создаются в соавторстве или под редактурой двардов.

Книга, закон: Законы значительно варьируются от одного региона к другому. Города с печатными машинами компилируют законодательство в переплетенные тома, тогда как суды в небольших городах часто полагаются на документы, написанные от руки несколько веков назад. Юридические книги, используемые путешествующими юристами или судьями, часто имеют печатные и письменные страницы из разных городов Империи, которые объединяются и переплетаются под одной обложкой.

Книга, магия: Гримуары заклинаний обычно пишутся волшебниками, а их обложки часто защищены замками. Иногда гримуары даже защищены магическими ловушками или системами оповещения. Ношение гримуара с заклинаниями расценивается как ересь, если только владелец не лицензирован коллегиями Магии.

Книга, медицина: Медицинские тексты могут быть либо написаны, либо напечатаны, в зависимости от авторитета автора. В них довольно широко охватывается медицинский материал, и обычно они включают в себя подробные чертежи вскрытия и схемы проведения операций.

Книга, религия: Книги по религиям входят во все сферы жизни в Империи, государстве, знаменитом своими религиозными обрядами. Существует энергичный рынок самых популярных текстов, большинство из которых задешево печатаются с помощью печатных машин.

Лицензия гильдии: Лицензии гильдий обычно печатаются на отдельных листах пергамента, скрепляются официальной печатью и подписываются мастером местной гильдии. Лицензии гильдий нельзя купить, а вместо этого они предоставляются членам гильдии в соответствии с традициями и законами каждой гильдии.

Юридический документ: Простой юридический документ, такой как завещание, долговая расписка или соглашение о намерениях.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ГИЛЬДЕЙЦЫ

Если у вас есть соответствующая лицензия гильдии, вы можете использовать свои специальные контакты для поиска редких предметов. Если при попытке купить предмет вы не пройдете проверку Доступности, вы можете совершить проверку Сбора Слухов, чтобы поговорить со своими коллегами по гильдии и разузнать, не знает ли кто-нибудь из них, где вы сможете найти то, что вам нужно. Если вам это удастся, у одного из ваших знакомых есть несколько полезных советов, и вы сможете повторить проверку доступности.

РЕМЕСЛЕННЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ И МАСТЕРСКИЕ

Ремесленные инструменты необходимы, если вы хотите пройти проверку Ремесла, чтобы что-то создать или починить, и ниже приведены некоторые примеры из огромного множества возможностей для их применения. Мастерские необходимы для более крупных проектов, таких как создание новых предметов снаряжения.

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Ремесленные инструменты	33К	1	Редкая
Мастерская	803К	-	Экзотическая

Аптекарь: Инструменты включают пестик и ступку, ложки, банки, а также гирьки и весы. Мастерские также включают в себя масляные горелки и полки, полные ингредиентов.

Мастеровой: Потенциальный диапазон инструментов, используемых Мастеровыми, широк. Примеры включают в себя:

- Плотник:** Молоток и гвозди, пила, линейка, мел и мерило. Мастерские также оснащены токарными станками, рубанками, зажимами и запасами пиломатериалов.
- Гравировщик:** Граверы, штемпели, воск, кислота, молоток и зубила. Мастерские также оснащены штампами и прессами.
- Кузнец:** Молоток, щипцы, штамповочный молот, обжимки, биты и шнеки. Мастерские также оснащены наковальнями, печами, обжимными блоками, кувалдами и металлическими слитками.

Прочие Мастеровые ремесленники: штурман, целитель, бронник, лучный мастер, пивовар, свечник, каллиграф, картограф, сапожник, повар, бондарь, бальзамировщик, огранщик, стеклодув, золотых дел мастер, ружейник, ювелир, кожевник, каменотес, маляр, гончар, судостроитель, каменщик, портной, дубильщик, винодел, ткач, оружейник, резчик по дереву.

Художник: Кисти и краски, молоток и зубила, напильники, пилочки и скребки. Мастерские также включают мольберты или пьедесталы и запасы холста,

пергамента, кальки, дерева, глины или необработанного камня.

Инженер: Песочные часы, измерительная линейка, фитиль, чертежный компас и рейсшина. Мастерские обладают шкивами, канатами и чертежными столами.

Травник: Пестик и ступка, маленькие ножи, секаторы и перчатки. Мастерские также включают сушильные стеллажи, сита, воронки, миски и банки.

Штурман: Квадрант, астролябия, диаграммы и компасы, песочные часы и глубокомер.

Целитель: Иглы и нитки, бинты, скальпель, уксус, шипцы и расширитель. Мастерские также оснащены анатомическими набросками, различными инструментами и операционными столами.

ЖИВОТНЫЕ И ТРАНСПОРТ

Животные используются во всех слоях общества в Империи. См. главу 12: «Бестиарий» для получения информации о профилях животных. Подобно «Сумкам и контейнерам» (с.), все транспортные средства имеют указание о количестве очков обременения, которые они могут переносить - «Несет».

Предмет	Цена	Обр	Несет	Доступность
Телега	203К	-	25	Обычная
Курица	-/5	1	0	Обычная
Карета	1503К	-	80	Редкая
Коракл	23К	6	10	Скучная
Боевая лошадь	2303К	-	20	Скучная
Ошейник и поводок	1/7	0	-	Обычная
Ломовая лошадь	43К	-	20	Обычная
Домашние голуби	3/-	1	0	Скучная
Охотничья собака	23К	-	0	Редкая
Легкая боевая лошадь	703К	-	18	Обычная
Обезьяна	103К	2	1	Редкая
Мул	53К	-	14	Обычная
Пони	103К	-	14	Обычная
Ездовая лошадь	153К	-	16	Обычная
Речная баржа	2253К	-	300	Редкая
Гребная лодка	63К	-	60	Скучная
Седло и упряжь	63К	4	-	Обычная
Фургон	753К	-	30	Обычная
Черви (6)	-/1	0	-	Обычная

Телега: Один кучер и запряжена одна лошадь.

Карета: Два кучера и запряжены обычно четыре лошади.

Коракл: Это небольшие, легкие лодки, которые вмещают одного человека и могут легко переноситься. Они сделаны из кожи или коры, натянутой на деревянную раму, и используют одно весло.

Боевая Лошадь: Лошадь, тренированная для войны
Речная Баржа: Обычно требуется три члена экипажа.

Гребная Лодка: Обычно требуется один гребец.
Фургон: Один кучер и запряжены обычно две лошади.

НАРКОТИКИ И ЯДЫ

Наркотики для отдыха, хотя и не запрещенные в большинстве частей Империи, часто связаны с сомнительными ритуалами и обрядами культа Сигмара. Отношение к ним более либерально в крупных городах, где можно найти притоны, в которых посетителю могут предложить один или несколько видов наркотиков. Яды также не являются чем-то незаконным, однако обладание ядом неизбежно вызывает вопросы о его предполагаемом использовании.

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Черный лотос	203К	0	Экзотическая
Сердцебой	403К	0	Экзотическая
Сумасшедшие грибы	53К	0	Экзотическая
Корень мандрагоры	13К	0	Редкая
Луноцвет	53К	0	Скучная
Восторг Ранальда	18/-	0	Скучная
Харчок	13К 5/-	0	Редкая
Дивнокорень	4/-	0	Редкая

Черный лотос: Это смертельное растение произрастает в джунглях Южноземья и используется для создания яда. Жертвы, получившие как минимум 1 Рану от покрытого ядом клинка, немедленно получают 2 состояния «Отравленный». Сопротивление яду требует сложную (-10) проверки выносливости.

Сердцебой: Сочетание ядов амфибазэны (редкого двуглавого змея) и джебберслита дает бесцветный яд без запаха. При попадании внутрь смертельная смесь накладывает 4 состояния «Отравленный». Сопротивление яду требует сложную (-10) проверки выносливости.

Сумасшедшие грибы: Эти галлюциногенные грибы едят фанатики-гоблины перед битвой. Они вызывают ярость берсерка, добавляя +10 к силе, +4 к ранам и талант «Бешенство». Когда эффект проходит, пользователь теряет 1d10 ран. Лица, не являющиеся зеленокожими, должны также пройти серьезную (+0) проверку выносливости или получат малую инфекцию. **Длительность:** Активизируется при разжевывании плюс дополнительные 2d10 минут.

Корень мандрагоры: Этот вызывающий сильное привыкание растение растет под виселицами, и его разжевывают, чтобы успокоить беспокойный ум. Пользователи должны проходить проверку силы воли каждый раунд, чтобы выполнить действие или движение (выберите что-то одно); далее скорость делится пополам. Тем не менее, проверки хладнокровия получают бонус +20. **Длительность:** активна при разжевывании плюс дополнительные 1d10x10 минут.

Луноцвет: Этот транквилизатор представляет собой высушенный мох, который растет только на листьях в лавровом лесу. Эльфы используют луноцвет для лечения черной чумы, получая бонус +30 к любым связанным с сопротивлением болезни только для эльфов, чтобы

противостоять болезни, что не помогает прочим расам. Остальные могут вдыхать пары от кипячения мха, и если они не пройдут очень трудную (-30) проверку силы воли, то получат состояние «Бессознательный». В случае успеха, они получают бонус +20 к проверкам хладнокровия и получают состояние «Уставший». Луноцвет используется самыми дорогими врачами в качестве анестезирующего средства. **Длительность:** 1d10 + 5 часов.

Восторг Ранальда: Этот стимулятор, вызывающий сильную зависимость, представляет собой синтетическое соединение, состоящее из серы, ртути и других элементов. Вдыхание порошка дает бонус +1 к скорости и +10 к навыку рукопашной, силе, стойкости и ловкости. Эффект длится 3 часа, после чего пользователь получает штраф -2 к скорости и -20 к навыку рукопашной, силе, стойкости и ловкости. **Длительность:** 1 день.

Харчок: Этот необычайно сильный галлюциноген, извлеченный из хамелеонов, найденных в болотах Империи, приносит видения чего-то очень желанного, например, потерянного любовника, мертвого друга или пропавшего ребенка. На улицах его кличут харчком, он популярен среди тех, кто потерял пару. При воздействии вы должны пройти очень трудную (-30) проверку стойкости или будете полностью оторваны от реальности, пребывая в фантазии, которую опишет ваш GM. **Длительность:** 1d10 минут.

Дивнокорень: Один из самых распространенных уличных наркотиков в Империи, дивнокорень разжевывается, вызывая чувство эйфории и приятных галлюцинаций, которые, как полагают некоторые, могут быть связаны с Магическими Ветрами. Препарат дает бонус +10 к проверкам стойкости и силы воли, но накладывает штраф -10 к проверкам ловкости, инициативы и интеллекта. **Длительность:** Активен пока жуется, плюс дополнительные 1d10x10 минут.

ТРАВЫ И ЗЕЛЬЯ

Лекарственные травы можно купить или собрать в дикой природе (см. «Поиск пропитания и сбор трав» на (с.)). Для получения полезных компонентов из трав и изготовления припарок вам могут потребоваться ремесленные инструменты (травник). Зелья можно будет приготовить при помощи ремесла (аптекарь).

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Пищеварительный тоник	3/-	0	Обычная
Земляной корень	53К	0	Скучная
Факторил	15/-	0	Экзотическая
Целебное зелье	10/-	0	Скучная
Целебная припарка	12/-	0	Обычная
Паслен	33К	0	Редкая
Салворт	12/-	0	Обычная
Зелье живучести	18/-	0	Скучная

Пищеварительный тоник: Предоставляет бонус +20 к проверкам выздоровления от болезней желудка, таких как скачущая диарея или кровавый понос (см. «Болезни и инфекции» на (с.)).

Земляной корень: Эта трава проглатывается, чтобы свести на нет эффекты бубонов, вызванные черной чумой (хотя опухоли все еще значительны). Кроме того, получите бонус +10 ко всем проверкам, связанным с этой болезнью. **Доза:** 1 раз в день.

Факторил: При нанесении мазка этой припарки, изготовленной из этого травяного коагулянта, на рану, удаляют все состояния «Кровоточащий» без проверок лечения. **Доза:** 1 за критическую рану.

Целебное зелье: Если у вас больше чем 0 ран, восстановите [бонус стойкости] ран немедленно. **Доза:** 1 раз в сцену.

Целебная припарка: Эта дурно пахнущая лекарственная припарка сделана из навоза и мочи животных в сочетании с любым количеством распространенных трав, таких как сигмафил, таррабет и валериана. Вы не страдаете от малых инфекций от критической раны, обработанной целебной припаркой.

Паслен: Употребление этой травы заставляет жертву погрузиться в глубокий сон через 2-3 часа, если она провалит проверку выносливости. Такой сон длится 1d10 + 4 часа. **Доза:** 1 каждому персонажу.

Салворт: Если подержать перед чьим-то носом субстанцию из измельченной веточки этой травы, это снимет 1 состояние «Оглушенный». **Доза:** 1 раз в сцену.

Зелье живучести: Употребление этого зелья мгновенно удаляет все состояния «Уставший».

ПРОТЕЗЫ

Будь то болезнь, война или несчастье, в Империи довольно часто случается потеря конечностей. Для тех, с кем это происходит, цивилизация придумала несколько альтернатив. Все протезы имеют обременение 0 при ношении.

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Повязка на глаз	-/6	0	Обычная
Искусственный глаз	13К	0	Редкая
Искусственная нога	16/-	2	Скучная
Позолоченный нос	18/-	0	Скучная
Крюк	3/4	1	Обычная
Инженерное чудо	203К	1	Экзотическая
Деревянные зубы	10/-	0	Редкая

Повязка на глаз: Ча ОО,сто украшенная, глазная повязка используется, чтобы прикрыть пустую глазницу.

Искусственный глаз: Особенno популярны среди богатых, которые предпочитают грубым повязкам выглядящие почти натурально искусственные глаза. Они бывают из разных материалов, как из дерева, так и из полированного стекла.

Искусственная нога: Искусственная нога (или стопа за полцены) позволяет вам игнорировать 1 очко потери скорости из-за отсутствующей части тела. Кроме того, за 100 ХР вы можете восстановить последнее очко

потери скорости, так как вы тренируетесь использовать свою новую часть тела, а за 200 XP вы заново изучаете, как использовать уворот. Это будет работать до тех пор, пока на вас надета искусственная нога.

Позолоченный нос: Хотя большинство из них сделаны из дерева или керамики, термин позолоченный нос широко используется независимо от материала. Вы можете игнорировать потерю Общительности за отсутствие носа.

Крюк: У вас есть крюк, установленный там, где раньше была рука. Удивительно шустрой инструмент, при должной сноровке, он позволит полностью избавиться от штрафа -20 ко всем проверкам, требующим двух рук, если потратите на это XP, по 100 XP за избавление от штрафа -5, и потратив 400 XP вы полностью проигнорируете штраф. Дополнительно: В ближнем бою крюк считается кинжалом.

Инженерное чудо: Только чрезвычайно богатые могут себе позволить заказать произведение искусства у одной из инженерных гильдий, что позволяет вам полностью игнорировать потерю уха, руки, кисти или ноги, ведь паровые механизмы будут работать вместо крови и мышц. Если вы когда-либо получите критическую рану по чуду, оно автоматически ломается и должно быть возвращено для дорогостоящего ремонта (не менее 10% от базовой стоимости, в зависимости от характера полученной критической раны).

Деревянные зубы: Искусственные зубы часто качественно вырезаны и окрашены, а иногда и значительно превосходят оригинал. Вы игнорируете все штрафы за потерю зубов.

РАЗЛИЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Если игроки хотят купить что-то, что не включено в этот список, GM может определять цену и доступность по аналогии с приведенными ниже предметами.

Повязка: Успешная проверка лечения или проворности удаляет +1 дополнительный состояния «Кровоточащий».

Спальник: Проверки выносливости во время отдыха, совершенные для того, чтобы противостоять воздействию холода (с.), получают бонус +20.

Свеча: Обеспечивает освещение в пределах 10 ярдов.

Лампа Давриха: Безопасная лампа, излучающая свет свечи, впервые разработанная для шахт Рейкланда главным инженером Даврихом Стефансоном. Она ярко горит в «рудничном газе» (взрывоопасные газы); после 1d10 раундов воздействия лампы рудничный газ взорвется. Целесообразно уйти до того, как это произойдет.

Металлическая кошка: В сочетании с веревкой позволяет взбираться на недоступные ранее поверхности.

Музыкальный инструмент: В эту категорию включены различные музыкальные инструменты. Стандартная цена и обременение отражают инструменты среднего

Предмет	Цена	Обр	Доступность
Предмет	Цена	Обр	Доступность
Мяч	-/5	0	Обычная
Повязка	-/4	0	Обычная
Дубинка	1/-	0	Обычная
Спальник	6/-	1	Обычная
Одеяло	-/8	0	Обычная
Свечи (дюжина)	1/-	0	Обычная
Брезентовый холст	8/-	1	Обычная
Мел	-/10	0	Обычная
Древесный уголь	-/10	0	Обычная
Столовые приборы	3/6	0	Обычная
Лампа Давриха	23К	1	Редкая
Колода карт	1/-	0	Обычная
Кастрюля	8/-	1	Обычная
Кружка	-/8	0	Обычная
Игровые кости	-/10	0	Обычная
Кукла	2/-	0	Обычная
Металлическая кошка	13К -/10	1	Скудная
Музыкальный инструмент	23К	1	Редкая
Ламповое масло	2/-	0	Обычная
Фонарь	12/-	1	Обычная
Штормовой фонарь	13К	1	Скудная
Спичка	-/1	0	Обычная
Сковородка	7/6	1	Обычная
Трубка и табак	3/4	0	Скудная
Афиша	1/-	2	Обычная
Тарелка	1/-	0	Обычная
Миска	1/-	0	Обычная
Ветошь	-/1	0	Обычная
Веревка, 10 ярдов	8/4	1	Обычная
Палатка	12/-	2	Скудная
Огниво	4/2	0	Обычная

размера (например, мандолин, каретный рог, небольшой барабан). Маленькие инструменты — это половина цены и 0 очков обременения (например, флейта, бубен). Большие инструменты имеют двойную цену и 2 очка обременения (например, арфа, лютня, большой барабан).

Ламповое масло: Содержит достаточно топлива на 4 часа стандартного использования или на 8 часов при слабом пламени, эквивалентном свече.

Фонарь: Обеспечивает освещение в пределах 20 ярдов.

Штормовой фонарь: Ставни защищают пламя от ветра, а также позволяют направлять свет по дуге 90 ° или затемнять фонарь. Обеспечивает освещение на 20 ярдов или 30 при направлении.

Палатка: Палатка среднего размера, в которой могут разместиться четверо человек. В маленьких палатках могут разместиться 2 человека за полцены и 1 очко обременения. Большие палатки вмещают 8 человек по двойной цене и имея 4 очка обременения.

НАЕМНИКИ

Если вам во время приключений нужны дополнительные мышцы или мозги, вы можете заплатить наемникам из числа NPC, чтобы они вас сопровождали. Вы можете нанять любую карьеру с разрешения GM, и им выплачивается количество монет, равное их социальному статусу, для разовой быстрой работы, или тройное вознаграждение за работу на целый день. GM может увеличить или уменьшить эту сумму в зависимости от личности и местных особенностей. Если работа окажется неожиданно опасной, наемники будут ожидать удвоения обычной заработной платы, если не пройдена проверка лидерства. Проверки лидерства также могут потребоваться, когда наемникам столкнутся со сложной, непрофильной задачей или если у них есть веские основания избежать столкновения. Профили быстрого найма создаются путем добавления 5 улучшений к каждой характеристики карьеры и умению на каждый уровень нанятой карьеры и 1 таланта на уровень. Более опытные наемники обычно стоят дороже.

Подручные

Подручные — это наемники, компаньоны, друзья, домашние животные или другие неигровые персонажи, которые фактически являются постоянными членами вашей группы. В отличие от других NPC, у подручных должны быть полные листы персонажей, как у персонажей игрока, и они обычно привязаны к одному игроку, в качестве помощника, друга, владельца или подобного. Подручный зарабатывает половину ХР этого игрока, округляя в меньшую сторону, которые игрок может потратить на его развитие. Подручные не только являются запоминающимися союзниками, но и в случае смерти вашего персонажа они могут также его заменить, вместо создания нового персонажа.

Наемник	Быстрая работа	Дневная плата	Недельная плата	Примечания
Местный разведчик	-/5	-/15	10/-	Работает независимо, без потребностей в проверках лидерства.
Закаленный наемник	3/-	9/-	33K 12/-	Требует часть добычи вместо надбавки за опасность
Юрист	3/-	9/-	33K 12/-	Составление простого юридического документа стоит 2–4 шиллинга
Носильщик	1/-	3/-	13K 4/-	Несет 10 очков обременения
Писец	2/-	6/-	23K 8/-	Также переводит 1–2 других распространенных языков
Врач	5/-	15/-	53K	Одно посещение стоит 4–6 шиллингов за медицинскую помощь.



♦ БЕСТИАРИЙ ♦



«Несчастье из монстра создает человека. Процветание из человека создает монстра»

— Альбрехт Цвайштайн, Мидденландский профессор

Существа, представленные в Бестиарии, имеют лишь обобщенные типичные базовые Характеристики. Вам предлагается подстраивать их под себя и создавать собственных, основываясь на указанных здесь Характеристиках, добавляя умения и таланты по мере необходимости (возможно, вы пожелаете и вовсе использовать систему Карьер для создания могущественных противников). Самый быстрый способ создать быстрых NPC противников — использовать черты существа. Все существа представлены с одной или несколькими чертами существа в зависимости от их типа, но по мере необходимости вы можете добавить дополнительные черты, помимо этого вы вольны добавить в этот коктейль умения и таланты по своему вкусу.

Дополнительные черты, перечисленные рядом с каждым существом, представляют некоторые из наиболее часто встречающихся вариантов для их вида. Однако вы можете применить любую черту к любому существу, если это поможет вам отобразить то, что вы задумали.

Правила всех черт существа приведены на (с.).

Зоны попадания существ

В какой-то момент вам может понадобиться определить место попадания для существа, не похожего на человека. Обычно это просто. Для четвероногих вместо ударов по рукам вы будете попадать по передним лапам, а вместо ударов по ногам — по задним. Для птиц же, руками окажутся крылья. Тем не менее, некоторые существа требуют особого внимания, например, змеи и пауки. Для них используйте «Альтернативные зоны попадания».

Для любого существа, которое на 2 шага больше вас (см. «Размер» на (с.)), выберите место попадания в зависимости от того, что находится ближе всего к вам (или в зоне прямой видимости для стрельбы).

Если у животного есть зона попадания, не указанная в таблицах критов, такая как щупальце, хвост или крыло, совершив бросок по таблице попаданий по руке и описывайте результаты соответствующим образом.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ЗОНЫ ПОПАДАНИЯ

Змеи		Пауки	
01–19	Голова	01–09	Голова
20–00	Тело	10–79	Ноги
		80–00	Тело



УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ СУЩЕСТВА

Универсальные черты существа добавляют разнообразия вашим NPC. Следующие черты добавляются в дополнительный список всех существ.

Боязнь, враждебность, доспех, большой, жесткий, умный, хитрый, элитный, быстрый, стойкий, ненависть, лидер, предубеждение, стойкий, оружие

Примечание: Большинство существ имеют рекомендуемое оружие и, возможно, доспех, но это не исключает их изменения по вашему усмотрению.

ФОРМАТ ЗАПИСИ СУЩЕСТВ

- Название:** Название существа
- Описание:** Описание существа
- Атрибуты:** 12 атрибутов существа
- Черты:** Черты, которые всегда есть у существа.
- Дополнительно:** Черты, которые чаще всего могут иметь существа данного вида.

Население Рейкланда

Глава 2: «Персонаж» описывает наиболее распространенные расы жителей Рейкланда. А в этом разделе объясняется, как создавать упрощенных NPC, а также дано описание огров.

Для важных персонажей в вашей кампании вы можете использовать полные правила создания персонажей. Однако иногда вам просто нужно быстро создать NPC. Чтобы быстро создать неигрового персонажа,

используйте один из следующих стандартных профилей и применяйте черты существа по мере необходимости, причем те, что перечислены в разделе «Универсальные черты существа», являются наилучшим начальным выбором.

ЛЮДИ

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Черты: предубеждение (выберите одно), оружие +7

Дополнительно: болезнь, стрелковое +8 (50), заклинатель

ДВАРФЫ

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
3	40	30	30	40	30	20	30	30	50	20	16

Черты: враждебность (выберите одно), ненависть (зеленокожие), ночное зрение, предубеждение (выберите одно), оружие +7, сопротивление магии (1)

Дополнительно: ярость, стрелковое +8 (50)

ПОЛУРОСЛИКИ

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
3	20	40	20	30	30	30	40	30	40	40	10

Черты: ночное зрение, размер (небольшой), оружие +5

Дополнительно: стрелковое +7 (25), скрытный

ЭЛЬФЫ (ВЫСШИЕ И ЛЕСНЫЕ)

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
5	40	40	30	30	50	40	40	40	40	30	13

Черты: враждебность (выберите одно), предубеждение (выберите два), ночное зрение, оружие +7

Дополнительно: лесной, магический, сопротивление магии, стрелковое +9 (150), скрытный, заклинатель (любое одно), ищёйка

«Да, я вызвал их, потому что мне нужно было подкрепление. Да, я знаю, что они едят твой лучший скот. И да, я знаю, что у огров непомерный аппетит. Я поместил объявление в местной сторожке, предлагая небольшую плату любому, кто сможет заставить их уйти. Этого должно быть более чем достаточно».

— Август фон Раушвель, барон Рауш Вейл



ПОЛУРОСЛИКИ И ОГРЫ

Никто не знает почему, но полурослики и огры легко ладят. Большинство старейшин кланов полуросликов имеют одного или двоих телохранителей из числа огров, и говорят, что старейшина Мута редко путешествует без своего старого друга Зорарта Ногокуса, седого огра, который жил в Империи на протяжении почти столетия. Взамен многие наемные группы огров нанимают поваров-полуросликов. Тем не менее, эти отношения не всегда сохраняются, например, когда Голгфаг Людоед, наемный капитан людоедов Голгфага, однажды нанял небольшой клан полуросликов, чтобы те накормили его и его воинство после великой победы. Все было хорошо, пока Голгфаг не понял, что повара на вкус намного лучше, чем еда, которую они готовили...

ОГРЫ (OGRES)

Огры большие, громкие, грубые и чрезвычайно жестокие, движимы необходимостью наполнить свои чудовищные мускулистые животы. Им не хватает мозгов или сообразительности, чтобы подходить к решению этой задачи с умом, и в большинстве ситуаций они используют лишь грубую силу. Родом из земель далеко на востоке, огры — обычное явление в старом свете, потому что они любят странствовать, и они постоянно находятся в поисках нового мяса, что ждет их за горизонтом. Так как они десятилетиями скитаются в продовольственных экспедициях, они постепенно интегрируются, носят местную одежду и следуют местным обычаям, они понимают, что это, скорее всего, поможет им приблизить следующий прием пищи.

В Империи они часто служат в регулярной армии являются обычным явлением в крупных городах, где с ними часто заключают контракты. Гильдия полурослика Гафферса (строительные подрядчики) загнала на рынок дешевой рабочей силы огров во многих городах и поселках Империи, что стало источником большого недовольства их конкурентов.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	30	20	45	45	10	25	20	20	30	20	30

Черты: доспех 1, голодный, предубеждение (мелкие людишки), ночное зрение, размер (крупный), оружие +8

Дополнительно: агрессивный, инфицированный, ищёйка

ПРИМЕРЫ

Ниже приведены два примера NPC-людей, созданных с использованием исключительно черт существа и стандартных случайных характеристик.

ЧЕРНАЯ БЕЛЛА – ЧЕЛОВЕК-РАЗБОЙНИК

Муж Бетильды был убит зверолюдами, напавшими на деревню Рейхерц. Четыре месяца спустя, ее выселили за неуплату аренды. В отчаянии Бетильда отправилась к своему кузену Олвину, объявленному в розыск. После недолгих уговоров Бетильда присоединилась к его шайке разбойников, терроризирующих дорогу Карштадт-Зидлунг, и была удивлена тем, насколько волнующими для нее оказались грабежи на большой дороге. Теперь она известна как Черная Белла и имеет репутацию жестокой и безжалостной девы, что довольно сильно тревожит ее кузена.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
3	32	35	41	45	30	25	29	27	34	33	19

Черты: враждебность (богачи, зверолюды), лесной, доспех (легкий 2), предубеждение (бейлифи, законники), стрелковое +8 (50), жесткий, стойкий, оружие +8

ПОЛ ДАНКЕЛС – ЧЕЛОВЕК-КОЛДУН

Пол думал, что пойдет по стопам отца, владея булочкой "Берtram" в Тахме, но у богов был другой план. В день его двадцатирхлетия, когда жена узнала, что он спал с ее сестрой, и попыталась забрать троих детей, что-то пошло не так. Свидетели утверждали, что его глаза светились желтым, и оранжевое пламя срывалось с его рук. По мнению поля, мир стал красным с тех пор, как сгорела пекарня. Это было семь месяцев назад. С тех пор Пол с тремя детьми странствует, отчаянно спасаясь от охотников на ведьм и агентов своей жены. Его дети нуждаются в нем.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	24	26	27	46	49	26	34	65	47	44	14

Черты: хитрый, умный, предубеждение (сигмариты), заклинатель (колдун), стойкий, оружие +5

СЛУЧАЙНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ОСОБЫЕ РАСЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ

Бестиарий представляет характеристики в виде круглых чисел, таких как 20, 25 или 30. Очевидно, что на практике цифры значительно варьируются от существа к существу. Если вы хотите случайным образом создавать характеристики, вычитайте -10, затем добавьте 2d10. Таким образом, характеристика 30 переводится в 2d10+20. Если характеристика начинается с 5, совершите только бросок 1d10. Это можно даже использовать для создания пи из традиционных рас NPC, используя случайные характеристики и добавляя соответствующую карьеру, создавая, скажем, солдата-огра, скавенского инженера или вампира-дворянину. Очевидно, что для этого потребуется немного изменить правила, но если вам потребуются подобные персонажи, вы легко сможете их создать.

ЗВЕРИ РЕЙКЛАНДА

Здесь представлено небольшое количество обычных диких и домашних животных, которых можно повстречать в Рейкланде.

Медведи (Bears)

Бродящие по диким местам Рейкланда, медведи одиноки и обычно застенчивы, становясь агрессивными только тогда, когда ранены, или, когда чужаки угрожают их детенышам. Когда еды не хватает, они приближаются к незащищенным поселениям и путешественникам, особенно тем, кто небрежно обращается с провизией.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	35	-	55	45	20	25	15	10	15	-	28

Черты: доспех 1, животное, укус +9, ночное зрение, размер (крупный), пугливый, четвероногий, оружие +8

Дополнительно: голодный, инфицированный, зараженный, размер (огромный), территориальный, дрессированный (приручено, развлечение, война)

Кабаны (Boars)

Съедая мусор в лесу, кабаны живут скрытно, но, загнанные в угол, они будут сражаться, используя свои острые клыки с упорством, которое любого застанет врасплох. Хотя большинство из них 5-6 футов в длину, некоторые вырастают до значительных размеров, причем самые крупные ценятся орками, которые используют их в качестве свирепых боевых скакунов.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
7	35	-	33	35	33	35	-	10	10	-	10

Черты: доспех 1, животное, рога (клыки), ночное зрение, пугливый, четвероногий, оружие +6

Дополнительно: агрессивный, бешенство, инфицированный, зараженный, размер (крупный), территориальный, дрессированный (приручено, магия, езда, война)

СОБАКИ (DOGS)

В старом свете собак разводят для самых разных целей. В то время как изнеженные дворняги Альтдорфа представляют собой лишь угрозу достоинству авантюриста, более крупные породы, в том числе выведенные для войны и собачьих боев, могут стать серьезной угрозой.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	25	-	20	20	35	30	-	15	10	15	5

Черты: животное, ночное зрение, пугливый, размер (небольшой), четвероногий, оружие +5

Дополнительно: доспех 1, бешенство, инфицированный, размер (маленький-средний), территориальный, ищейка, дрессированный (приручено, развлечение, развлечение, принести, охрана, магия, война)

ГИГАНТСКИЕ ПАУКИ (GIANT SPIDERS)

Гигантские пауки скрываются глубоко в лесах и пещерах Империи, но могут жить где угодно, включая пыльные чердаки и темные подвалы. Большинство ловят свою жертву крепкой паутиной, прежде чем вприснуть жертве свой яд. Хотя большинство из них размером с большую крысу, некоторые виды гигантских пауков ужасающе велики. Лесные гоблины часто ловят более крупных особей, чтобы использовать их в качестве ездовых животных.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
5	35	25	15	25	10	35	30	5	25	-	2

Черты: животное, ночное зрение, размер (маленький), стеноход, паутина 40, оружие +3

Дополнительно: доспех 1, лесной, укус, размер (маленький-огромный), рой, яд (средний), дрессированный (приручено, охрана, магия, езда, война)

Волки (WOLVES)

Волки обычно охотятся стаями и имеют репутацию упорных охотников, преследующих свою добычу на протяжении десятков миль без отдыха или передышки. Несколько видов рыщут по Рейкланду, в том числе свирепые гигантские волки, которых ловят и разводят гоблины, чтобы использовать тех в качестве охранников и ездовых животных.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	35	-	35	30	35	30	-	15	15	-	10

Черты: доспех 1, животное, ночное зрение, пугливый, четвероногий, ищейка, оружие +6

Дополнительно: бешенство, инфицированный, размер (крупный), территориальный, дрессированный (приручено, вождение, развлечение, магия, езда, война)

ГИГАНТСКИЕ КРЫСЫ (GIANT RATS)

Крысы проникают повсюду и особенно распространены в городах и поселках. Чем больше там людей, тем больше и крыс, что становится опасным в тот момент, когда крысы становятся разносчиками заболеваний. Хотя обычно они маленькие, они могут вырасти до чудовищных размеров, говорят, под Альтдорфом обитают крысы размером с человека. Чтобы держать мелких тварей под контролем, обычно нанимают крысололовов.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	25	-	30	25	25	35	-	15	15	-	5

Черты: животное, инфицированный, ночное зрение, размер (небольшой), пугливый, четвероногий, оружие +4

Дополнительно: доспех 1, болезнь (крысиная лихорадка или черная чума), размер (маленький-средний), рой, дрессированный (война)

Лошади (HORSES)

Лошадей разводят для многих работ, включая быстроногих скакунов для посыльных, крепких боевых коней для рыцарей и могучих тягловых лошадей для фермеров. Они настолько полезны, что торговля лошадьми — почти соревновательный вид спорта в Рейкланде. Недобросовестные "лошадники" (продавцы лошадей) стремятся заработать деньги за счет невежественного покупателя, крася и опиливая зубы пожилых лошадей или набивая тряпками носы, чтобы впитывать слизь, поэтому неопытный покупатель должен осторегаться обмана.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
7	25	-	45	35	15	30	-	10	10	10	22

Черты: животное, размер (крупный), пугливый, четвероногий, оружие +7

Дополнительно: доспех, дрессированный (приручено, вождение, развлечение, магия, езда, война)

Голуби (PIGEONS)

Голубей разводят в Рейкланде, чтобы разносить сообщения всех видов. В последнее время они стали известны тем, что перевозят более смертоносный груз, поскольку легкодоступная птица стала фаворитом среди инженеров, которые используют этих птиц, создавая "голубиные бомбы" различной степени эффективности.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
2	15	-	5	15	25	40	-	10	20	10	1

Черты: животное, полет 100, размер (крошечный), пугливый, оружие +0

Дополнительно: размер (небольшой), дрессированный (приручено, домашний)

Монстры Рейкланда

По всему Рейкланду обитают всевозможные большие и опасные монстры, охотящиеся на неразумных и неосторожных, кого утаскивают к себе в мрачные логова, чтобы однажды сожрать.

ВАСИЛИСКИ (BASILISKS)

Эти восьминогие рептилии одиноки и почти непостижимы. Считается, что они — одно из самых древних созданий хаоса, и говорят, что они наполнены такой злобой и ядом, что сама земля, по которой они ходят, становится ядовитой. Их укус ядовит и страшен, но куда страшнее их взгляд, обращающий в камень. Василиски редко встречаются в эти дни, но они являются наиболее опасным противником. Их железы и органы высоко ценятся чародеями и алхимиками, поэтому охотники часто гоняются за слухами о василисках в диких местах Форбергланда, но возвращаются оттуда лишь единицы.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	45	35	55	55	25	15	-	15	15	-	64

Черты: доспех 2, животное, укус +9, хладнокровное, невосприимчивый (яд), инфицированный, ночное зрение, каменеющий взор, размер (огромный), четвероногий, хвост +8, яд, оружие +9

Дополнительно: мутация, территориальный

ПЕЩЕРНЫЕ СКВИГИ (CAVE SQUIGS)

Сквиги — большие, обычно круглые, грибовидные существа, которые живут глубоко под землей в самых сырых и наиболее темных пещерах. У них огромная пасть и большие острые зубы, гоблины ценят их за мясо и шкуры, а также за то, что они служат стражами и домашними питомцами.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	45	-	50	30	10	40	-	5	15	-	12

Черты: животное, прыгучий, инфицированный, ночное зрение, оружие +9

Дополнительно: амфибия, дыхание (коррозия или дым), темное зрение, бешенство, ярость, рога, размер (крошечный-огромный)



БОЛОТНЫЕ ОСЬМИНОГИ (BOG OCTOPUSES)

Болотные осьминоги прячутся на мелководье, обычно в болотах и топях. Они ждут добычу в полной тишине, чувствуя вибрацию приближающихся существ, затем вырываются из мутной воды, пытаясь схватиться и утопить своими сильными щупальцами. Обычно пятнистые и коричневые, болотные осьминоги отличаются замаскированы для болотистой среды, их огромные, прозрачные глаза часто единственный знак, выдающий их присутствие. У большинства из них щупальца футов двадцати или около того, а тело около шести футов длиной, но истории утверждают, что они вырастают во много раз больше, особенно если у них есть возможность регулярно кормиться.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
3	35	-	80	75	15	55	-	5	65	-	56

Черты: амфибия, животное, опутывающий, размер (крупный), скрытный, болотоход, 8 х щупальцы +9

Дополнительно: размер (огромный-монструозный), территориальный

ДЕМИГРИФЫ (DEMIGRYPHS)

Характерные головой орла и телом льва, демигрифы являются могучими существами с благородной выправкой. Они бродят по лесам и лугам Империи, как правило, далеко от человеческого жилья, охотясь поодиночке. Пленные демигрифы используются самыми отважными рыцарскими орденами Империи в качестве боевых скакунов. В отличие от более крупных чудовищных животных, которых обычно ловят молодыми или разводят в неволе, захват взрослого демигрифа является обрядом инициации среди некоторых орденов.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
7	35	-	55	40	30	45	-	15	25	-	30

Черты: доспех 1, животное, укус +9, ночное зрение, размер (крупный), четвероногий, оружие +9

Дополнительно: дрессированный (приручено, вождение, охрана, езда, война)

ДРАКОНЫ (DRAGONS)

Драконы правили небесами задолго до того, как древние расы появились в мире. Хотя современные драконы — всего лишь тени своих древних собратьев, они остаются одними из самых могущественных созданий, известных Империи. Немногие выжившие старшие драконы ужасающие огромны и редко пробуждаются ото сна. Если дракон затаил обиду небольшую группу авантюристов, пора бежать.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	65	60	65	65	60	25	15	45	85	25	104

Черты: доспех 5, укус +10, дыхание +15 (различное), полет 80, ночное зрение, размер (огромный), хвост +9, оружие +10

Дополнительно: лесной, невосприимчивый (выберите одно), зараженный, магический, ментальная порча, мутация, размер (монструозный), заклинатель (различный), болотоход, дрессированный (езды), нежить, яд

ФИМИРЫ (FIMIR)

Фимиры-скрытные одноглазые рептилии, обитающие в самых темных уголках сырых топей и болот западного Рейкланда. Они избегают солнечного света, обычно появляясь только на рассвете или в сумерках, или под покровом тумана и дымки, чтобы увести жертвы для таинственных, отвратительных целей. Известно, что человеческие ведьмы, достаточно безрассудные или отчаянные, чтобы вмешиваться в дела демонов, ищут фимиры, чтобы узнать их зловещие тайны, ибо говорят, что те могут призывать и контролировать жутких существ. Что более рисково — заключать сделку с губительными силами, или с фамирами — остается только догадываться. У фамиров матриархальное общество. Предводитель каждого клана-могущественная ведьма, которую называют меарг, и ей помогают младшие заклинатели, зовущиеся «дирах». Большинство членов клана — низшие «ширлы», которых защищает каста воинов, «фиммы», у которых на хвостах костяные шипы и шишки, которые переломали уже не одну кость неосторожных вторженцев.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	35	20	45	40	30	20	20	30	30	15	30

Черты: доспех 2, хладнокровное, ночное зрение, размер (крупный), болотоход, оружие +8

Дополнительно: хвост +7, заклинатель (демонология)

«Мы провели медовый месяц в летнем домике у моря. Однажды утром, во время прогулки по утесам, нас окружил туман. Внезапно ветер стих и воцарилась странная тишина. Затем из ниоткуда появились болотные демоны! Огромные, одноглазые твари, грудина размером с бочку! Один свалил меня на землю ударом хвоста, а другой схватил гретту и перекинул через плечо. Затем они исчезли в тумане также быстро, как и появились. Клянусь Вереной, это чистая правда!»

— Олег Граухов, рейкландский купец, незадолго до повешения за убийство жены

БОЛОТНИКИ (FENBEASTS)

Поднятые заклинателями из грязи болот и трясин, болотники кажутся безмозглыми массивами зелени, удерживаемыми вместе магией. Отдаленно похожие на гуманоидов, они состоят из грязи, костей, ветвей и слизи и требуют значительного количества магии, чтобы сохранить свою целостность. Иногда их создают волшебники, искусные в нефритовой магии, чтобы они действовали как телохранители или выполняли определенную задачу, требующую грубой силы или безмозглой смертоносности. Иногда они поднимаются самостоятельно, порожденные в застоявшихся гноящихся водоемах, где поток магии был осквернен. Говорят, что в нефритовой коллегии в Альтдорфе два десятка этих существ трудятся, разнося тяжесть для старших магистров, и их поддерживают магией десятки учеников.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
5	35	-	50	55	10	15	10	-	-	-	40

Черты: конструкт, темное зрение, живучий, инфицированный, регенерация, размер (крупный), глупый, болотоход, нестабильность, оружие +8

Дополнительно: бешенство, голодный, зараженный, территориальный

Гиганты (GIANTS)

Гиганты — одиночки, которые обычно избегают цивилизации. Большинство обитает в отдаленных и высоких местах, окружающих Империю, отсиживаясь в пещерах и забытых руинах вдали от малого народа, хотя иногда они мигрируют в предгорья в поисках пищи. Они славятся воинственностью и свирепостью, что в равной степени объясняется их страшными размерами, поеданием скота и связью с мародерствующими зеленокожими армиями, которые порабощают их. По правде говоря, многие великаны — ранимые души, склонные к яростным вспышкам гнева и отчаянно защищающие свою жизнь, но они не обязательно враждебны. Поскольку они живут довольно долго, слухи предполагают, что они хранят древние знания, хотя большинство из них явно заинтересованы в алкоголе куда больше, чем в дебатах об истории.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	30	30	65	55	30	20	15	25	25	20	72

Черты: доспех 1, ночное зрение, размер (огромный), четырехногий, стойкий, оружие +10

Дополнительно: животное, дыхание (пьяная рвота), голодный, инфицированный, зараженный, размер (монструозный), глупый

Грифоны (Griffons)

Имеющие орлиные переднюю часть тела и крылья, и заднюю часть тела льва, грифоны – это элегантные животные с гордой и царственной осанкой. Они гнездятся высоко в горах, окружающих Империю, и являются быстрыми, эффективными убийцами, не склонными к беспорядочному уничтожению (в отличии от мантикор или гиппогрифов). Возможно, из-за этой кажущейся благородности изображение грифона чрезвычайно популярно в Империи и используется в геральдике, религиозной иконографии и как символ самой Империи. Грифоны также являются одним из самых умных животных. Если их брать в плен относительно молодыми и правильно дрессировать, они могут быть невероятно преданными, способными предугадывать желания всадника и подчиняться самым разным командам. Они настолько востребованы, что охотники регулярно гибнут, пытаясь получить яйца грифона для перепродажи. Возможно, самый известный грифон в Рейкланде — это коготь смерти. Живущий в императорском зоопарке в Альтдорфе, коготь смерти лично принадлежит наследному кронпринцу Рейкланда и, по слухам, был вылуплен самим императором Карлом-Францем — история, которая привела к всевозможным непристойным карикатурам, печатаемым в мятежных брошюрах.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	50	-	50	50	45	60	-	20	40	-	76

Черты: доспех 1, животное, укус+9, полет 80, ночное зрение, размер (огромный), оружие+9

Дополнительно: дрессированный (приручено, охрана, магия, езда, война)

Гиппогрифы (Hippogriffs)

Чрезвычайно свирепые и территориальные, гиппогрифы обычно имеют голову, крылья и переднюю часть орла и заднюю часть лошади. Чаще всего они обитают в серых горах и нападают без всякого повода, почти безрассудные в своей ярости, разрывая плоть на куски, чтобы потом ее сожрать. Такова их ярость, что целые поля скота будут уничтожены одним гиппогрифом, который затем сбегал, набрав мяса, сколько мог унести, остальное оставив падальщикам. Будучи весьма глупыми, когда гиппогрифы охотятся, они, как правило, убивают все в поле зрения, предполагая, что все, что они не видят — исчезает без следа, и потому жертв гиппогрифов не так много: ведь чтобы избежать смерти, достаточно лишь найти подходящее укрытие.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
7	45	-	55	50	20	55	-	5	35	-	72

Черты: враждебность (все), агрессивный, животное, укус+9, полет 120, ночное зрение, размер (крупный), четвероногий, территориальный, оружие+9

Дополнительно: приручено, бешенство, ярость, ненависть (все), дрессированный (приручено, езда)

БАРМАЗЕНЬ (JABBERSLYTHES)

Бармазень — древнее существо хаоса, которое скрывается под темной сенью самых глубоких и темных лесов. Сводящее с ума существо, бармазень — это смесь жабы, слизняка и насекомого, наполненная разъедающей черной кровью, которая свободно выплескивается при малейшей ране. Хуже того, любой взгляд на этот ужас, кажется, заставляет сходить с ума, бормоча, выцарапывая свои глаза и заливаясь безумным хохотом, что делает несчастного легкой добычей для бармазния.

Кроме того, у него есть липкий язык, который может резко вылететь из пасти, чтобы вернуться туда с новой жертвой. Как и очевидно из внешнего вида твари, существо движется неуклюже и неловко, и даже обладает крыльями, хотя они слишком малы, чтобы хватило сил поднять его раздутое тело.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
7	45	40	55	50	20	35	-	10	20	-	68

Черты: доспех 3, животное, укус +9, прыгучий, едкая кровь, отвлекающий, инфицированный, ночное зрение, размер (огромный), хвост +8, атака языком +5 (12), яд, оружие +9

Дополнительно: мутация, территориальный



ГИДРА (HYDRA)

Многоголовая, похожая на ящерицу гидра имеет массивное тело, поддерживающее сплетение шей и голов, которые выдыхают дымное пламя и способны перекусить человека. Удивительно живучие и скрытные существа, гидры готовы преследовать добычу долгие мили, однако они слишком часто нетерпеливы и бросаются в атаку с многоголосым ревом.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	45	-	50	55	15	35	-	15	25	-	68

Черты: доспех 3, животное, дыхание +10 (огонь), опутывающий, ночное зрение, регенерация, размер (огромный), скрытный, четырехногий, ищущий, оружие +9

Дополнительно: агрессивный, территориальный, яд

**МАНТИКОРЫ (MANTICORES)**

К счастью, мантикоры очень редки, но они неумолимо свирепы и с необычайной жестокостью стремятся очистить свою территорию от соперников. Это означает, что вы обычно знаете, когда вы зашли на территорию мантикоры: трупы других существ усеивают высокогорья. У этого существа голова и тело искаженной крупной кошки (хотя иногда лицо кажется слишком человеческим), крылья летучей мыши и злобный извивающийся хвост скорпиона.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	55	-	55	55	50	65	-	10	35	-	72

Черты: доспех 2, животное, укус +9, полет 80, размер (огромный), хвост +8, территориальный, яд, оружие +9

Дополнительно: ненависть (хищники), мутация, дрессированный (приручено, магия, езда)

«Когда я путешествовал с эльфами на Ультуан, я видел много такого, что поразило бы большинство людей. Однажды я видел мантикору, только вместо львиной головы у нее было лицо высшего эльфа! Полагаю, это была не мантикора, а эльфтикора»

— Адемар Фитцтанкред, Серый Страж, рассказчик и лжеец

ПЕГАСЫ (PEGASI)

Пегасы — красивые белые лошади с большими лебедиными крыльями. Это упрямые и неистощимые летуны, которые большими стаями летают в высоких горах, по-видимому, получая огромное удовольствие, когда они пикируют и кружатся в спиральных тепловых потоках. Они очевидные кандидаты на скакунов, и многие воины или разведчики пытались поймать пегаса самостоятельно. Они очень умны, и некоторые полагают, что позволяют пленять себя только по собственному желанию, что привело к появлению всевозможных причудливых романтических легенд, настаивающих на том, что могут быть выбраны только те, кто достаточно добродетелен.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
8	35	-	45	40	30	45	-	20	25	-	28

Черты: полет 100, размер (крупный), четырехногий, оружие +7

Дополнительно: дрессированный (приручено, вождение, магия, езда, война)

«Агась, поля в этих краях пышные, как и плачется. Видите ли, эти пегасы. Не нужен покупать навоз для удобрения, он падает с небес, как дар богов. Ты же не хочешь стоять под ими, когда они пролетят. Эт смердит. Оч смердит».

— Бертолд Брунер, фермер и смотрящий за пегасами





ИДЕМ ЗА ТРОЛЛЕМ

Есть несколько видов троллей, так что вы волны настраивать их по своему усмотрению. Некоторые из троллей, наиболее часто беспокоящие Рейкланд, перечислены ниже:

Тролли хаоса: оскверненные варпом тролли имеют одну или несколько мутаций. Эти "дары" темных богов хаоса делают их особенно опасными и непредсказуемыми. Эти несчастные создания часто оказываются на службе у мародерствующих отрядов хаоса или зверолюдов — считается, что чем сильнее мутировал троль, тем большую благосклонность губительных сил он заполучил и тем больше его ценность для отряда.

Речные тролли: эти тролли прячутся в застойных, зловонных болотах рейка и, к сожалению, встречаются часто. Они охотятся за случайными путниками, используя свои похожие на водоросли шкуры в качестве маскировки, находясь под водой или лежа в засаде в иллистых берегах, ожидая маленькие лодки или неосторожных путешественников.

Каменные тролли: редко встречающиеся за пределами горных хребтов Империи, каменные тролли имеют чрезвычайно жесткие шкуры, которые окостенели в грубые, каменные пластины естественной брони, которые защищают троллей от повреждений и помогают им сливаться с окружающей средой. Они создают свои логова в пещерах и являются одной из самых распространенных опасностей, с которыми сталкиваются те, кто пересекает серые горы.

Тролли (Trolls)

Тролли — это мерзкие и подлые существа, которые наводняют все уголки старого света. Быстро приспосабливаясь к окружающей среде, они бывают разных типов, но все они огромны и впечатляющи. Они движимы своим инстинктом к еде, но им нравится копить, и их логова могут быть кладом полезных и ценных сокровищ... и жутких остатков их трапез. Хотя существует много видов троллей, все они имеют некоторые общие черты: они обычно чрезвычайно глупы, что означает, что любой сообразительный противник может получить преимущество над ними, они могут регенерировать, что делает их убийство чрезвычайно трудной задачей, и они могут извергнуть свой последний прием пищи по их желанию, и вырывающаяся едкая желчь летит на шокирующее-впечатляющее расстояние — хотя они терпеть не могут так поступать, потому что это делает их чрезвычайно голодными.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	30	15	55	45	10	15	15	10	20	5	30

Черты: доспех 2, укус+8, живучий, инфицированный, регенерация, размер (крупный), глупый, стойкий, рвота, оружие+9
Дополнительно: амфибия, животное, бешенство, голодный, зараженный, сопротивление магии, мутация, ночное зрение, не знающий боли, скрытный, болотоход

«Уверяю вас, сэр, мы провели обширные исследования по этому вопросу и потеряли некоторых из наших самых храбрых классификаторов. В настоящее время в Империи существует ровно двадцать три вида троллей, включая семнадцать подвидов и две непроверенных, которые еще не классифицированы. Этот уровень детализации — именно то, для чего было создано имперское общество. Мы знаем, что наши цифры точны».

— Игнатий из Нульна, литератор



Виверны (Wyverns)

Хотя необразованные люди часто ошибочно принимают их за драконов, помимо их поверхностного сходства, мерзко пахнущие виверны совсем не похожи на этих благородных существ. Трусливые падальщики со слабым зрением, они, как правило, удовлетворяют свои ненасытные аппетиты, выбирая беззащитных существ, в основном — овец и коз, избегая прямого боя, когда это возможно. В отличие от других горных монстров, виверны не особенно территориальны и, как правило, сбегают, когда кто-то вторгается в их охотничьи угодья.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	55	-	60	55	15	45	-	10	50	-	84

Черты: доспех 2, животное, полет 90, размер (огромный), яд, оружие +10

Дополнительно: дыхание (яд), рога, езда, хвост+9, дрессированный (приручено, охрана, магия, езда, война)

Орды зеленокожих

Орки и гоблины — бич цивилизации. Они постоянно совершают набеги из своих грубых укреплений, чаще всего воюя между собой, убивая слабых и почитая сильных. В конце концов (и это неизбежно) зеленокожий военачальник прекратит эти междоусобицы и объединит соседние племена под одним знаменем. Затем гремят барабаны войны, и зеленая орда с невероятной скоростью разрастается, готовая снести каждую деревню и город на своем пути, не оставляя после себя ничего, кроме крови и руин.

Орки (Orcs)

Орки отвратительны, жестоки, воинственны и почти невосприимчивы к боли. У них мускулистые, неуклюжие тела, широкие, мощные плечи, и они не позволят такой мелочи, как потеряянная рука, встать на пути хорошей драки. Они созданы для того, чтобы сражаться, и не более того. Когда у них нет врагов, чтобы сражаться, они сражаются с соседними племенами зеленокожих. Если нет племен, они будут сражаться между собой. Хотя их и не так много, как гоблинов, они крупнее и крепче, и при каждом удобном случае дают всем это понять. Орки могут вырасти до невероятных размеров, становясь более крупными, более сильными, жесткими и агрессивными, и поэтому им присваивается больший престиж: ибо в их воинственном обществе сила равна праву. Некоторые орки отправляются в битву на огромных кабанах, зрешице, которое мало кого оставляет равнодушным.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	35	30	35	45	20	25	20	25	35	20	14

Черты: доспех 3, агрессивный, живучий, инфицированный, ночное зрение, оружие +8, враждебность (зеленокожие)

Дополнительно: не знающий боли, стрелковое +8 (50), размер (крупный)

«Мы лучшие! Мы не эти чертавы гоббы или тупые тролли! Мы очень сильные! И если кто-то скажет, что это не так, мы раздавим его башку!»

— Гуркк Собиратель Черепов, орочий босс

Гоблины (Goblins)

Тоющие, злобные, проворные и умные, гоблины имеют инстинкт самосохранения, который никогда не следует недооценивать. Хотя они и трусливые, гоблины охотно объединяются, если это обеспечивает подавляющее преимущество в численности. Гоблины часто присоединяются к орочим армиям — не всегда по собственному выбору — занимаясь скорее сбором трофеев, в то время как обеспечивают победу на поле боя все остальные.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	25	35	30	30	20	35	30	30	20	20	11

Черты: враждебность (зеленокожие), доспех 1, боязнь (эльфы), инфицированный, ночное зрение, оружие +7

Дополнительно: лесной, ненависть (дварфы), темное зрение, стрелковое +7 (25), яд

«Гоблины, сэр. Тысячи их!»

— лейтенант Бромкопф, 24-ый рейкландский пехотный полк



Снотлинги (Snotlings)

Существа с мозгом, размером с горошину, сродни восторженным, неуправляемым щенкам, снотлинги — падальщики и подражалы, собирающие кости и блестящие вещи, куда бы они ни пошли, или копирующие действия всего, что они видят. Если гоблины или орки толкают их на конфликт, они сражаются стаями, пытаясь сокрушить своих врагов одним лишь численным превосходством. Для этого они находят всевозможные отвратительные и ядовитые вещества, такие как ядовитые грибы и отходы жизнедеятельности, которые они швыряют в своих врагов.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	25	15	25	20	20	30	-	15	30	-	7

Черты: животное, инфицированный, ночное зрение, размер (небольшой), оружие +4

Дополнительно: приручено, рой, дрессированный (приручено, принести, охрана), яд



Неупокоенные мертвецы

Ни живые, ни по-настоящему мертвые, нежить является оживленными трупами некогда живых существ, получивших нечестивую пародию на жизнь при помощи падшую тайную дисциплины – некромантии. Неуклюжие орды неупокоенных мертвецов являются в мир во многих формах, от оживших трупов – зомби и скелетов, визжащих призраков и банды, до мыслящего зла – лордов вампиров.

Скелеты (SKELETONS)

Скелеты – это бесплотные кости давно умерших, оживленные черной магией, чтобы ходить по земле в качестве насмешки над живыми. Те, кто умер и не был похоронен в соответствии с ритуалами Морра, бога Смерти, могут быть воскрешены в этой форме достаточно сильным некромантом. Совершенно безмозглые скелеты будут сражаться, пока их кости не будут разбиты вдребезги. У них нет мужества, потому что у них нет страха. Их нельзя убить, потому что они и не живы.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	25	25	30	30	20	20	25	-	-	-	12

Черты: доспех 2, конструкт, темное зрение, страшный 2, не знающий боли, нежить, нестабильность, оружие +7

Дополнительно: порочный (малая), инфицированный, территориальный



ОНО ЖИВОЕ! ЖИВОЕ!

Некроманты могут поднимать нежить и командовать ею, но они сами живые смертные (хотя и жутко болезненные, одержимые войной со своей смертностью). Для создания некроманта используйте атрибуты человека со (с.) И добавьте заклинатель (некромантия).

Зловещие волки (DIRE WOLVES)

Когда из земли поднимаются мертвецы, восстают не только люди. Жуткие пародии на гигантских волков с горящими глазами и клочьями плоти, свисающими с их гниющих, распухших тел, зловещие волки рыщут в ночи от имени своих хозяев-некромантов. Говорят, что в Рейкланде, когда Моррслиб полна, они бродят по лесам, населенным призраками, в поисках добычи, чтобы утолить свой ненасытный голод, проклятые аппетитом к плоти и обостренным обонянием, позволяющим унюхать кровь за версту.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
9	30	-	35	35	30	30	-	-	-	-	24

Черты: доспех 1, конструкт, темное зрение, страшный 2, размер (крупный), четвероногий, ищейка, нежить, нестабильность, оружие +6

Дополнительно: порочный (малая), отвлекающий, инфицированный, не знающий боли, территориальный

Варгульфы (VARCHULFS)

Большинство вампиров уравновешивают свою потребность в крови с налетом вежливости и приличий, называя себя аристократией. Однако некоторые отказались своего человеческого облика, обнажая скрывающегося внутри зверя. Эти варгульфы – дикие и яростные существа, лишенные всякой софистики, полностью преданные животному самоудовлетворению. Они выглядят как большой, раздутый, похожий на летучую мышь зверь, без остатка отдающийся своей жажде крови.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
8	55	-	55	55	30	50	20	10	60	-	42

Черты: доспех 1, животное, укус +8, страшный 4, темное зрение, ненависть (живые), голодный, регенерация, размер (крупный), ужасающий 3, нежить, вампир, оружие +9

Дополнительно: порочный (малая), полет, ярость, бешенство, ярость, территориальный, ищейка

Баньши (TOMB BANSHEES)

Баньши – это призрачные останки некогда могущественных ведьм, чьи духи пропитаны зловещей энергией Дхара. Их беспокойная загробная не-жизнь страдает от лишений и горечи, зияющих пустотой в их душах, и заставляющих издавать ужасающие, душераздирающие вопли, достаточно сильные, чтобы свести с ума тех, кто их услышит, или даже остановить их сердца.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	30	-	30	30	20	30	30	25	40	20	13

Черты: темное зрение, эфирный, призрачныйвой, ужасающий 3, нежить, нестабильность, оружие +7

Дополнительно: животное, полет, ярость, не знающий боли, территориальный

ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ЛИШЬ КОСТИ

Чтобы отобразить костяную природу скелетов, вы можете наложить штраф -1 урона на раны, нанесенные оружием без достоинства дробящее.

ПРИЗРАКИ (CAIRN WRAITHS)

Призраки – особенно могущественные духи, призрачные останки некромантов, стремившихся продлить свое существование с помощью темной магии. При жизни они обладали сильной волей, а после смерти их злобная воля заставляла их мстить живым. Многие из таких призраков обитают в окутанных туманом курганах, усеивающих земли Империи.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	35	-	35	30	15	30	25	25	50	15	14

Черты: хладное касание, темное зрение, эфирный, ужасающий 3, нежить, нестабильность, оружие +9

Дополнительно: животное, чемпион, не знающий боли, территориальный

ГУЛИ (CRYPT GHOULS)

Одни из самых несчастных созданий старого света, гули – это уродливые, горбатые существа с желтой, грязной кожей и острыми, желтыми-же зубами, способными срывать плоть своих жертв. Гулей притягивает магическая энергия Шайиша и Дхара, что на практике означает, что они тяготеют к кладбищам, склепам и полям сражений.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	30	-	35	30	30	35	25	20	20	5	11

Черты: укус +5, инфицированный, ночное зрение, оружие +6

Дополнительно: животное, не знающий боли, яд

Зомби (ZOMBIES)

Как и скелеты, зомби – ожившие тела, движимые грязной магией. В отличие от скелетов, они умерли не так давно, и большая часть их тела все еще при них, гниющая и больная плоть обвисает с костей, наполненная личинками и опухшими органами. Пока они сражаются, их плоть и органы отделяются от костей, испуская тошнотворный, ядовитый запах, достаточно сильный, чтобы вывернуть желудки всех, кроме самых закаленных солдат.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	15	-	30	30	5	10	15	-	-	-	12

Черты: конструкт, темное зрение, страшный 2, не знающий боли, нежить, нестабильность, оружие +7

Дополнительно: доспех, порочный (малая), болезнь, отвлекающий, инфицированный, зараженный, территориальный



БЕСПОКОЙНЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Любая нежить с чертой конструкт держится на сухожилиях из темной магии. Это либо бездумные тела, оживленные некромантом, либо те, кто пришел в загробную жизнь в месте, где Шайиш, магический ветер смерти, или Дхар, мерзкая черная магия, собирается и застаивается, обращая смерть во что-то новое.

ВАМПИРЫ (VAMPIRES)

Вампиры считают себя правителями ночи. Многих могут счесть людьми, и некоторые даже долгое время живут среди живых. Несмотря на свой человеческий облик, их сердца не боятся под их бледной кожей, и вместо голода они испытывают постоянную жажду крови. Все вампиры старого света в конечном итоге имеют общих предков, живших тысячи лет назад на юге. Многие очень гордятся своим наследием, чертами и традициями, которые выделяют их среди сородичей. Вампиры разных родословных часто являются жестокими соперниками, но они достаточно мудры, чтобы объединяться перед угрозой общего врага.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	60	40	50	40	50	70	40	40	60	40	19

Черты: укус +8, ночное зрение, нежить, вампир, оружие +9

Дополнительно: животное, чемпион, порочный (малая), темное зрение, живучий, отвлекающий, страшный, полет, бешенство, ярость, голодный, ментальная порча, не знающий боли, каменеющий взор, регенерация, заклинатель (смерть или некромантia), ищёйка, стеноход

Духи (GHOSTS)

Духи – это души тех людей, что погибли, оставив незаконченные дела. Подобно скелетам и зомби, духи могут быть призваны вампирами или некромантами, или могут обитать в местах, наполненных Дхаром. В исключительных обстоятельствах, особенно мстительные духи могут вырваться из царства Морра в погоне за своей целью, хотя такие случаи быстро привлекают внимание культа Морра или магистров аметистового ордена. Появляясь благодаря искусству некромантии, духи объединяются в стаи, которые нападают и вселяются в своих врагов, сея на своем пути страх и хаос.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	30	-	30	30	10	30	20	15	15	-	10

Черты: темное зрение, эфирный, страшный 2, нежить, нестабильность, оружие +6

Дополнительно: животное, ярость, ненависть, рой, территориальный

РАБЫ ТЬМЫ

Хаос. Одного этого слова достаточно, чтобы суеверные люди бросились к храму Сигмара, совершая на бегу знак молота. Но, поскольку все добропорядочные граждане Империи боятся вторжения хаоса или нападения зверолюдей, истинная опасность кроется в границах Империи: культисты прячутся в подвалах, продажные аристократы обращаются с демонами, а невежественные жители деревень приносят в жертву своих мутировавших отпрысков, вместо того чтобы быстро убивать их, невольно пополняя ряды армий проклятых.

ЗВЕРОЛЮДЫ, ДЕТИ ХАОСА

Зверолюды — гротескные гибриды животных и людей. Они считают себя истинными детьми хаоса, благословленными темными богами прежде всех других видов. Их дикие стада бродят по лесам, собираясь в толпы и поклоняясь у нечестивых каменных алтарей, обмазанных экскрементами.

Горы (GORS)

Горы, самые обыкновенные зверолюди, обитают почти в каждом лесу старого света. Их внешний вид широко варьируется, но все они сочетают в себе звериные и человеческие черты, часто с головами и ногами коз с туловищем и руками людей. Единственная черта, присущая всем горам, — это пара больших рогов, и чем они больше, тем лучше, так как обозначают статус зверолюдей, — черта, отличающая их от унгоров и оборотней. Самые большие горы известны как бестигоны.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

Черты: лесной, доспех 1, ярость, рога +6, ночное зрение, оружие +7

Дополнительно: доспех 2, порочный (малая), болезнь (оспа Пакера), инфицированный, зараженный, мутация, размер (крупный), заклинатель (звери)

Унгоры (UNGORS)

Унгоры имеютrudиментарныеилиочень короткие рога, а поэтому едва ли считаются "горами" остальной частью стада. Некоторые даже щеголяют человеческими лицами, что делает их эффективными агентами, но также и мишенью для насмешек. Действительно, унгоры плохо относятся к горам и часто страдают от насмешек или голода по сравнению со своими более крупными рогатыми собратьями, что склоняет их к более горькой участии, вынуждая выместить свою злобу на других.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	35	30	30	35	30	35	25	25	35	25	12

Черты: лесной, ночное зрение, оружие +6

Дополнительно: доспех 1, порочный (малая), болезнь (оспа Пакера), инфицированный, зараженный, мутация, стрелковое +7 (25), размер (небольшой)

Минотавры (MINOTAURS)

Массивные и неповоротливые быкоподобные минотавры возвышаются даже над величайшими бестигорами. Стада с большим контингентом минотавров считают себя особенно благословленными темными богами. Стада зверолюдей собираются вокруг минотавров, так как их внушительное присутствие придает меньшим животным храбрости.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	45	25	44	45	20	35	25	20	30	15	30

Черты: рога +9, голодный, ночное зрение, размер (крупный), оружие +9

Дополнительно: лесной, агрессивный, порочный (малая), болезнь (оспа Пакера), ярость, инфицированный, зараженный, мутация

РЕВУЩИЙ ШАМАН (BRAY-SHAMAN)

Ревущие шаманы рождаются с инстинктивной способностью применять силы хаоса, которые они призывают с ужасающей силой. Единственные среди зверолюдей, кто никогда не испытывает нужды защищать себя от других членов своего стада, так как никто не посмеет причинить вред шаману, так как считается, что они несут волю самих темных богов.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	40	30	30	45	40	35	25	30	50	30	16

Черты: лесной, порочный (малая), ярость, рога +6, ночное зрение, заклинатель (зверей, любая хаоса, смерти или теней), оружие +7

Дополнительно: болезнь (оспа Пакера), инфицированный, зараженный, мутация, размер (крупный)

Культисты, потерянные и проклятые

Подобно гнилой балке за побеленными стенами, ужасный враг скрывается внутри Империи. В каждой провинции и городе мужчины и женщины соблазняются незаметными дарами хаоса, обещаниями власти, знания, силы или свободы.

Мутанты (MUTANTS)

Одна из самых трагических судеб, постигающих человека, – это поддаться мутациям хаоса. Это может произойти без повода или причины, и даже дети могут родиться мутантами. Когда такое случается, многие родители обнаруживают, что они не в силах умертвить свое дитя, поэтому вместо этого оставляют тех в лесу, чтобы дети погибли, либо же были приняты другими мутантами или зверолюдами. Неважно, насколько невинны они могут быть, все мутанты являются источником ужаса для простого народа, поэтому большинство попадают в путь к темным богам, покинутые и озлобленные, или убивают себя, пока не стало слишком поздно.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Черты: порочный (малая), мутация, оружие +7
Дополнительно: любые черты существ



ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ВРАГИ ВНУТРИ

Культисты и мутанты обычно прячутся на виду, и большинство из них — обычные члены общества. Альтернативные возможности для создания NPC приводятся на (с.) В разделе люди Рейкланда.

Культисты (CULTISTS)

Для тех, кого не коснулась порча хаоса, она кажется ужасающей чуждой, но тем, на кого она воздействует, каждый шаг к проклятию, каждая идея, приближающая их к хаосу, кажется не только логичной, но и неизбежной. Некоторые особенно набожные последователи запрещенных культов получают "дары" от своих богов; грязные мутации, которые гарантируют своим носителям смерть, если их обнаружат охотники на ведьм.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Черты: оружие +6
Дополнительно: доспех 1, порочный (малая), мутация, заклинатель (хаос)

Воины хаоса (CHAOS WARRIOR)

В воинах хаоса не осталось ничего человеческого, лишь тяжеловооруженные неуклюжие монстры, несущие богато украшенные доспехи и шлемы, усеянные шипами и символами своих богов. Ничего не осталось от их прежних жизней, они существуют лишь чтобы служить своему темному покровителю. В то время как большинство воинов хаоса — возвышенные выходцы из обитающих далеко на севере мародеров, избранные культисты могут быть одарены темными богами даром в виде доспехов хаоса, предоставляющими им большую силу определенной ценой — им никогда больше не снять доспех, во всяком случае, пока они живы. Поскольку редкий воин будет равен им по силе, ни один рыцарь не будет защищен лучшим доспехом, из-за чего жизнь воинов хаоса зачастую бывает весьма долгой.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	55	30	45	45	45	55	30	35	55	25	17

Черты: доспех 5, чемпион, порочный (малая), оружие +8
Дополнительно: агрессивный, болезнь, отвлекающий, бешенство, ментальная порча, мутация, заклинатель (хаос)

«На страшном севере таится величайшая опасность. Это продукт другого места, другого времени, выпущенный на нас несчастьем и ошибкой давно умерших богов. Она жадно хватается за наш мир, трепеща в ожидании, посылая вперед орды самых воинственных и завистливых людей из всех: наших родичей, племен человеческих»

— Фитцер, Виссенландский колдун



ДЕМОНЫ, НЕЧЕСТИВОЕ ВОИНСТВО

Демоны — это богохульные ужасы из царства хаоса, проявленная нечестивая воля богов хаоса. В Рейкланде демоны появляются только в том случае, если их вызывают культисты губительных сил. Хотя их присутствие вряд ли продлится долго, ибо материальное царство ненавидит их существование, хаос, который они сеют, настолько глубок, что никто из тех, кто сталкивается с демонами, никогда не забудет об этой встрече.

В то время как большинство демонов верны одному из четырех богов хаоса, некоторые из них — простые твари эфира, не обладающие собственной волей, выплескивающиеся в старый мир в безумном разрушении при любой возможности. Здесь приведены только четыре примера демонов — два младших демона и два князя демонов — но любой другой демон, который вам нужен, может быть легко создан при использовании черт существа.

КРОВОЖАДЫ КХОРНА (BLOODLETTERS OF KHORNE)

Избранные Кхорна, кровожады бродят по полям сражений старого мира, забирая черепа и жизни во имя кровавого бога. Они обладают острышими зубами и огромными рогами на головах. Их кроваво-красная кожа тверда, как медь, выкованная на наковалне бесконечной войны. У каждого кровожада есть адский клинок, зловеще острый, пропитанный кровью, которым он владеет с безрассудной отвагой, отдаваясь сладкому ощущению бессмысленной резни.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
5	55	35	45	35	60	40	30	25	70	15	17

Черты: доспех 5, чемпион, когти, порочный (умеренная), демон 8+, страшный 3, бешенство, рога+8, не знающий боли, нестабильность, оружие+9

ДЕМОН-ПРИНЦЫ (DAEMON PRINCES)

Конечной целью и апофеозом служения всех рабов хаоса является становление принцем демонов, чтобы вечно служить своему хозяину в царствах хаоса. Могущественные фигуры великой силы, принцы демонов — ужасные враги, с которыми не захотели бы встретиться даже величайшие герои Империи.

ХУДОБЕДРЫЙ ХЛЫСТ-ЯЗЫК — ПРИНЦ ДЕМОНОВ СЛААНЕШ

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	95	110	115	120	100	95	40	70	85	85	86

Черты: доспех 1, чемпион, порочный (сильная), демон 8+, отвлекающий, рога+15, ночное зрение, размер (крупный), заклинатель (слаанеш), ужасающий 3, нестабильность, оружие+16

Ф'орх Дыхание Скорби — ПРИНЦ ДЕМОНОВ НУРГЛА

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	70	35	120	150	50	20	30	85	120	50	108

Черты: доспех 4, дыхание+12 (коррозия), порочный (большая), демон 7+, темное зрение, болезнь (зудящая оспа), рога+14, инфицированный, зараженный, размер (крупный), заклинатель (нургл), ужасающий 3, нестабильность, оружие+15

ДЕМОНЕТКИ СЛААНЕШ (DAEMONETTES OF SLAANESH)

Как и все создания принца боли и наслаждения, демонетки Слаанеш прекрасны и ужасны одновременно. Обладая неземным обаянием, которое не поддается никаким чувствам и рациональности, они делают своих врагов бессильными к сопротивлению, настолько те становятся очарованы столь противоестественными и чудовищными формами. У них кремовая бледная кожа и большие черные как смоль глаза. Дикие, струящиеся, неестественно окрашенные волосы украшают их изящные головы. Вместо кистей их худые руки оканчиваются похожими на крабы клешнями.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	60	50	40	30	65	60	35	30	70	45	17

Черты: чемпион, порочный (умеренная), демон 8+, отвлекающий, страшный 2, ночное зрение, нестабильность, оружие+9



ОТВРАТИТЕЛЬНЫЕ КРЫСОЛЮДЫ

Скавены – злобные представители крысолюдов, живущих у всех под ногами, наблюдающих, ожидающих и нетерпеливых. Они влакат отвратительное существование в канализационных трубах и туннелях под городами Империи и так редко встречаются, что те, кто видит скавенов, обычно принимают их за зверолюдов или мутантов. Немногие когда-либо знали зловещую правду: подземная империя существует прямо под их ногами, ее туннели тянутся между каждым городом старого света и даже за его пределы.

Общество скавенов построено на спинах рабов, захваченных со всего старого света. Многие преступники участвуют в этой негласной торговле рабами и варп-камнем, в обмен на сомнительные услуги и секретные знания: шпионская сеть скавенов обширна и всепроникающа.

Сознавая деликатное положение, в котором они находятся, питаясь внутренностями других обществ, обитающих под землей, скавены защищают свои секреты любыми необходимыми средствами. Те, кто достаточно глуп, чтобы открыто говорить о сложной цивилизации разумных крысолюдей под мощными улицами Империи, могут оказаться мертвими в канаве или стать жертвой несчастного случая, мало похожего на случайность.

«Я ничего не видела. Крысолюдей не бывает, слышишь? Просто не повезло. Уилбур поскользнулся и упал, вот и все. Он неосторожно упал с лестницы на собственный нож. Десять раз. Просто не повезло»

— Кристиана Феллгер, отставной канализационный работник.

Клановые крысы (CLANRATS)

Большинство скавенов – клановые крысы, происходящие из одного из многих сложных кланов скавенов, которые постоянно ссорятся, интригуют, наносят удары в спину и, в конечном итоге, воюют друг с другом. Клановые крысы, как правило, действуют по приказу более высокопоставленных скавенов, но всегда ищут способ обеспечить себе лучшую позицию, чаще всего путем предательства. Обычно они облачены в заплесневелую кожу или грязную ткань, а куски ржавого и потускневшего металла служат импровизированными доспехами. Клановых крыс часто посыпают в качестве разведчиков или налетчиков, чтобы они искали припасы, варп-камень или рабов.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
5	30	30	30	30	40	35	30	30	20	20	11

Черты: доспех 2, инфицированный, ночное зрение, оружие+7

Дополнительно: болезнь (крысиная лихорадка), мутация, пугливый, скрытный, ищейка

Штурмовые крысы (STORMVERMIN)

Элитные бойцы скавенов – штурмовые крысы больше, сильнее, крепче и более дисциплинированными, чем клановые сородичи. Они будут служить ядром любого крупного штурма и они состоят в телохранителях важных скавенов. Штурмовые крысы обычно хорошо вооружены и бронированы, и вооружены оружием, одобренным их кланом.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
5	45	35	35	35	55	50	30	30	25	20	11

Черты: доспех 4, инфицированный, ночное зрение, оружие+8

Дополнительно: болезнь (крысиная лихорадка), мутация, ищейка

Крысоогры (RAT OGRES)

Крысоогры – неуклюжие звери, выведененные в темных пещерах подземного царства безумными попечителями стаи клана Молдер. Они глупы, но когда ими управляют другие, они бесстрашны и неумолимы в бою. Редко встречающиеся сами по себе, они, как правило, сопровождают серых провидцев или других высокопоставленных скавенов, служа тем телохранителями.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
5	35	10	55	45	35	45	25	10	25	15	30

Черты: доспех 1, инфицированный, ночное зрение, размер (крупный), глупый, оружие+9

Дополнительно: порочный (малая), темное зрение, болезнь (крысиная лихорадка), зараженный, мутация, хвост+8, ищейка, дрессированный (приручено, охрана, езда, война)



ЧЕРТЫ СУЩЕСТВА

Ниже приведены черты существа. Используйте их для создания уникальных персонажей.

Боязнь (Цель)

Afraid (Target)

Цель получает страх (0) для существа. Правила страха изложены на (с.).

Амфибия

Amphibious

Существо чувствует себя в воде как дома. Оно может добавить свой бонус ловкости к SL всех проверок плаванья и может двигаться на полную скорость по воде.

Лесной

Arboreal

Это существо чувствует себя в лесу как дома. В лесах он добавляет свой бонус ловкости к SL всех проверок на лазание и скрытность.

Враждебность (Цель)

Animosity (Target)

Существо не любит цель. Правила враждебностисмотрите на (с.).

Доспех (Ранг)

Armour (Rating)

Существо защищено броней или толстой шкурой. Он имеет [ранг] очков доспеха ко всем зонам попадания.

Агрессивный

Belligerent

Существо любит побеждать в бою. Пока у него больше преимуществ, чем у его противника, оно невосприимчиво к психологии.

Животное

Bestial

У этого существа нет рационального мышления или языка. Оно избегает огня и получает состояние «Сломленный», если поражено им. В обороне оно использует только умение уворот. Если оно потеряет больше половины своих Ран, оно попытается сбежать, если только не будет защищать своих детенышей или окажется загнанным в угол, или если у него нет черты «Территориальный». Если это так, то он впадает в бешенство (с.). У животных нет характеристики общительность.

Большой

Big

Это существо – крупный экземпляр своего вида. Оно получает + 10 силы и стойкости, и -5 к ловкости.



СВОБОДНЫЕ АТАКИ

Свободные атаки это обычные атаки навыком стрельбы или навыком рукопашной, не требующие действия в ваш ход.

Укус (Ранг)

Bite (Rating)

В свой ход, существо может совершить свободную атаку, потратив 1 преимущество. Урон от атаки равен рангу и уже включает в себя бонус силы существа.

Благословенный (разное)

Blessed (Various)

Существо благословленно и может творить благословения; соответствующее божество указано в скобках.

Прыгучий

Bounce

Существо может высоко подпрыгивать, возможно, благодаря сильным конечностям, магии или небольшим крыльям. При натиске или беге, оно удваивает свой атрибут скорости и может игнорировать все помехи в виде ландшафта и персонажей, ибо оно их просто перепрыгивает.

Дыхание ранг (тип)

Breath Rating (Type)

Дыхание существа – мощное оружие. В свой ход, существо может потратить 2 преимущества, чтобы активировать дыхание свободной атакой. Выберите 1 цель, которую оно может видеть в пределах [20 + бонус стойкости] ярдов. Все персонажи в [бонус силы] ярдов от цели, как и все персонажи между существом и целью подвергаются этой атаке. Совершите встречную проверку навыка стрельбы против уворота всех целей (существо совершает только одну атаку). Все цели, провалившие проверку, получают урон, равный рангу атаки. Далее, если черта помечена любым из следующих типов в скобках, примените соответствующие правила.

- **Холод:** цели получают состояние «Оглушенный» за каждые 5 нанесенных ран (минимум 1).
- **Коррозия:** все доспехи и оружие, которые есть у пострадавших целей, получают 1 урон.
- **Огонь:** наносимые раны игнорируют очки доспеха. Цели получают состояние «Горящий».
- **Электричество:** наносимые раны игнорируют очки доспеха. Цели получают состояние «Оглушенный».
- **Яд:** наносимые раны игнорируют очки доспеха. Цели получают состояние «Отравленный».
- **Дым:** область заполняется дымом, блокируя линию видимости в течении бонуса стойкости раундов.

Существо неуязвимо для своего собственного дыхания. Это магическая атака.

Жесткий

Brute

Существо тяжелое и жестокое. Он получает -1 скорость, -10 ловкость и +10 силы и стойкости.

Чемпион

Champion

Существо – необычайно опытный воин. Если он выигрывает встречную проверку при защите в ближнем бою, он может нанести урон так же, как если бы это была его атака.

ХЛАДНОЕ КАСАНИЕ Chill Grasp

От прикосновения существа ознон пробирает саму душу врага. За 2 Преимущества и Действия существо может попытаться выполнить встречную проверку навыка рукопашной против рукопашной или уворота цели. Если оно выигрывает, цель теряет 1d10 + SL ран, игнорирующих бонус стойкости и очки доспеха. Это магическая атака.

УМНЫЙ Clever

Существо особенно умно. Оно получает +20 к интеллекту и +10 к инициативе.

ХЛАДНОКРОВНОЕ Cold-blooded

Существо хладнокровно и на него сложно повлиять. Оно может инвертировать все проваленные проверки силы воли.

Опутывающий Constrictor

Существо может сжимать и раздавливать свою добычу. Любое успешное попадание накладывает на цель состояние «Опутанный». После этого существо по желанию может захватить цель. Смотрите (с.).

КОНСТРУКТ Construct

Это существо представляет собой неспособную думать магическую конструкцию и двигающуюся благодаря магическим силам. У него нет интеллекта, силы воли или общительности, и проверки их невозможны. Если у него нет волшебника, управляющего им, или он не обладает чертой «Территориальный», он бездумно шатается, двигаясь сообразно потокам окружающей магии.

В целях расчета своих ран он использует свой бонус силы вместо бонуса силы воли. Все его атаки магические.

ЕДКАЯ КРОВЬ Corrosive Blood

У существа едкая кровь. Каждый раз, когда его ранят, из тела брызжет кровь, и все вовлеченные в бой с ним цели получают 1d10 ран, которые снижаются бонусом стойкости и очками доспеха, до минимума в 1.

ПОРОЧНЫЙ (СИЛА) Corruption (Strength)

Существо запятнано Хаосом или наполнено темной магией. Сила порчи отмечена в скобках. Смотрите (с.).

ХИТРЫЙ Cunning

Существо исключительно хитро. Оно получает +10 к общительности, интеллекту и инициативе.

ТЕМНОЕ ЗРЕНИЕ Dark Vision

Существо может видеть в темноте, как если бы светило солнце.

ДЕМОН (ЦЕЛЬ) Daemonic (Target)

Существо состоит из сырой магии, и нечестивый ихор прокачивает ту субстанцию, что течет по его венам. Демонам не требуется все то, что нужно смертным для жизни: еда, вода, воздух...

Все его атаки магические. Бросьте 1d10 после получения любого удара, если существо выбрасывает значение цели или выше, удар игнорируется, даже если он критический. Если существо ослаблено до 0 ран, его душа немедленно возвращается в Царства Хаоса, удаляя его из игры.

ЖИВУЧИЙ

Die Hard

Неважно, как сильно ударили существо, оно продолжает стоять. Все критические раны, не приводящие к смерти, могут быть исцелены; просто прикрепите необходимые части тела в правильные места, возможно, с помощью скоб или больших шипов, чтобы удерживать их на месте. Даже «смерть» может быть «исцелена», если соответствующие части тела, такие как потеряянная голова, прикреплены к телу. Если наступает смерть и все части на месте, оно может попытаться совершить серьезную (+0) проверку выносливости, требующую 6 SL, в начале каждого раунда в течении [бонуса стойкости] раундов после смерти. Если тест пройден успешно, существо возвращается к жизни с 1 раной.

БОЛЕЗНЬ (ТИП)

Disease (Type)

Существо несет указанную болезнь. Другие должны будут проверить в зависимости от обстоятельств, чтобы не заболеть. Смотрите (с.).

ОТВЛЕКАЮЩИЙ Distracting

Существо отвлекает или сбивает с толку врагов, возможно, источает снотворный мускус или тошнотворный запах, или, возможно, его появление ужасает. Все живые цели в радиусе ярдов, равных его бонусу стойкости, получают штраф -20 ко всем проверкам. Цель может получить этот штраф только один раз, независимо от того, сколько рядом отвлекающих врагов.

ЭЛИТНЫЙ

Elite

Это существо – стойкий ветеран. Он получает +20 к навыку рукопашной, навыку стрельбы и силе воли.

ЭФИРНЫЙ

Ethereal

Существо бестелесно, что позволяет ему проходить сквозь твердые объекты. Оно может быть повреждено только магическими атаками.

БЫСТРЫЙ

Fast

Существо движется необычайно быстро. Он получает +1 скорость и +10 ловкости.

СТРАШНЫЙ (РАНГ)

Fear (Rating)

Существо вызывает неестественный страх у других существ с рангом, равным его рангу. Смотрите (с.).

ПОЛЕТ (РАНГ)**Flight (Rating)**

Движением существо может взлететь на высоту до [ранг] ярдов. Во время полета он игнорирует весь промежуточный ландшафт, препятствия или персонажей. В конце хода он решает, приземлился ли он или все еще летит. Он может использовать это движение для натиска. Если он начинает свой ход во время полета, он должен выбрать полет для своего движения. Если он не может этого сделать, GM решает, как далеко падает существо (с.).

При выборе существа в качестве цели, измерьте горизонтальное расстояние как обычно, затем увеличьте дистанцию на 1 шаг. Таким образом, дальняя дистанция становится предельной, а если оно находится на предельной дистанции, в него вообще невозможно попасть.

Во время полета он получает штраф -20 ко всем проверкам дальнего боя, так как он кружит в небе, что затрудняет прицеливание.

БЕШЕНЫЙ**Frenzy**

Существо может становиться бешеным. Более подробно бешенство рассмотрено на (с.).

ЯРОСТЬ**Fury**

Существо может окунуться во всепоглощающую ярость. Он может потратить все свое преимущество (минимум 1), чтобы все противники в ближнем бою с ним стали его объектом ненависти. Если существо имеет по крайней мере 3 преимущества, оно может вместо этого потратить все свое преимущество, чтобы войти в состояние бешенства. Смотрите (с.).

ПРИЗРАЧНЫЙ ВОЙ**Ghostly Howl**

Существо может издавать леденящий вой, способный убить тех, кто его слышит. В свою очередь, существо может потратить все свое преимущество (минимум 2), чтобы вызвать отвратительный вой в качестве свободной атаки.

Все живые цели в радиусе ярдов, равных инициативе существа, немедленно получают 3 состояния «Оглохший» и получают 1d10 ран, игнорирующих бонус стойкости и очки доспеха. Пострадавшие также должны пройти среднюю (+20) проверку выносливости, иначе получат состояние «Сломленный».

Стойкий**Hardy**

Существо может выдержать больше урона, чем большинство сородичей. Увеличьте его раны на число, равное его бонусу стойкости (применяется перед любыми модификаторами размера).

НЕНАВИСТЬ (ЦЕЛЬ)**Hatred (Target)**

Существо действительно ненавидит цель. Смотрите правила ненависти на (с.).

РОГА РАНГ (ОСОБЕННОСТЬ)**Horns Rating (Feature)**

У существа есть рога или какой-то другой острый призрак (если его черта «Рога» представляет другую особенность, это будет отмечено в скобках). Когда существо получает преимущество при натиске, оно может совершить свободную атаку своими рогами, как обычно, с использованием ранга для расчета урона (его бонус силы уже включен).

ГОЛОДНЫЙ**Hungry**

Существо всегда жаждет свежего мяса. Если оно убивает или выводит из строя живого противника (или сталкивается со свежим телом), то должно пройти среднюю (+20) проверку силы воли или будет пирить, потеряв свое следующее действие и движение.

НЕВОСПРИИМЧИВЫЙ (ТИП)**Immunity (Type)**

Существо полностью невосприимчиво к определенному типу урона, такого как яд, магия или электричество. Весь урон этого типа, в том числе от критических ран, игнорируется.

НЕВОСПРИИМЧИВЫЙ К ПСИХОЛОГИИ**Immunity to Psychology**

Будучи храбрым, чрезвычайно глупым или просто отвлеченным в данный момент, существо совершенно бесстрашно. Оно игнорирует правила психологии. Смотрите (с.).

ИНФИЦИРОВАННЫЙ**Infected**

Существо или его оружие несут жуткую инфекцию. Если из-за этого живой противник теряет раны, он должен пройти легкую (+40) проверку выносливости или получит гнойную рану (с.).

ЗАРАЖЕННЫЙ**Infestation**

Шкура существа кишит кусающимися блохами или чем-то подобным. Все противники получают штраф -10, чтобы поразить его в рукопашном бою, поскольку паразиты отвлекают и мешают им.

ЛИДЕР**Leader**

Существо – опытный лидер. Он получает бонус +10 к общительности и силе воли. Примечание: эта черта не может быть взята существами с чертой «Животное».

МАГИЧЕСКИЙ**Magical**

Существо окутано магией. Все его атаки считаются магическими, то есть оно может нанести вред существам, подверженным только магическим атакам.

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ (РАНГ)**Magic Resistance (Rating)**

Магия оказывает уменьшенное влияние на существо. SL любого заклинания, влияющего на него, уменьшается на значение ранга. Таким образом, «Сопротивление магии 2» уменьшит SL на 2.

МЕНТАЛЬНАЯ ПОРЧА Mental Corruption

Существо одержимо Хаосом. Совершите бросок по таблице «Ментальной порчи» на (с.).

ЧУДЕСА (РАЗНЫЕ) Miracles (various)

Существо может творить чудеса; соответствующее божество указано в скобках.

МУТАЦИЯ Mutation

Существо "благословлено" мутацией. Совершите бросок по таблице «Физической порчи» на (с.).

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ Night Vision

Существо имеет талант «Ночное зрение». Смотрите (с.).

НЕ ЗНАЮЩИЙ БОЛИ Painless

Существо не чувствует боли или может игнорировать ее. Все штрафы (кроме тех, где ампутируется конечность), понесенные из-за критических ран, игнорируются, хотя состояния накладываются как обычно.

ОКАМЕНЯЮЩИЙ ВЗОР Petrifying Gaze

Взгляд существа может превратить плоть в камень. Своим действием оно может потратить все свои преимущества, чтобы использовать свой взор (минимум 1). Существо совершает встречную проверку навыка стрельбы против инициативы цели, добавляя 1 SL за каждое потраченное преимущество. Его противник получает 1 состояние «Оглушенный» за каждые 2 SL, с которыми существо выигрывает. Если оно выигрывает по крайней мере с 6 SL, его цель навсегда превращается в камень.

Если целью является заклинателем, проверка может быть встречной языку (магик) вместо инициативы, ибо произносится контрзаклинание.

ПРЕДУБЕЖДЕНИЕ (ЦЕЛЬ) (Prejudice (Target))

Существо просто не любит цель. Смотрите (с.) для правил о предубеждении.

СТРЕЛКОВОЕ РАНГ (ДИСТАНЦИЯ) (Ranged Rating (Range))

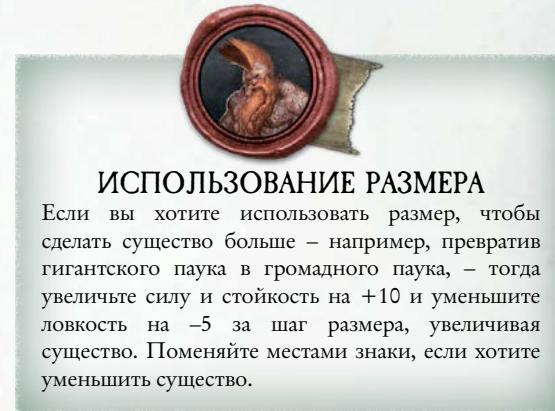
У существ есть оружие дальнего боя. Оружие наносит урон, равный рангу, а дистанция в ярдах указана в скобках.

ТЯЖЕЛОЕ Rear

Своим движением существо может совершить атаку топотом, если она больше своего оппонента (см. размер).

РЕГЕНЕРАЦИЯ Regenerate

Существо способно исцеляться с невероятной скоростью, даже восстанавливая отрубленные части. В начале каждого раунда, если у него осталось более 0 ран, оно автоматически регенерирует 1d10 ран. Если у него осталось 0 ран, существо регенерирует одну рану при броске 1d10 с результатом 8+. Если он выбросит на регенерации 10, он также полностью регенерирует критическую рану, теряя все штрафы и состояния, связанные с ней. Любые критические раны или раны, вызванные огнем, не могут быть восстановлены и должны учитываться отдельно.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗМЕРА

Если вы хотите использовать размер, чтобы сделать существо больше – например, превратив гигантского паука в громадного паука, – тогда увеличьте силу и стойкость на +10 и уменьшите ловкость на -5 за шаг размера, увеличивая существо. Поменяйте местами знаки, если хотите уменьшить существо.

РАЗМЕР (Различный) (Size (Various))

Эта черта влияет на существ, чьи размеры отличаются от игрового стандарта (то есть примерно человеческого размера). Есть семь ступеней размера, от крошечного до монструозного.

Размер	Примеры
Крошечный	Бабочка, мышь, голубь
Маленький	Кот, ястреб, человеческий младенец
Небольшой	Гигантская крыса, полурослик, человеческий ребенок
Средний	Дварф, эльф, человек
Крупный	Лошадь, огр, тролль
Огромный	Грифон, виверна, манткора
Монструозный	Дракон, гигант, великий демон

Боевые модификаторы размера

Если крупнее:

- Его оружие приобретает достоинство «Повреждающее», если существо на один шаг больше, и «Пробивающее», если оно больше на два шага или выше.
- Он умножает любой урон на разницу в размере между ним и его целью (таким образом, 2 шага = x2, 3 шага = x3 и т. д.); это умножение рассчитывается после применения всех модификаторов.
- Все успешные удары по более мелким целям активируют правило «Насмерть», даже если цель выживает (с.).

Если меньше:

- Получает бонус +10 к попаданию.

Защита от больших существ

Вы получаете штраф -2 SL за каждый шаг, на который больше атакующее вас существо, при использовании рукопашной для совершения встречной проверки при защите. От гиганта, орудующего деревом, лучше уворачиваться, а не парировать!

Страх и ужас

Если существо воспринимается как агрессивное, оно вызывает страх у любого существа, меньшего, чем оно, и ужас у любого существа на два или более шагов меньше. Ранг страха или ужаса равен разнице в шагах размера. Итак, если существо крупное, а его противник маленький, оно вызовет ужас 2. Более подробно правила ужаса описаны на (с.).

Движение в бою

Существо, которое больше по размеру, игнорирует необходимость выйти из боя, если оно хочет покинуть рукопашный бой; вместо этого он расталкивает более мелких бойцов с дороги, двигаясь туда, куда оно хочет.

Встречная сила

Во время встречных проверок силы (и аналогичных), если одно существо на 2 или более шага больше, оно побеждает автоматически. Если существо на 1 размер больше, меньшее существо должно выбросить крит, чтобы оспорить бросок. Если это так, SL сравниваются как обычно. Все остальные результаты означают, что побеждает большее существо.

Топот

Существа, которые больше, чем их противники, могут сделать один топот в качестве свободной атаки, потратив 1 преимущество, когда они пинают или иным образом атакуют меньших противников у своих ног. Эта атака имеет урон, равный их бонусу силы +0 и использует рукопашное (кулачное).

Раны

У более крупных существ больше ран:

Размер	Раны
Крошечный	1
Маленький	Бонус стойкости
Небольшой	(2x бонус стойкости) + бонус силы воли
Средний	Бонус силы + (2x бонус стойкости) + бонус силы воли
Крупный	(Бонус силы + (2x бонус стойкости) + бонус силы воли) x2
Огромный	(Бонус силы + (2x бонус стойкости) + бонус силы воли) x4
Монструозный	(Бонус силы + (2x бонус стойкости) + бонус силы воли) x8

Пугливый
Skittish

Существо легко пугается магии или громких шумов. Если такое происходит, он получает +3 состояния «Сломленный».

ЗАКЛИНАТЕЛЬ (РАЗЛИЧНОЕ)**Spellcaster (Various)**

Существо может читать заклинания; конкретное знание магии будет указано в скобках.

Скрытный
Stealthy

Существо особенно скрыто. Он добавляет [бонус ловкости] к SL всех проверок скрытности.

ЧЕТВЕРОНОГИЙ
Stride

Существо может быстро двигаться, возможно, потому что оно четвероногое или имеет особенно длинные ноги. При беге умножьте скорость на 1,5.

Глупый**Stupid**

Хотя это существо не лишено самосознания (и у него нет черты «Животное»), оно глупо. Если оно находится рядом с союзниками без черты «Глупый», те могут управлять им без проблем. В противном случае, он должен пройти легкую (+40) проверку интеллекта в начале каждого раунда или будет сбито с толку. Если это произойдет, оно будет пускать слюни, возможно, садясь или ковыряясь в носу, принося мало пользы, теряя и свое движение и действие этого хода.

БОЛОТОХОД**Swamp-strider**

Существо чувствует себя как дома в болоте. Он не терпит никаких штрафов за скорость по болотистой местности.

Рой**Swarm**

Рой – это большое количество одинаковых существ, действующих как единое целое. Рой считается одним существом, которое игнорирует правила психологии (с.) и может игнорировать правила вовлечения в бой при использовании своего движения. Если рой успешно поражает противника, он активирует правило «Насмерть» (даже если он не убил своего противника – (с.)). Все противники, вовлеченные в бой с раем, автоматически теряют 1 рану в конце каждого раунда, так как рой уничтожает все вокруг себя. Рой имеет в пять раз больше ран, чем обычное существо, и получает +10 к навыку рукопашной. Любые попытки стрелять в рой получают бонус +40 к попаданию. Рои игнорируют все правила черты существа «Размер»

АТАКА ХВОСТОМ (РАНГ)**Tail Attack (Rating)**

Хвост существа способен сбивать врагов с ног. В свой ход, существо может совершить свободную атаку, потратив 1 преимущество. Хвост наносит ранг урона, который уже включает его бонус Силы. Противники с меньшим размером, чем существо, которые получают любые раны от этой атаки, также получают состояние «Лежащий».

Щупальца (ранг)**# Tentacles (Rating)**

У существ есть количество щупалец, равное #. Существо имеет одно действие для свободной атаки за каждое щупальце. Атака каждого щупальца имеет ранг урона, который уже включает его бонус силы. Если оно

наносит урон, оно также может наложить на оппонента состояние «Опутанный», которое инициирует захват между целью и этим щупальцем. Если щупальце совершило захват, вы можете использовать действие свободной атаки щупальца, вместо действия существа, чтобы использовать действия в захвате (с.).

ТЕРРИТОРИАЛЬНЫЙ Territorial

Это существо защищает определенную область или локацию. Оно будет сражаться до смерти, чтобы защитить его, и обычно не преследует врагов, если они покидают эту область.

УЖАСАЮЩИЙ (РАНГ)

Terror (Rating)

Существо вызывает неестественный ужас у других существ, с указанным рангом. Смотрите (с.).

ДРЕССИРОВАННЫЙ (НАВЫКИ ДРЕССИРОВКИ)

Trained (Trained Skills)

Эта черта отображает животных, которые были обучены при помощи умения дрессировки. Навыки, которыми обладает животное, указаны в скобках. Не стесняйтесь создавать свои собственные навыки.

Приручено: животное обучено игнорировать свою черту «Животное». Он получает 2d10 общительности.
Вождение: животное обучено тянуть карету, тележку, плуг, коляску или подобное.

Развлечение: животное обучено развлекать других. Он добавляет бонус +10 к соответствующим проверкам развлечения, трюков или музенирования.

Принести: животное обучено приносить вещи. Это обычная команда для собак и им подобных.

Охрана: животное обучено оставаться в одном месте или бродить в качестве охранника, предоставляемому ему черту «Территориальный».

Дом: животное обучено возвращаться домой, если оно выпущено или потеряно.

Магия: животное обучено игнорировать «Пугливость», когда дело доходит до магии, что необходимо для большинства лошадей, используемых волшебниками.

Езда: животное примет наездника. Некоторые существа особенно воинственны и не примут всадника без соответствующего умения. Итак, чтобы ездить на грифоне, вам нужно умение верховая езда (грифон).

Война: животное готово к сражениям, получая +10 навыка рукопашной. Оно также может игнорировать «Пугливость» из-за громкого шума.

АТАКА ЯЗЫКОМ РАНГ (ДИСТАНЦИЯ)

Tongue Attack Rating (Range)

Сильный и быстрый язык существа может обернуться вокруг добычи, увлекая ее к ужасному концу. В свой ход, существо может совершить свободную атаку, потратив 1 преимущество. Это стрелковая атака, наносящая урон, равный ее рангу (дистанция указана в скобках). Если атака попадает, цель получает 1 состояние «Опутанный» и, если она имеет меньший размер, перетаскивается к существу и вовлекается в бой. Затем существо может выбрать, выпустить ли цель, совершить свободную атаку, используя свою черту «Оружие», или оставить цель опутанной языком, инициируя захват (с.).

СТОЙКИЙ

Tough

Существо более устойчиво к повреждениям, чем обычно, и вряд ли отступит. Он получает +10 к стойкости и силе воли.

ИЩЕЙКА

Tracker

Ищейки хорошо следят за своей добычей, как правило, благодаря обонянию или слуху существо добавляет [бонус инициативы] SL ко всем проверкам выслеживания.

НЕЖИТЬ

Undead

Нежить не является ни живой, ни мертвый, то есть она не зависит от обычных предпосылок для жизни: воздух, еда, вода... Эта черта чаще всего необходима, когда заклинания, чудеса или другие способности воздействуют только на нежить.

НЕСТАБИЛЬНОСТЬ

Unstable

Тело существа поддерживается нечистой магией, которая по своей природе нестабильна в материальном мире. Всякий раз, когда оно заканчивает раунд, вовлеченнное в бой, в котором участвует противник с более высоким преимуществом, существо теряет раны, равные разнице в между его преимуществом и самым высоким преимуществом его оппонентов. Итак, если у существа было 1 преимущество, а у его противника – 3, существо потеряло бы 2 раны. Если существо когда-либо достигнет 0 ран, магия, удерживающая его на месте, разрушается, и оно «умирает».

ВАМПИР

Vampiric

Существо питается кровью и черпает огромную физическую силу из этого акта. Всякий раз, когда он выполняет успешную атаку укуса против соответствующего противника, он исцеляет столько ран, сколько теряет его противник. Пить кровь таким способом – единственный способ исцеления.

ЯД (СЛОЖНОСТЬ)

Venom (Difficulty)

Атаки существа отравлены или ядовиты. Когда оно наносит раны, его противник получает состояние «Отравленный». Если не указана сложность для противостояния яду, предполагается, что она равна серьезной (+0). (с.).

РВОТА

Vomit

Существо может извергнуть поток разъедающей рвоты, окатывающей противников волной полупереваренных останков. В свой ход, потратив 3 преимущества, существо может активировать свою рвоту в качестве свободной атаки. Существо выбирает 1 цель, которую оно может видеть в пределах [бонус стойкости] ярдов, после чего направляет в нее поток рвоты.

Все цели в пределах двух ярдов от выбранной цели также будут поражены. Существо выполняет встречную проверку навыка стрельбы против уворота всех целей (существо совершает только один бросок, противопоставляемый всем броскам целей). Проверка для существа обычно легкая (+40) из-за близкого

расстояния и серьезная (+0) для противников. Все проигравшие цели получают попадание с уроном от оружия равным [бонусу стойкости существа +4] и получают состояние «Оглушенный».

Все доспехи и оружие, которые имеют пострадавшие цели, получают 1 урона, ибо их разъедает кислотная влага.

ОПЕКА (РАНГ)

Ward (Rating)

Благодаря магической природе, специальному талисману или просто удаче, но некоторые удары, похоже, просто не попадают. Бросайте 1d10 после получения любого попадания, если существо выбрасывает ранг или выше, удар игнорируется, даже если он критический.

СТЕНОХОД

Wallcrawler

Существо может легко преодолевать вертикальные поверхности и даже ходить по потолку, готовясь спрыгнуть оттуда на неосторожную добычу. Оно движется с полной скоростью по любой подходящей поверхности и автоматически проходит все проверки лазанья.

ОРУЖИЕ (РАНГ)

Weapon (Rating)

Существо носит оружие ближнего боя или использует зубы, когти или нечто подобное в бою.

Оружие наносит урон, равный его рангу, который уже включает бонус силы существа. Как правило, это будет $4 +$ его бонус силы (если это одноручное оружие).

ПАУТИНА (РАНГ)

Web (Rating)

Существо может создать паутину, чтобы поймать неосторожных противников. Каждый раз, когда оно успешно попадает, противники получают 1 состояние «Опутанный» с силой ранга. (с.).

