

# WARHAMMER® FANTASY® ROLE-PLAY

КНИГА ПРАВИЛ



МРАЧНЫЙ МИР ОПАСНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



# СОДЕРЖАНИЕ

## I ВВЕДЕНИЕ



Рассказ о книге, объяснение основных принципов настольных ролевых игр, краткое знакомство с Преславной Империей Его Императорского Величества Карла-Франца I и перехваченное письмо весьма любопытного содержания.

Настольные ролевые игры .....	7
Как пользоваться этой книгой .....	7
Письмо из Империи .....	20

## II ПЕРСОНАЖ



Пошаговое руководство по созданию персонажа и команды искателей приключений, готовых веселиться и получать за это денежки.

Создание персонажа .....	24
Народ .....	24
Класс и карьера .....	30
Параметры .....	33
Навыки и таланты .....	35
Имущество .....	37
Последние штрихи .....	37
Команда .....	41
Оживляем персонажа .....	42
Развитие .....	43
Готово! .....	43
Обзор бланка персонажа .....	44

## III КЛАССЫ И КАРЬЕРЫ



В Старом Свете великое множество возможностей и рабочих мест. Эта чудесная глава расскажет тебе о том, как потратить честно заработанный в приключениях опыт, как влияет на героя его положение в обществе и как можно его улучшить.

Классы .....	46
Карьера .....	46
Ступени карьеры .....	47
Шаги развития карьеры .....	47
Перемены в карьере .....	48

Статус .....	49
Сословие и положение .....	49
Определение статуса персонажа .....	50
Смена статуса .....	50
Эффекты статуса .....	50
Поддержание статуса .....	51
Заработка и статус .....	51
Бюргеры .....	53
Агитатор .....	53
Городской стражник .....	54
Горожанин .....	55
Крысолов .....	56
Купец .....	57
Попрошайка .....	58
Ремесленник .....	59
Следователь .....	60
Воины .....	61
Гладиатор .....	61
Жрец-воин .....	62
Кавалерист .....	63
Негодай .....	64
Охранник .....	65
Рыцарь .....	66
Солдат .....	67
Убийца чудовищ .....	68
Книгоочеи .....	69
Аптекарь .....	69
Врач .....	70
Жрец .....	71
Законник .....	72
Инженер .....	73
Маг .....	74
Монах .....	75
Учёный .....	76
Крестьяне .....	77
Бейлиф .....	77
Знахарь .....	78
Мистик .....	79
Охотник .....	80
Разведчик .....	81
Рудокоп .....	82
Селянин .....	83
Травник .....	84
Придворные .....	85
Дворянин .....	85
Дуэлянт .....	86
Слуга .....	87
Смотритель .....	88
Советник .....	89
Художник .....	90
Шпион .....	91
Эмиссар .....	92
Речники .....	93
Докер .....	93
Контрабандист .....	94
Лодочник .....	95
Лоцман .....	96
Моряк .....	97
Побережник .....	98
Речной житель .....	99
Речной стражник .....	100
Странники .....	101
Артист .....	101
Дорожный стражник .....	102
Коробейник .....	103
Кучер .....	104
Охотник за головами .....	105
Охотник на ведьм .....	106
Посыльный .....	107
Флагеллант .....	108
Шельмы .....	109
Бандит .....	109
Ведьма .....	110
Вор .....	111
Гробокопатель .....	112
Пройдоха .....	113
Разбойник .....	114
Скупщик краденого .....	115
Шарлатан .....	116

## IV НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ



Все способности, которыми твой герой может попытаться овладеть, а также описание того, как ты можешь найти им подходящее применение.

Навыки .....	117
Определение показателя навыка .....	117
Общие и профессиональные навыки .....	117
Группы навыков и специализации .....	118
Сводный перечень навыков .....	118
Таланты .....	132
Получение талантов .....	132
Сводный перечень талантов .....	132

## V ПРАВИЛА



Точно подобранное название этой главы говорит само за себя! Механика игры, применение проверок — главного метода определения неоднозначных исходов действий персонажей — и множество примечаний с примерами.

Проверки .....	149
Обычные проверки .....	149
Гарантированный шанс провала и успеха .....	150
Расширенные проверки .....	152
Сложность .....	153

Помощь .....	155
Сражения.....	156
Время.....	156
Структура течения сражения.....	156
Определение очерёдности хода .....	156
Неожиданное нападение .....	157
Твой ход.....	157
Атака.....	158
Удачи и неудачи .....	159
Дистанционный бой .....	160
Модификаторы проверок в сражении.....	161
Бой с оружием в каждой руке .....	163
Сражение без оружия.....	163
Сражение верхом .....	163
Преимущества.....	164
Перемещение .....	164
Перемещение во время сражения.....	165
Прыжки и падения .....	166
Погони .....	166
Состояния .....	167
Накопление состояний .....	167
Сводный перечень состояний.....	167
Судьба и упорство.....	170
Судьба и удача.....	170
Упорство и решимость .....	171
Ранения .....	172
Здоровье, травмы и смерть .....	172
Переломы костей.....	179
Разрывы мышц.....	179
Последствия ампутаций .....	180
Лечение .....	181
Медицинская помощь .....	181
Ситуативный урон .....	181
Скверна .....	182
Получение пунктов скверны.....	182
Проявление скверны .....	183
Избавление от скверны .....	183
Болезни .....	186
Литания болезней .....	186
Симптомы .....	188
Психика.....	190
Проверки психики .....	190
Психические особенности .....	190
Дополнительные психические особенности .....	191

## МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ



Широкий спектр событий и затей, которым герои могут посвятить время в промежутках между захватывающими дух приключениями.

События .....	193
---------------	-----

Затеи.....	195
Деньги на ветер.....	195
Долг и ответственность .....	195
Общие затеи .....	196
Классовые затеи .....	200

## РЕЛИГИЯ И ВЕРА



Описание богов Старого Света, их Церквей и последователей. Глава также содержит перечень благословений и чудес, которыми славятся их подвижники. Будь осторожен: эта глава затрагивает нечестивые знания, которых лучше избегать любой ценой!

Боги.....	202
Боги Империи .....	202
Другие пантеоны .....	202
Боги Хаоса .....	203
Церкви.....	203
Главные Церкви Империи.....	204
Великий Конclave.....	204
Церковь Верены, богини мудрости .....	205
Церковь Мананна, бога моря.....	206
Церковь Мирмидии, богини стратегии.....	207
Церковь Морра, бога смерти.....	208
Церковь Райи, богини плодородия.....	209
Церковь Ранальда, бога хитрости .....	210
Церковь Сигмара, бога Империи.....	211
Церковь Таала, бога дикой природы .....	212
Церковь Ульрика, бога войны.....	213
Церковь Шалии, богини милосердия .....	214
Боги-предки гномов .....	215
Боги эльфов .....	215
Боги полуорсоликов .....	215
Боги Хаоса .....	217
Молитвы .....	217
Блаженные .....	217
Благословения и чудеса .....	217
Пunkты греховности .....	217
Божественный гнев .....	218
Благословения .....	220
Уровень успеха .....	220
Чудеса .....	222
Уровень успеха .....	222
Чудеса Верены .....	222
Чудеса Мананна .....	223
Чудеса Мирмидии .....	224
Чудеса Морра .....	224
Чудеса Райи .....	225
Чудеса Ранальда .....	225
Чудеса Сигмара .....	226
Чудеса Таала .....	227
Чудеса Ульрика .....	227
Чудеса Шалии .....	228

## VIII МАГИЯ



Лишь злонамеренный или заблудший глупец дернёт бросить свой взор на страницы, повествующие о знаниях мистических и нечестивых. Впрочем, для выпускников и учеников Колледжей Магии их прочтение строго обязательно.

Эфир.....	229
Ветра магии .....	229
Язык магии .....	230
Восемь Школ .....	230
Эльфийская магия .....	233
Тёмная магия .....	233
Другие Школы .....	233
Правила магии .....	233
Второе зрение .....	233
Типы заклинаний .....	233
Проверка сотворения заклинания .....	234
Проверка концентрации .....	236
Отторжение ветров .....	237
Развеивание .....	237
Применение злого камня .....	237
Заклинания .....	238
Изысканная магия .....	238
Простейшие заклинания .....	240
Общие заклинания .....	242
Цветная магия .....	245
Школа Жизни .....	245
Школа Зверей .....	246
Школа Металла .....	247
Школа Небес .....	249
Школа Огня .....	250
Школа Света .....	251
Школа Смерти .....	252
Школа Теней .....	253
Ведьмовская магия .....	254
Школа Ведьмовства .....	254
Школа Знахарства .....	255
Тёмная магия .....	256
Школа Демонологии .....	256
Школа Некромантии .....	256
Магия Хаоса .....	257
Школа Нурглы .....	257
Школа Слаанеша .....	257
Школа Тзинча .....	257

## ВЕДУЩИЙ



Советы для тех, кого угораздило повести за собой буйную толпу. Здесь также собраны советы по поводу путешествий по Империи и возможные награждения тех, кто хорошо проявил себя перед лицом неизбежного.
Общие советы ..... 259
Создание персонажей ..... 259
За игровым столом ..... 260
Путешествия ..... 261
После игры ..... 264

## СЛАВНЫЙ РЕЙКЛАНД



Да здравствует сердце Империи — славный Рейкланд. Огромные города, дремучие леса, подпирающие небо горные пики ждут отважных первопроходцев.
Землеописание ..... 267
Горы, предгорья и Форбергланд ..... 267
Тёмные, дремучие леса ..... 268
Реки, каналы и озёра ..... 269
Гибельные и зловонные болота ..... 271
Летопись Рейкланда ..... 272
Политика ..... 276
Совет Рейкланда ..... 276
Рейкстаг ..... 277
Рейксфьефы ..... 277
Поселения ..... 278
Альтдорф и бесчисленные города ..... 278
Крепости и твердыни ..... 283
Сёла, деревни и святые места ..... 285
Памятники древности и ужасные руины ..... 286

## РУКОВОДСТВО ПОКУПАТЕЛЯ



Деньги, оружие, доспехи, товары и услуги — всё, что может позволить себе достаточно обеспеченный персонаж.
Деньги ..... 288
Расходы на жизнь ..... 289
Монеты и преступность ..... 289
За покупками! ..... 290

Доступность ..... 290	Змеи ..... 315
Торговля и сделки ..... 291	Кабаны ..... 316
Продажа ..... 291	Лошади ..... 316
Обмен ..... 291	Медведи ..... 316
Качество предметов ..... 291	Собаки ..... 317
Общие достоинства ..... 292	Чудовища Рейкланда ..... 317
Общие изъяны ..... 292	Болотные осминоги ..... 317
Вес ..... 293	Бормохваты ..... 318
Маленькие предметы ..... 293	Василиски ..... 318
Очень большие предметы ..... 293	Великаны ..... 319
Ездовые животные ..... 293	Виверны ..... 319
Надетые предметы ..... 293	Гидры ..... 319
Перегруженность ..... 293	Гиппогрифы ..... 320
Оружие ..... 293	Грифоны ..... 320
Повреждение оружия ..... 296	Демигрифы ..... 321
Типы оружия ближнего боя ..... 296	Драконы ..... 321
Длина оружия ..... 297	Мантакоры ..... 322
Типы дистанционного оружия ..... 297	Пегасы ..... 322
Дистанция и дальность ..... 297	Пещерные сквиги ..... 323
Достоинства оружия ..... 297	Торфяные чудища ..... 323
Изъяны оружия ..... 299	Тролли ..... 324
Броня ..... 299	Фимиры ..... 325
Повреждение брони ..... 299	Орды зеленокожих ..... 325
Достоинства брони ..... 300	Гоблины ..... 325
Изъяны брони ..... 300	Орки ..... 326
Сумки и ёмкости ..... 301	Снотлинги ..... 326
Одежда и аксессуары ..... 302	Неупокоенные мертвецы ..... 327
Еда, напитки и жильё ..... 302	Скелеты ..... 327
Инструменты и наборы ..... 303	Зомби ..... 328
Книги и документы ..... 304	Жуткие волки ..... 328
Рабочие инструменты и мастерские ..... 305	Упыри ..... 329
Животные и транспортные средства ..... 306	Варгульфы ..... 329
Наркотики и яды ..... 306	Могильные призраки ..... 329
Травы и снадобья ..... 307	Баньши ..... 330
Протезы ..... 308	Вампиры ..... 330
Различное имущество ..... 308	Привидения ..... 331
Наёмные работники ..... 309	Рабы тёмных сил ..... 331
Спутники героев ..... 309	Зверолюды, дети Хаоса ..... 331
	Горы ..... 331
	Унгоры ..... 332
	Минотавры ..... 332
	Ревущие шаманы ..... 332
	Хаосопоклонники, пропащие и проклятые ..... 333
	Мутанты ..... 333
	Хаосопоклонники ..... 333
	Воины Хаоса ..... 334
	Демоны, безумная рать ..... 335
	Кровопускатели Кхорна ..... 335
	Демонетки Слаанеша ..... 335
	Князья демонов ..... 336
	Ненавистные крысолюды ..... 336
	Крысородичи ..... 337
	Штурмовые грызни ..... 337
	Крысоогры ..... 337
	Черты существ ..... 338
	Бланк персонажа ..... 344
	Алфавитный указатель ..... 346

## БЕСТИАРИЙ



Всевозможные существа, которых можно встретить на просторах Империи, а также описание присущих им способностей.
Зоны попадания существ ..... 310
Жители Рейкланда ..... 311
Огры ..... 312
Чёрная Белла — человек, разбойница ..... 313
Поль Данкельс — человек, ведьмак ..... 313
Звери Рейкланда ..... 314
Волки ..... 314
Гигантские крысы ..... 314
Гигантские пауки ..... 315
Голуби ..... 315

# ТИТРЫ

**Группа разработки:** Доминик Макдауэлл и Энди Лоу  
**Авторы текста:** Дейв Аллен, Гэри Аслфорд, Грэм Дэвис, Джуд Хорнбогр, Энди Лоу, Линдси Лоу, Эндрю Лиск, Т. С. Лойкарт, Доминик Макдауэлл, Клайв Олдфилд  
**Редакторы:** Энди Лоу, Линдси Лоу, Эндрю Лиск  
**Художественный руководитель:** Джон Ходжсон  
**Оформление обложки:** Ральф Хорсли  
**Художники-иллюстраторы:** Дэйв Оллспоп, Майкл Франчина, Эндрю Хепуорт, Джон Ходжсон, Ральф Хорсли, Пэт Лобойко, Сэм Мэнли, Скотт Парди  
**Художник-оформитель и верстальщик:** Пол Борн  
**Картограф:** Энди Лоу  
**Вычитка:** Джейкоб Роджерс  
**Особая благодарность** Джону Гилларду, Кристиану Данну, Майклу Найту, Тому О'Нилю и прочим членам команды Games Workshop.  
**Отдельная благодарность** всем фанатам, которые общались с нами по электронной почте, в Facebook и Discord, пока шло предварительное тестирование игры. Без вас эта книга была бы совсем другой.  
**Издательство:** Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Co. Meath, Ireland

## Русское издание

**Руководитель проекта:** Александр Ермаков  
**Переводчик:** Константин «Доктор Кот» Смыков  
**Редактор:** Анастасия «Хима» Гастева  
**Корректор:** Ирина Silwingwen Башкатова  
**Дизайнер и верстальщик:** Мария «Марэн» Шемшуренко  
**Директор по маркетингу:** Алексей «Тринити» Черняк

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



OFFICIAL  
LICENSED  
PRODUCT



Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © — объект авторского права, принадлежащий Games Workshop Limited 2021. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, логотип Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, логотип с изображением двухвостой кометы, а также все связанные с ними логотипы, иллюстрации, изображения, названия, существа, народы, транспортные средства, места, оружие, персонажи, а также существа, имеющие с ними значительное сходство, также являются зарегистрированными товарными знаками (®), торговыми марками (™) и (или) объектами авторского права (©), принадлежащими Games Workshop Limited, так или иначе зарегистрированными по всему миру, и используются по лицензии. Cubicle 7 Entertainment и логотип Cubicle 7 Entertainment — торговые марки Cubicle 7 Entertainment Limited. Все права защищены. Перевод © ООО «Студия 101», 2021.

# ◆ ВВЕДЕНИЕ ◆



*«Итак, зачем же ты явился?*

*За приключениями?*

*Может быть. За золотом? Вероятно.*

*За справедливостью?*

*Ох, до чего же многогранное понятие! Но что за благочестивый блеск я вижу в твоих глазах? О-о, так ты жаждешь творить добро... Хорошо оплачиваемое, увлекательное и не противоречащее твоим политическим взглядам... Ну что ж, по рукам. Входи — у меня есть для тебя работёнка».*

Добро пожаловать на страницы «Книги правил Warhammer Fantasy Roleplay»! Одному из вас она позволит стать властелином игрового мира, а остальным — взять на себя роли персонажей, которым предстоит жить в этом мире и исследовать его в поисках самых ярких чудес и самых жутких кошмаров.

Здесь встречаются прославленные герои, с брезгливой гримасой закрывающие глаза на страдания бедняков, и коварные злодеи, свернувшие на кривую дорожку во имя достойной цели. Здесь грозные и почтенные маги постигают своё тонкое искусство в уединении высоких башен Колледжей Магии, под стенами которых живут простые люди, что боятся и презирают носителей магического дара (и отнюдь

небезосновательно, поскольку многие волшебники с радостью прошли бы свою душу в обмен на могущество). Здесь добродетельные жрецы без устали трудятся на благо обездоленных, а адепты богов Хaosа делают всё возможное, чтобы исказить их благие начинания и обречь всё сущее на верную погибель.

Будь готов бороться за место под солнцем, сражаться за выживание и противостоять губительным соблазнам, поджидающим на каждом шагу. Будь готов к опасностям, ибо они повсюду, и никто не в силах справиться со всем в одиночку. Отправляйся в путь — тебя ждут мрачные и опасные приключения Warhammer Fantasy Roleplay!

## ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

В WFRP для получения случайных значений используются десятигранные игральные кости. Границ таких костей, как правило, промаркированы цифрами от «0» до «9», где «0» означает «10». В тексте такие игровые кости называются d10, и перед этим обозначением всегда стоит цифра, которая указывает, сколько d10 нужно бросить, чтобы получить результат: 1d10 означает 1 игровую кость, 2d10 — две, 3d10 — три и так далее.

Результатом в данном случае считается сумма всех полученных значений. Так, увидев в книге запись вроде «2d10», знай, что правила просят тебя бросить две десятигранные игровые кости и сложить выпавшие на них значения. Соответственно, значения «0» и «3», например, дадут результат 13 ( $10 + 3 = 13$ ).

Иногда такая запись может быть дополнена ещё одним числом, которое нужно либо прибавить, либо от-

нять, чтобы получить результат. Так, «1d10 + 4» означает, что нужно бросить одну d10 и прибавить к полученному значению 4, а «2d10 - 3» — что нужно бросить две d10 и вычесть 3 из суммы полученных значений.

Кроме того, пару d10, согласно правилам, используют для того, чтобы получать значения от «1» до «100» (обозначается как «1d100»). Для этого одна из d10 становится игральной костью десятков, а вторая (желательно отличающаяся по цвету от первой) — игральной костью единиц. Брось обе d10 одновременно и составь из полученных значений двузначное число. Например, если на десятках выпало «1», а на единицах — «4», то результатом будет 14; если на десятках выпало «4», а на единицах — «2», то результатом будет 42. Если на обеих d10 выпали «0», то результатом будет 100.

## НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

**Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP)** — это настольная ролевая игра (НРИ). Если ты знаком с компьютерными или консольными ролевыми играми, то ты быстро тут освоишься: между ними много общего. Один из вас должен взять на себя роль ведущего, который будет описывать игровой мир и всё, что в нём происходит; все остальные станут игроками. Игроки должны создать себе персонажей — главных героев игры, своих protagonists, через которых им предстоит взаимодействовать с игровым миром и реагировать на то, что описывает ведущий. Игроки говорят ведущему, что делают их персонажи, а ведущий интерпретирует исход заявленных действий, опираясь на правила игры. Так шаг за шагом разворачивается игра, и игроки могут хоть последовательно развивать заранее подготовленный сюжет, хоть метаться как угорелые в поисках приключений, вынуждая бедолагу-ведущего импровизировать буквально на лету. Возможно и то, и другое, и всё что угодно между двумя этими крайностями.

Эта книга, как и сказано в названии, — книга правил, в которой содержится вся информация, необходимая для того, чтобы играть в WFRP. Если ты никогда прежде не играл в НРИ, мы рекомендуем предварительно ознакомиться со «Стартовым набором WFRP», который создан именно для того, чтобы помочь освоить основы игры, или прочесть раздел «Что такое НРИ?» на сайте <http://studio101.ru>.

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

В целом можно считать, что все предназначенные для игроков главы собраны в начале книги. Новички могут начать с двухстраничных разворотов и чтения письма (см. далее) — они нужны именно для того, чтобы дать игроку общее представление об Империи как о месте, на просторах которого происходит действие первых изданных нами приключений.

Затем игрокам предстоит прочесть несколько глав, которые рассказывают о персонаже игрока и его способностях. **Глава 5**, посвящённая правилам, предназначена для всех. Игрокам, чьи персонажи являются обладателями богоданных и магических способностей, также желательно ознакомиться с главами, посвящёнными этим самым способностям. Ведущий может сообщить игрокам столько подробностей из главы 10: славный Рейкланд и главы 12: бестиарий, сколько сочтёт нужным; главное здесь — не рассказывать слишком многое и сохранить интригу на будущее.

## Оформление текста

Чтобы облегчить восприятие текста, мы используем:

**Общие игровые термины.** Все общие игровые термины мы выделяем капиталью, чтобы ты всегда мог отличить события от событий, а простую проверку — от простой ПРОВЕРКИ.

**Конкретные игровые термины.** Некоторые игровые термины включают в себя массу отдельных понятий. Например, в игре маг может творить множество различных заклинаний. В данном случае игровой термин записывается курсивом. Пример: ЗАТЕЯ сбережения средств; СОСТОЯНИЕ усталости; ЗАКЛИНАНИЕ проклятия.

**Проверки.** ПРОВЕРКИ, которые должны проходить персонажи (см. стр. 149), мы выделяем полужирным шрифтом. Выглядит это как проверка наблюдательности (+20).

**Аббревиатуры.** Мы стараемся избегать аббревиатур настолько, насколько это возможно, но в настольных ролевых играх (НРИ) вроде Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP — мы произносим её как «Ва-Фрап») принято давать расшифровку аббревиатуры там, где она встречается впервые. Именно так поступим и мы. В случае затруднений ты всегда можешь обратиться к ведущему.

**Советы.** Наши знаковые герои то и дело появляются во врезках по всей книге с советами и предложениями. Все они при этом предпочтут рассказать об определённых аспектах игры. Подробнее об этих героях рассказано в «Стартовом наборе WFRP».

## Твой собственный Warhammer

Warhammer Fantasy Roleplay и Старый Свет за 30 с лишним лет своего существования успели стать культурными феноменами, и все, кто с ними знаком, за это время составили об этом богатом и красочном игровом мире своё собственное впечатление. Мы со своей стороны можем это только приветствовать искренне советуем не ограничивать себя и играть именно в ту версию мира Warhammer, которая более всего отвечает вашим о нём представлениям.

По всей «Книге правил» разбросаны врезки с дополнительными правилами, при помощи которых можно приблизить игру именно к вашему её видению. Если что-то в правилах противоречит тому, как вы представляете себе игру, — вносите любые изменения, какие пожелаете.

## Что дальше?

Помимо самой «Книги правил» и «Стартового набора WFRP» мы планируем выпустить массу дополнений, описаний и приключений, призванных поддержать развитие игры и значительно расширить её охват. На сайте <http://studio101.ru> можно найти дополнительную информацию об игре, множество бесплатных материалов (включая приключения) и, конечно, подписаться на нашу информационную рассылку.





Границы Славной Империи Его Императорского Величества Карла-Франца I — непроницаемый панцирь, выкованный Им для защиты своих подданных. Империя простирается от моря до моря или до тех краёв, что не стоят того, чтобы тратить на них свои силы, — вроде тех Бросовых Земель, за которые так отчаянно цепляются глупцы из Мариенбурга. Изобилие и богатство Империи Его Императорского Величества Карла-Франца I, естественно, служат предметом зависти для всех наших соседей, а алчности свойственно порой заглушать осмотрительный голос разума. Но не страшитесь, ибо Его Императорское Величество Карл-Франц I берегает нас, возводя неприступные крепости, полные неустанно несущих службу солдат, на каждом горном перевале, на каждом мосту, у каждого брода — везде, где того требует высокое искусство стратегии.



*Империя в осаде, а оборону её рубежей нередко подрывают те самые дворяне, которым поручено её обес-  
печивать, нагнаная от мелких баронов и заканчивая могущественными курфюрстами. К счастью, Им-  
перия погти со всех сторон окружена горными хребтами и морем – укреплениями, возведёнными самой  
природой. Служба стражей границ скотина и однообразна, и, если дать маху, всегда есть шанс, что браги  
успешно захватят гарнизон и перебить защитников ещё до того, как те сумеют поднять требогу.*





**M**ногие утверждают, что Двор Его Императорского Величества — это сердце Империи. Однако сам Император является великой мудростью и не менее великой скромностью, отвергая льстивые речи и справедливо провозглашая источником безграничной силы и могущества Империи её бесчисленные селения. Именно благородный и тяжкий крестьянский труд кормит всех нас; именно простолюдины добывают сырьё и превращают его в товары для нашей процветающей коммерции. Именно они служат в рядах славных Штатных войск, что защищают нас от врагов. Это простая жизнь, преисполненная благословенного усердного труда, что сам по себе служит наградою всякому, кто им занят. Мы, согбенные за своими письменными столами учёные, хоть и исполняем наш собственный долг перед Его Императорским Величеством Карлом-Францем I, во многом завидуем тем, кому суждено прожить жизнь в этом пасторальном раю.





Вдали от высоких и просвещённых форов простираются пахотные земли, на которых тяжко трудятся крестьяне, занятые своим делом с поистине незапамятных времён. Для большинства из них окончательно извёстного мира не выходит за границы общинных земель. Конечно, некоторые, бывает, добираются и до соседних селений, но каждое такое путешествие для них — затея подозрительная и не вполне благая. Порой такое отношение выливается в ксенофобию, пригём главной её целью обычно становятся ближайшие соседи и, как правило, по привычке, так или иначе связанным со спорами за обладание какими-нибудь местными ресурсами. Частыми словами, к явившемуся с другого конца Империи альтдорфцу, конечно, отнесутся с подозрением и опаской, но истинную, сердечную ненависть селянин прибережёт для своего заклятого врага из соседней деревни, много лет назад стянувшего любимую девушку несушку.

При свете дня крестьяне могут сколько угодно потешаться над старыми сказками о фразных хищниках, губовищах и демонах, счищая веря в то, что лорды и боги в силах их защитить. Однако стоит солнцу спрятаться за горизонт, а тьме — воцариться над раскинувшимися вокруг деревни полями и лесами, все они немедленно разбегаются по домам, накрепко запирают двери и, готовясь отойти ко сну, испуганно переглядываются и нервно вздрагивают от любого неожиданного звука.



**Н**едаром говорят, что могучие реки суть кровеносные жилы блистательной Империи Его Императорского Величества Карла-Франца I. Бесчисленные лодки и баржи под водительством умелых кормчих перевозят всевозможные грузы, соединяя богатые рудами гористые верховья и самые глухие уголки Империи Его Императорского Величества Карла-Франца I с самыми деловыми и многолюдными городами и морскими портами, преумножая тем самым богатство нашего государства. Конечно, всё это становится возможным лишь благодаря неусыпной бдительности и грозной мести Его Императорского Величества Карла-Франца I Морского Флота и Имперской речной стражи, которые оберегают честных речных жителей от всевозможных напастей, позволяя им делать своё дело без тени страха и сомнений.





Если рекные воды суть кровь Империи, то здоровье её кровеносной системы пребывает в поистине удручающем состоянии. Да, конечно, корабли Флота патрулируют судоходную гавань крупнейших рек, а вёрткие лодки и тяжёлые баржи Речной стражи – всё остальное, но мелкие регушики порой месяцами остаются без защиты Империи. Там, вдали от грозного владетельного взора, множатся пираты и побережники, и кто знает, какие кровожадные губовича подстерегают путешественников под пологом дремучих лесов. Отправляясь в плавание по наименее оживлённым рекам, разумному путнику лучше как следует вооружиться и принять как можно более грозный вид, надеясь, что устроившие засаду злодеи предполгут не связываться и подождать более лёгкую добычу.



**П**орты Его Императорского Величества Карла-Франца I — чудеса инженерного искусства, призванные извлекать выгоду из Его непревзойдённого делового и дипломатического дара. Твёрдо, но благосклонно диктуя свою волю малым государствам, Его Императорское Величество Карл-Франц I обеспечивает процветание Империи, заключая выгодные торговые соглашения с народами со всего света. Среди них и медленно чахнувшая заморская держава эльфов, и раскинувшийся на востоке варварский Кислев, и недальновидные вестерландцы, которые ни за что не прокормились бы со своих Бросовых Земель, если бы мы великолупно не снабжали их продовольствием. Однако всё это поистине меркнет по сравнению с благодатным союзом с доблестными гномами, который Его Императорское Величество Карл-Франц I продолжает блести, строго придерживаясь традиции, заложенной ещё Святым Сигмаром, Первым Императором и Божественным Венценосцем, чья власть и поныне простирается над всеми нами!

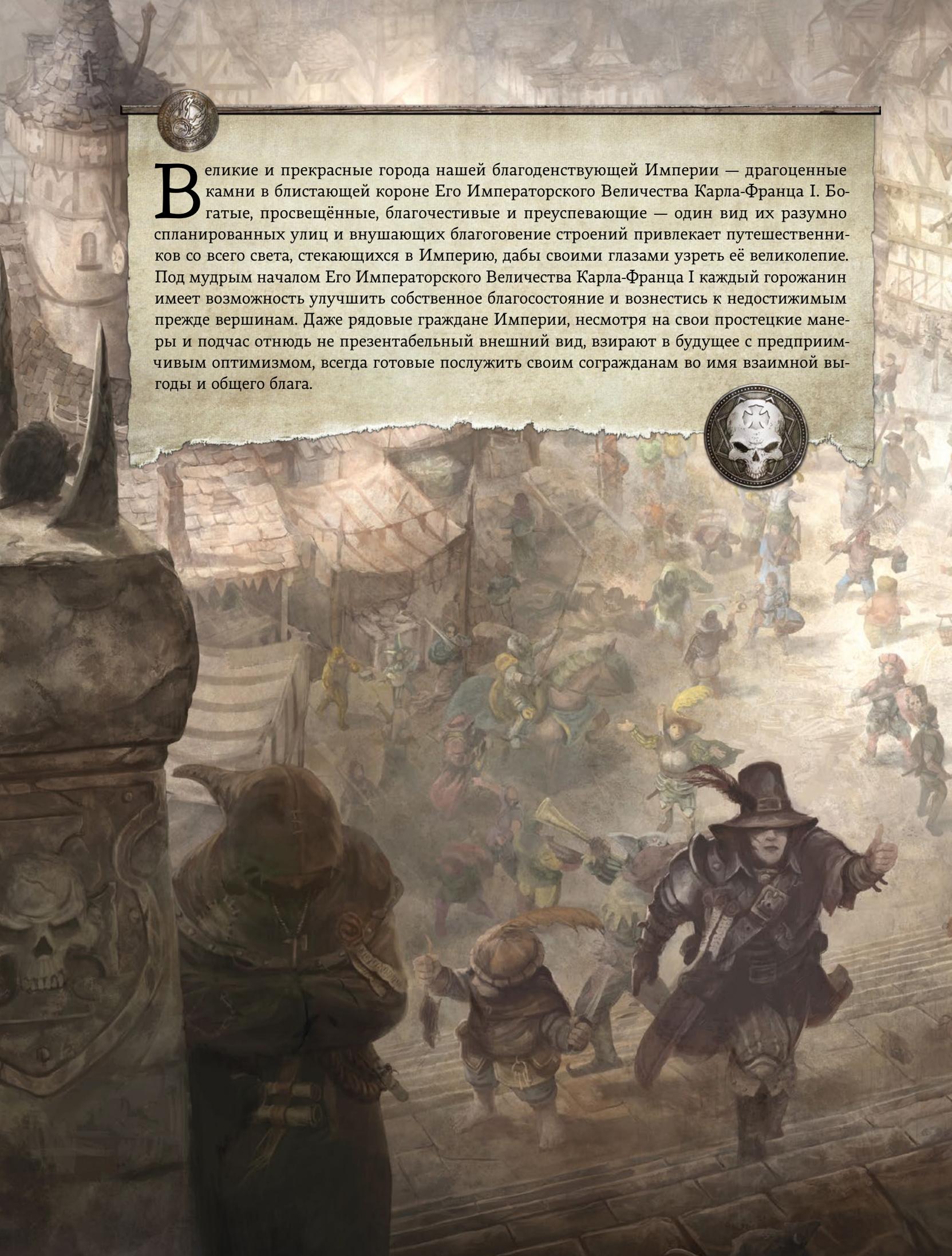


Порты, бесспорно, играют ключевую роль в деле процветания Империи, хотя в придворных кругах их роль, как правило, склонны сильно преуменьшать. Дело здесь не только в свойственном дворянам презрении ко всякого рода коммерции, но и в упрямой самоуверенности и неприятии всего, что способно поколебать сложившуюся за долгие века преемственность. Кроме того, порты — это наиболее уязвимая для внешнего влияния часть Империи, и наиболее активно этим пользуются хитроумные вестерланцы. Мариенбургские купцы влияют на торговлю Империи куда заметнее, тем готов признать любой рейкландец, и за вестерландскими грузами баржами вглубь Империи нередко следуют тяжеловооруженные корабли. Конечно, такие конвои отменно оберегают купцов от пиратов, но прежде всего это делается ради защиты от «досадных и непреднамеренных инцидентов» с участием кораблей Имперского Флота и ради демонстрации стабильно и неуклонно крепущей мощи Бросовых Земель.





**В**еликие и прекрасные города нашей благоденствующей Империи — драгоценные камни в блистающей короне Его Императорского Величества Карла-Франца I. Богатые, просвещённые, благочестивые и преуспевающие — один вид их разумно спланированных улиц и внушающих благовение строений привлекает путешественников со всего света, стекающихся в Империю, дабы своими глазами узреть её великолепие. Под мудрым началом Его Императорского Величества Карла-Франца I каждый горожанин имеет возможность улучшить собственное благосостояние и вознестись к недостижимым прежде вершинам. Даже рядовые граждане Империи, несмотря на свои простецкие манёвры и подчас отнюдь не презентабельный внешний вид, взирают в будущее с предприимчивым оптимизмом, всегда готовые послужить своим согражданам во имя взаимной выгоды и общего блага.



Города, крупнейшие поселения Империи, несомненно, потрясают воображение своей монументальной архитектурой, величественными дворцами и фантастичными храмами, но достаточно взглянуть по сторонам, чтобы заметить, что всё это великолепие меркнет на фоне царящей в окрестах нищеты, ошеломительного социального неравенства, преступности и общей неустроенности. Высшие классы настолько опьянены доставшейся им властью или пропитаны духовной скверной в худшем понимании этого слова, что надежды на скорые изменения к лучшему практически нет. Закономерным следствием такого положения вещей становятся регулярные общественные беспорядки, выступления сеющих смуту агитаторов и огромные толпы отгаявшегося люда, которому практически некого терять.





Скромные, но притягательные трактиры Империи Его Императорского Величества Карла-Франца I — это часть культуры, что объединяет всех Его верных подданных. Говорят, что Его Императорское Величество Карл-Франц I и сам, облачившись в неприметные одежды, нередко захаживает в питейные заведения, дабы окунуться в атмосферу товарищества и разделить простые радости жизни со своими благодарными подданными — конечно же, инкогнито, дабы не смущать честной народ сиянием своего Императорского Величия. Помимо хмельных напитков, трактиры славятся своей изысканной кухней, и я, ваш скромный учёный слуга, от всего сердца рекомендую пользоваться расстройство желудка маринованными свиными копытцами непосредственно внутрь.



Для многих граждан Империи трактиры и таверны – единственное убежище от тягот бытия, но для подавляющего большинства это просто заведения, где можно неплохо провести вечерок. Под их сводами нередко можно повстречать и агитатора, бичующего пороки сильных мира сего, и охотника на ведьм, пытающегося напасть на след огнедного колдуна, и прожжёного афериста или карманника, рассчитывавшего поживиться за счёт досужих и беззаботных гуляк. Тем не менее отдохнуть и повеселиться здесь всё-таки можно, да и насёт свиных копытцев писака тоже не собрал.



Через командающего офицера Имперских Остландцев  
полковника Рейхардта Маттиса Сиверса  
во 2-й Вольфенбургский пехотный полк,  
расквартированный в Кипре,

что в Пограничных Княжествах

32-о, сигнализайта, 2511 К. И.

Моему господину, лорду Конраду фон Зиерту,  
барону Зиерту и кастеллану Остэрфруча,  
сердечное приветствие.

Это письмо призвано донести до Вас волю Вашего отца  
и обиные сведения об Империи, Вашей родине.

Первым делом мне приказано сообщить, что Ваш лорд-отец, герцог Отто Карл фон Зиерт официально признаёт за Вас право  
наследования всех его земель и титулов в Рейхланде и призывает Вас под свою руку. Сии объявляю, что Ваше изнанье в Пограничных  
Княжествах окончено и прошу немедленно начать готовиться к отъезду.

В безграничной мудрости своей Вам отец высылает за Вас вооружённый эскорт, командовать которым приказано мне и который, если  
на то будет воля Сильара, прибудет в Кипр с Зонницино. Наутро после нашего прибытия Вы отправитесь с нами в столицу Империи.  
Несомненно, эта новость должна наполнить радостью Ваше юное сердце, ибо Вам предстоит свои ми газии узреть величайший  
из городов Старого Света – блистательный Альтдорф, престол Императора Карла-Франца I, великого Тезигониста Сильара и –  
в настоящий момент – резиденцию Дома Зиертов. Да будет Вам известно, что Ваш отец ныне держит свой двор в поместье на Холме  
Хельнера, неподалёку от Имперского Зверинца.

Кроме того, мне приказано вкратную заняться Вашим образованием. Советники Вашего отца полагают, что на воспитании,  
полученном Вами от полковника Сиверса, человека во всех отношениях достойного, сказалось Ваше с ними пребывание на юге. Я более  
чем уверена, что помощь богини Мирладии неоценима, когда дело касается ведения войны, но на неё брэдли следует уповать в том, что  
касается управления рейхландским владением Вашей семьи. Советники Вашего отца решили, что отныне Вам и воспитание и  
образование должны заниматься приверженец Сильара, божественным покровителем Империи, и Ваш отец полностью согласился  
с их доводами, поскольку Церковь Сильара никогда не следила сбрасывать со счетов.

К великому несчастью, вынуждена доложить, что бедная сестра Бартолина, монахиня, на которую был возложен этот почетный  
дол, шатнула сквозь Враты Морра, когда наша группа находилась в пяти днях пути от Альтдорфа. Она стала жертвой предосаднейшего  
несчастного случая с угрозой трёхкой, лежали сельдерем и крайне неудачным падением с лестницы. Так что Вашей наставницей вне  
зависимости от моего желания и в меру моих скромных сил буду я, ибо без надлежащего воспитания в Империи Вы попросту пропадёте.

Прежде чем мы начнём, позволите представиться: Алания Грауманн, Страж Серого Ордена, и, дабы предупредить неизбежные вопросы, да,  
я ведьма; и да, моё имя – несвятоним. Я служу вашему отцу на протяжении вот уже пятнадцати лет в качестве помощницы, военной  
советницы и – помимо всего прочего – хранительницы. Текущая моя задача – сделать так, чтобы Вы, ею новый наследник,  
добрались до Альтдорфа живы. Чтобы добиться этого, я, как уже было сказано выше, намерена заняться Вашим образованием, причём  
незамедлительно.

### Забудьте всё, что Вам известно

Есть кое-что, над чём Вам следует поразмыслить, пока я еду в Кипр. Вы, вероятно, думаете, что Ваша  
жизнь в Империи будет похожа на то безоблачное существование, которое вы вели, одевшись в Пограничных  
Княжествах под опекой полковника Сиверса – те же восемь дней в неделю, те же солнце, те же луны, те же  
дожи. Сожалением спешу сообщить: Вы ошибаетесь. Империя – это совсем не то же самое, что Пограничные  
Княжества, и Вы, смело уверить, пока ещё не готовы противостоять угрозам, которые Вас там ожидают.

Иначе говоря – практически всё, что Вам, как Вы думаете, прекрасно известно, чревато для Вас смертельной  
 опасностью.



## **Боги**

Как Вы знаете, народы Старого Света почитают целый пантеон различных богов, и свои молитвы люди обращают к тому божеству, которое покровительствует конкретно им аспекту их повседневной жизни. Так, если человек ранен, он молится Иллии, богине врачевания и милосердия; отправляясь на охоту, он взывает к Тадду, богу зверей и дикой природы; а если всходы начинают сохнуть на корню, он возносит молитву Райе, богине жизни и плодородия.

Однако на вашей родине одно из этих богов почитают превыше всех остальных: я говорю о Сильмаре, основателе Империи и её божественному покровителю. В духовной жизни Рейкленда, Великой провинции, на землях которой раскинулось владение Вашей семьи, Церковь Сильмара играет доминирующую роль. В каждом селе есть храмы один храм, в каждом городе их несколько, а уж в самом Альтдорфе святыни, часовни, капеллы, храмов и соборов Сильмара повсюду стоят, что не сочтешь. Каждый фестиваль (так местные жители называют последний день недели – Вы называете это день выходных) все прихожане собираются в местном храме Сильмара на стояние – массовое богослужение, где проповедуют и о жизни и деяниях основателя Империи. Некоторые храмы предупреждают, чтобы все крепкие люди прихожане еженедельно проходили строевую подготовку ичились обращаться с оружием под руководством проповедника и его помощника, формируя ядро местного ополчения – беспомощных сил Империи войск. В больших городах эти тренировки посещают лишь самые благочестивые и надежные из прихожан, в то время как на селе человека, не явившегося на тренировку без уважительной причины, заподозрят в каких-нибудь злодеяниях. Поверьте мне, юный господин, Вам придется разобраться в том, как всё устроено в Церкви Сильмара, ибо большая часть рейкленцев живёт в соответствии с диктуемыми ею обычаями, и все вокруг будут ожидать того же от Вас. Вы можете подумать, что знаете о Сильмаре достаточно, поскольку в Кипре есть его капелла. Так вот, поверьте мне, это не так.

## **Ведьмоство**

Нельзя говорить о Сильмаре, не упомянув тех, кого называют ведьмами и ведьмаками, – женщин и мужчин, наделённых магическими даром. Естественно, эта тема мне особенно близка, несмотря на то что я как выпускница Колледжа Магии предпочитаю обращение «магистр». Жители Империи, как, впрочем, и всем остальным Старого Света, – народ крепкий и практичный, из тех, что предпочитают тем или иным образом избавляться от опасных членов общества. Церковь Сильмара не забывает то и дело напоминать своим прихожанам о том, как коварные ведьмы искушали и предали Сильмара, поэтому везде, где сильмариты пользуются значительным влиянием, к ведьмам относятся не просто с подозрением – их боятся и презирают. Но счастью, магический дар встречается крайне редко, но всякий, кто неожиданно демонстрирует его наличие, рискует закончить жизнь на костре, невзирая на то, что, согласно Имперскому Закону, всякого одарённого надлежит передавать на попечение Колледжа Магии.

## **Колледжи Магии**

В Пограничных Княжествах нет единого образовательного учреждения для маев. Таможенный житель, обнаружив в себе магические способности, будет вынужден либо развивать их самостоятельно, рискуя если не убиться, то попасть в руки разъярённых сограждан, либо искать наставника. Наставники эти, спешат замечать, практикуют самые древние и самые опасные формы магического искусства, причём среди них встречаются отнюдь не только безвредные знахари и прорицатели, но и те, кто подвергает риску собственную душу, – в том числе осенённые таежной магией существа, члены бродячих демонологов и некромантов. В Империи всё иначе. Для того чтобы практиковать магию, нужно лицензию, а для того, чтобы получить лицензию, нужно быть либо дипломированным выпускником Колледжа Магии, либо эльфом – в последнем случае требуется только регистрационная форма Колледжей. Эльфы обладают этой привилегией с тех самых пор, как внесли свой вклад в дело основания Колледжей. Заняться магией без соответствующей лицензии – преступление, и преступника, согласно закону, надлежит передать либо под суд, либо на попечение Колледжей Магии. В большинстве случаев, впрочем, разъярённая толпа попросту устраивает самосуд над изобличённой ведьмой. Самосуд тоже является преступлением, но виновные почти никогда не несут за него наказания; даже представители власти считают, что хорошая ведьма – это мёртвая ведьма, а уж законно её отправили на встречу с Морром или нет, это дело дескать. Я понимаю, что убийство по подозрению в ведьмостве для Вас представляется излишне суровой мерой, но причины опасаться ведьм действительно существуют: всякий, кто наделён даром, творит магию, управляемую Ветрами магии – незримыми, но бездесущими потоками мистической энергии, и многие считают, что источником этих Ветров являются Чудовищные Силы.

## **Чудовищные Силы**

Чем меньше об этом будет сказано, тем лучше. Предлагаю и Вам избегать любых разговоров на эту тему – порой у стен тоже есть уши. Начнём с того, что тёмные боги – что бы ни говорили Вашим прежним наставникам – существуют. Они стремятся уничтожить всё сущее, и Вы увидите, насколько часто находятся шансы, готовые прислушиваться к их нечестивым посланиям. Правда ли, что Ветры магии дуют по их воле, извращая умы, уродя тела и превращая добрых людей в злонамеренных ведьм? Боясь, на этот вопрос я отвечу

не в силах. Однако я точно знаю, что ни одно сословие нашего общества не защищено от разлагающего влияния темных духов, и всякий, кому не посчастливится поддаться ему слишком сильно, обречён измениться на всегда. Именно поэтому простой народ так боится шутаций: люди верят, что это метка проклятого, знак того, что душа, предывающая в оквернённом теле, находится во власти темных духов. Разговор на подобные темы, даже в самых общих словах, может привлечь внимание охотников на ведьм, так что не забывайте посматривать по сторонам в поисках следов воздействия Чудищеских Сил, но ни в коем случае не показывайте, что вам вообще известно об их существовании.

### Власти предергажающие

«В Пограничных Княжествах каждый может обрести власть и всякий может стать правителем! Здесь, в Империи, мы по собственной воле надеваем на себя кандалы!»

Эти смелые слова я услышала из уст одной молодой идеалистки на улицах Виссендурга. Поразмыслив над ними, поскольку скоро Вам придётся иметь дело с теми, кто считает их правдой. В Империи ты рождаешься тем, кем рождаешься, и никакие усилия и дарования не в силах изменить установленного свыше порядка вещей. По крайней мере, именно так утверждают те, кому повезло занять место на вершинах власти. Родившись дворянином, оставайся дворянином, родившись крестьянином, останься крестьянином. Так было и так будет вперед. Однако Вы, господин мой, по собственному горючemu опыту знаете, что даны ими по праву рождения возможности подчас не позволяют воспользоваться силы далеко не добественные. И даже в Империи граждане ежедневно завоёвывают себе новые права и свободы.

### Города большие и малые

Несмотря на всю строгость сословного деления нашего общества, процветающие города Империи, отгороженные от опасностей внешнего мира обводами крепостных стен и патрулиами солдат Имперских войск, породили новое сословие состоятельных бирюров и богатых купцов. В Рейкленде, богатейшей из Великих провинций Империи, этот средний класс разросся настолько широко и обрёл такое влияние, что некоторые особо богатые его представители получили возможность золотом своей путь к вершинам свободы и власти. Ярчайшим примером этого величия могут служить вольные города, которые получили возделанное право на самоуправление, откупившись от своих благородных владык верной службой, военной поддержкой или – чаще всего – огромной суммой денег. Несмотря на то что идея вольного города как такого не нова, ещё никто из них не было настолько много и ещё никто из них не позволил с такой частотой. Впрочем, для этого требовались на полях крестьян при этом мало что изменилось.

### Сельская жизнь

Пока города становятся всё свободнее, сельские общины происходят скорее обратный процесс. Более двух сотен лет назад Император Майнус Благочестивый привозил им священное право каждого гражданина Империи получать плату за свой труд, но многие благородные дома воспротивились такому покушению на свои древние привилегии – и продолжают противиться до сих пор.

В Империи не мало просвещённых провинций вроде той, где правит Ваш отец, – где свободные крестьяне трудятся на арендованной земле, чтобы продать плоды своих трудов на рынке и спокойно жить на деньги, оставившиеся после уплаты налогов. Однако есть на просторах Империи и такие изолированные уголки, где крестьяне до сих пор состоят в крепостном рабстве и попросту не знают о вольностях, дарованных им Имперским Законом. Они по-прежнему работают на земле, которая им не принадлежит, отдавая свое му сеньору почти все плоды своих тяжких трудов. Впрочем, многих из них устраивает и такое положение вещей – главное, чтобы сеньор и солдаты Имперского войска решительно прогоняли окрестные леса, избавляя их от скопившейся нечисти.

Вот ещё одно ключевое отличие между Вани и нынешним домом в Киприсе и землями Священной Империи Сигмара: бескрайние леса. Империя буквально утопает в лесах, и лишь самые отчаянные дерзают углубляться в их дремучие дебри, ибо там, в непролазных зарослях, встречаются существа куда более опасные, чем простые разбойники, звери и лесные гоблины.

### Путешествия

Рассказавший Пограничные Княжества Киприкский практик славится своей безопасностью. Земли, по которым проложена эта неспешная линия дорога, просматриваются на многое миль вокруг, так что разбойникам попросту неудача устраивать засады. В Империи всё строго наоборот. Практически все её дороги прорублены сквозь чистые леса, где удобные для засад места встречаются буквально на каждом шагу, так что нещё путь по путешествие по Империи – зато крайне недоступная. Состоятельный люд предпочитает путешествовать по воде, благо большинство крупных городов расположено на берегах рек или каналов, а основные водные пути Империи настолько широки, что далеко не всегда получается разглядеть оба берега одновременно. Конечно, на порогах и в трясинах вас могут поджидать банды лихих подземников, но даже с учётом этих рисков путешествие по воде куда безопаснее дороги сквозь лес, где за каждым деревом может скрываться разбойник.

Конечно, далеко не всегда до нужного места можно добраться по воде, особенно если речь идёт о многочисленных горных крепостях или шахтёрских посёлках. В таком случае я настоятельно рекомендую взять ди.и.ман. С дороги, по которой они ездят, патрулирует Дорожная стража, а значит, путь от одного холма сколько-нибудь значимого города Империи до другого будет не только комфортным и быстрым, но и относительно безопасным. По сравнению с Пограничными Княжествами эта страна в Империи развита значительно лучше, и скоростные перевозки занимаются множество надёжных и известных каретных домов.

### Патрули

Конные разъезды дорожных стражников регулярно патрулируют дороги Рейкленда. В большинстве своём это кавалеристы Имперского войска, отданые на период мирного времени в распоряжение местных дворян, но есть среди них и наёмные отряды, работающие на крупные купеческие каретные дома, занимавшиеся в безопасности торговых путей и передвигающиеся по ним ди.и.манов. Конечно, в пути путнику предстоит встретиться хоть один дорожный стражник, поэтому я советую Вам избегать этих медвежьих улов Империи. Чем дальше от основных торговых путей, тем больше горных холм, горных на убийство, чтобы поживиться чужим добром.

Реки тоже регулярно патрулируют, и занимается этим Речная стража, в состав которой входит множество самых разных речных судов, от юрких патрульных лодок до тяжёлых боевых барж с целыми отрядами «корабельных личей» на борту. Обеспечивает деятельность Речной стражи Имперский Флот, штаб-квартира которого, вопреки ожиданиям иноzemцев, находится в Рейкспорте Альтдорфа, в сорока милях вверх по реке от ближайшего морского побережья. Большине боевые корабли Флота патрулируют Рейк от Альтдорфа до Марленбурга: в низовьях эта река очень глубока и разливается на много миль в ширину.

### Закон

Полномочия, которых им наделены стражники – неважно, речные, дорожные или городские, – варьируются от провинции к провинции в самых широких пределах. Наказание за небольшие правонарушения служит строгий устный волговор и небольшой штраф, который, скорее всего, так и останется в кошеле взывавшего его стражника. В больших городах имеются суды низшей инстанции, где капитан местной стражи разбирается с серьёзными преступлениями. Как правило, на месте назначаются штрафы суммой не выше пары шиллингов: дела, за которые полагается более серьёзное наказание, передаются в суд высшей инстанции под председательством судьи, дворянин, маистрата или преца Верены, один из правосудия. Имперские суды, впрочем, сложно назвать справедливыми, так что лучше их избегать.

Вы, будучи рейклендским дворянином, неподобастны простому суду, так что, если над Вами нависнет эта угроза, не скрывайте своё благородное происхождение. Если в этот момент меня не будет рядом с Вами, пойтите в Серый Коллеж весточки на моё имя, и я немедля поспешу к Вам на выручку. Чтобы Вы правильно понимали: судить Вас имеет право только ваш лорд-отец. Конечно, другой дворянин всегда может подать апелляцию против его решения – в данном случае дело переходит в ведение Верховного лорда-сенешала Рейкленда, единственного человека в Империи, чье слово в суде весомее слова Вашего отца.

Впрочем, дело вряд ли дойдёт до высшей инстанции. Суд под председательством Верховного лорда-сенешала не содирался уже более пятидесяти лет, поскольку подавляющее большинство дворян слишком влиятельно, чтобы их можно было так просто взять и вызвать в суд. Обычно на этом этапе к делу подключается дипломатия, разыгрываясь узаконеному удовлетворению сторон, и проблема исчезает сама собой.

### Будьте осторожны

К тому моменту, когда Вы прочтёте это письмо, Вам уже должна стать очевидна мудрость Вашего отца, отправившего за Вами вооружённый эскорт. Ваша неопытность во всём, что касается жизни в Империи, может в любой момент привести к катастрофе, как добродушные и отзывчивые с виду стражники – оказаться злодеями по духу уличных грабителей, лесных разбойников и речных пиратов. Именно поэтому командовать вооружённым эскортом приказано мне. Жизнь преподала мне немало ценных уроков; воспользуйтесь этими, учитесь на моих ошибках, чтобы не пришлось учиться на своих, ведь каждая из них может оказаться смертельной. Я недаром использую псевдоним, и, если о чём-нибудь умалчиваю, поверьте, у меня есть на то веские причины.

В конце концов, у всего есть свои скрытые мотивы. Даже у этого письма.

Надеюсь, к тому времени, как мы встретимся лицом, Вы поймёте, о чём я говорю. Будьте осторожны.

Искренне Ваша,

А. Грауманн

Анна Грауманн, Серый Страж,  
верная телохранительница и преданная служа.



# ♦ ПЕРСОНАЖ ♦



Игроки исследуют Старый Свет, глядя на него глазами своих персонажей (которых мы также называем героями). В этой главе мы расскажем, как с нуля создать своего собственного персонажа игрока. Большинство героев на момент начала игры — простые, ничем не примечательные жители Империи, и если некоторым из них и впрямь суждено обрести величие, то сходу догадаться об этом бывает очень непросто. Конечно, мы ни в коем случае не имеем в виду, что персонажам скромного происхождения закрыт путь наверх — просто им предстоит долгий путь, так что для начала, вероятно, не помешают новые башмаки...

Всю информацию, касающуюся способностей твоего героя, необходимо заносить в бланк персонажа (см. стр. 344). Несколько готовых персонажей и их бланки можно найти в «Стартовом наборе» и на сайте <https://studio101.ru/>. Готовые персонажи — неплохой способ познакомиться с игрой и понять, как работают правила, но рано или поздно ты наверняка захочешь создать своего собственного героя. В любом случае эту главу стоит прочесть: именно в ней подробно разбирается содержимое бланка персонажа (его описание приведено на стр. 44).

Решая, каким будет твой персонаж, обсуди с другими участниками, какую именно команду вы намерены сколотить: это позволит вам создать героев так, чтобы они дополняли друг друга и сообща обеспечивали себе доступ к наиболее широкому спектру возможностей. Кроме того, у ведущего может быть собственный замысел касательно предстоящей игры; в таком случае не помешает принять его во внимание и создать соответствующих персонажей. Быть может, ведущий задумал историю об учениках Колледжей Магии, ещё только постигающих тонкости своего искусства под руководством строгих наставников? Или планирует сюжет о приключениях отряда дезертиров? Или, быть может, вы — одна из тех пёстрых компаний рейкландцев, которых свела воедино служба у какого-нибудь влиятельного дворянинаА? Это знание поможет тебе создать подходящего героя и таким образом получить больше удовольствия от игры.

## СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Для начала тебе понадобится либо бланк персонажа (можешь скопировать образец со стр. 344 или распечатать с сайта <https://studio101.ru/>), либо лист бумаги. Теперь мы расскажем, как за девять простых шагов создать готового к игре персонажа и заполнить его бланк.

Некоторые этапы дают тебе возможность прибегнуть к броску игральных костей и позволить им сделать выбор за тебя. Порой за это даже полагается награда в виде дополнительных пунктов опыта — как если бы сами тёмные боги Хаоса приветствовали твою готовность принять то, что приготовил тебе случай. Пункты опыта — это основное средство совершенствования способностей персонажа, и накопленные пункты опыта можно потратить на развитие его ХАРАКТЕРИСТИК, НАВЫКОВ и ТАЛАНТОВ. Подробнее о пунктах опыта рассказано в разделе «Развитие», на стр. 43.

## ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

1. Народ: страница 24.
2. Класс и карьера: страница 30.
3. Характеристики: страница 33.
4. Навыки и таланты: страница 35.
5. Имущество: страница 37.
6. Последние штрихи: страница 37.
7. Команда: страница 41.
8. Оживляем персонажа: страница 42.
9. Развитие: страница 43.

## 1. НАРОД

**Суть:** выбери один из доступных НАРОДОВ.

Персонаж игрока может быть человеком, гномом, полуоросликом, высшим эльфом или лесным эльфом. Ниже приведено краткое описание каждого из этих НАРОДОВ, а также мнение типичных его представителей обо всех остальных НАРОДАХ. Как вариант, ты можешь бросить 1d100, сверить полученное значение с таблицей случайных НАРОДОВ и получить 20 пунктов опыта, согласившись принять результат.

## ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ НАРОДОВ

1d100	Народ
01–90	Человек
91–94	Полуорослик
95–98	Гном
99	Высший эльф
00	Лесной эльф

## ЛЮДИ (РЕЙКЛАНДЦЫ)

Люди — самый многочисленный и широко распространённый из цивилизованных народов Старого Света. Люди населяют все уголки этого огромного континента, от привольных равнин Эсталийских Королевств до скованных снегами областей Кислевского Царства, и всюду им удаётся не только жить, но и процветать. Крупнейшее и самое мощное из человеческих государств — это Империя, мозаи-

ка могучих провинций, укрытых одеялом древних бескрайних лесов. Гордым сердцем Империи является Рейкланд — её самый богатый и самый космополитичный регион.

Многие рейкландцы полагают такое положение вещей естественным, ибо Сигмар, основатель и божественный покровитель Империи, в бытность свою смертным и сам был рейкландцем. Храмы и часовни в честь Сигмара встречаются в Рейкланде почти на каждом шагу, и подавляющее большинство рейкландцев совершенно искренне верит в непрекращающую важность того, что Сигмар говорил об Империи и всеобщем единстве. Именно поэтому рейкландцы в среднем куда более дружелюбны, открыты и оптимистичны по сравнению со своими соседями по Империи — в конце концов, разве может что-то пойти не так на землях, взрастивших бога? Впрочем, сами соседи считают рейкландцев скорее высокомерными, невесть что возомнившими о себе высокочками, постоянно сующими нос в чужие дела.



Если не принимать во внимание сравнительно обеспеченный образ жизни и настырный нрав, то рейкландцев можно смело считать типичными представителями народа людей. Средняя продолжительность жизни у людей ниже, чем у остальных народов, но люди компенсируют этот недостаток своей кипучей энергией, потрясающей приспособляемостью и безудержными амбициями. Кроме того, люди крайне восприимчивы к коварным эманациям Губительных Сил: они поддаются посулам тёмных богов куда чаще представителей других народов. Если взглянуть на общую картину под таким углом, станет понятно, почему среди старших народов крепнет уверенность в том, что стремительный взлёт человеческой цивилизации рано или поздно непременно закончится апокалиптических масштабов катастрофой.

## Мнения

### О гномах...

«Они были нашими союзниками с тех пор, когда ещё сам Сигмар ступал по улицам этого города; я сражался с ними плечом к плечу в пятом году. Конечно, они неизменно упрямые, жутко мстительные и немного грубоваты, но я и слова дурного в их адрес ни от кого не потерплю».

Райкигер Юнглинг, солдат Альтдорфского Штатного войска

### О полуросликах...

«О, пока они день-деньской только и делали, что ели да курили, я раздавался, как Ранаэль в зарослях кошачьей мяты. Терпение у меня закончилось, когда они, позабыв о всякой вежливости, начали воровать посуду и столовые приборы! Даже когда явились стражники, эти котята продолжали улыбаться и пожимать плечами, будто не поняли, что сделали не так».

Штефан Краузе, трактирщик из Штиргау

### О высших эльфах...

«Да, я порой с ними торгую. И нет, я смотрела прямо на них много раз и ни разу не превратилась от этого в соляной столп, не мели чушь. По мне, так они грациозны, изысканны... чувствуется в них эдакая, я бы сказала, цивилизованность. Но между нами, как Верена на духу, скажу одно: они очень... странные. Такие напряжённые. Как будто всё, что мы делаем, — действительно важно».

Доротея Тааленштайн, купчиха из Кемпербада

### О лесных эльфах...

«Эльфы из лесов, говоришь? Не, приятель, тута ты их не найдёшь. Это тебе нужно на юг Бретонии. Я слышала, что их там целая куча и что они творят там всякую жуть!»

Сиггина Герштер, пройдоха из Убершрейка

## ГНОМЫ

Народ гномов, или, как они себя называют, дави, славится своим упрямством и угрюмым нравом. Хотя подавляющее большинство гномов проживает в огромных горных крепостях, именуемых Твердынями, практически во всех крупных городах Рейкланда, включая, конечно же, и его столицу, имеются многочисленные гномы диаспоры. Придерживаясь привычной им клановой структуры общества, гномы предпочитают компании соплеменников, и в облюбованных ими человеческих городах со временем непременно появляются гномы анклавы и кварталы. Многие проживающие в Рейкланде гномы — потомки переселенцев, спасшихся из Потерянных Твердынь, и все они до сих пор, сотни лет спустя, продолжают звать себя гномами Серых гор, притом что многие из них за всю свою жизнь не видели не то что гор, но и толкового холма.

В гномьей культуре особым уважением пользуются ремесленники, в первую очередь каменщики, кузнецы и инженеры; что и говорить, любая гномья Твердьня по сути представляет собой зримое воплощение их непревзойдённого мастерства. Кроме того, гномы исключительно высоко ценят золото и драгоценные камни и в погоне за жилами самоцветов и драгоценных металлов забираются в самые глубокие недра самых неприступных гор. Однако превыше всех материальных богатств гномы почитают своих старейшин и прашупов, а сама их религия строится вокруг поклонения богам-предкам — родональчикам всех дави. Гномам незнакомо искусство сотворения заклинаний, но таинственные мастера, которых дави называют кователями рун, способны создавать магические рунные артефакты потрясающей силы. Кроме того, гномы настолько искушены в инженерном искусстве, что заводные и паровые механизмы их работы для многих обывателей попросту неотличимы от магии.

Гномы — приземистые существа с мощными бочкообразными телами и короткими, но чрезвычайно мускулистыми руками и ногами. Для гномов характерны крупные, будто рубленые, черты лица и густые жёсткие волосы. Длина волос в обществе гномов — это предмет гордости и показатель статуса (по сложности убранства и стоимости вплетённых в волосы украшений можно довольно точно определить, насколько высокое положение в обществе занимает тот или иной гном). Фундаментальный аспект личности типичного гнома — это его ревностно оберегаемая честь и крепкая память, способная веками хранить все причинённые ему обиды, в том числе те, что были получены в наследство от давним-давно умерших предков, пристально следящих за тем, чтобы потомки не посрамили свой род. Завоевать дружбу гнома нелегко, ибо узы дружбы для гнома святы и нерушимы. Конечно, до почти бессмертных эльфов им далеко, но возраст, исчисляемый веками, среди гномов не такая уж и редкость. Более того, многие полагают, что залогом долгожительства для гнома является его упрямство. Считается, что, если дави не погибнет в бою, он будет жить, пока в его жизни есть достойная цель.



## Мнения

### О людях-рейклендах...

«Мой отец, отец моего отца и я сам прожили в Рейкленде всю жизнь. Люди не лезут в мои дела и выказывают мне должное уважение — тут всё в порядке. Да, они не слишком надёжны и переменчивы, как ветер, но богаты и хитроумны. Иначе говоря, любая сделка с ними — это риск, но идеи, которые они порой выдают... Я не знаю, откуда они их берут, но сам бы я до такого ни в жизнь не додумался».

Гаррал Герракссон, ювелир из Айльхарта

### О полуросликах...

«Этот народец мне не по нутру. Всё время улыбаются. Всё время суетятся. Всё время болтают. Бродят повсюду толпами, не затыка-

ясь ни на миг! Когда они заходят в мою лавку, я начинаю страшать их метлой, пока они не уйдут. Вот чего они, скажи на милость, всё время такие радостные? В общем, нет у меня к ним доверия».

Хельги Галаннаснис, горожанка из Шрабальда

### О высших эльфах...

«Не упоминай при мне этих драных ублюдков! Альраг Небосвод, мой старший прадядька, был подло предан в драной Войне драного Отмщения этими... этими... ГРРР! Это самая древняя из обид нашего клана! Довлеет над нами вот уже тысячу драных лет! Ох, если бы мне на глаза попался кто из потомков драного Галантиэля Пронзающего Шелеста, клянусь Грунгни! Уж я бы всех их — всех до последнего — поучил манером своим топором!»

Снорри Лейввиссон, дипломат из карака Цифлин

### О лесных эльфах...

«Мой прапрадед как-то решил, что сможет неплохо подзаработать, продавая лес, добытый по ту сторону Серых гор. Все вокруг его предупреждали, что затея опасная, но он решил рискнуть. Видно, подумал, что куча костлявых эльфов не сумеет одолеть его и его лихих друзей. Вот только вышло по-другому. Выжил тогда только мой прапад: его оставили в живых, чтобы он смог вернуться и передать послание: „Держитесь подальше“». Ну, мы с друзьями обмозговали всё как следует и решили отомстить».

Мерит Равнигсдоттир, селянка из Азорн-Калаки



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ВРАЖДЕБНОСТЬ К ЭЛЬФАМ

Гномы никогда не забывают и не прощают нанесённых им обид, и очень многие из них сильно недолюбливают эльфов из-за событий Войны Отмщения. Соответственно, многие персонажи-гномы испытывают враждебность (к эльфам); подробнее о психике и её особенностях рассказано на странице 190.

Учитывая, что при игре в WFRP среди персонажей игроков могут быть как гномы, так и эльфы, это может привести к нежелательным конфликтам внутри команды. Именно поэтому вы, если хотите, можете игнорировать эту ПСИХИЧЕСКУЮ ОСОБЕННОСТЬ при взаимодействии между персонажами игроков.

## ПОЛУРОСЛИКИ

Полуросяники во множестве живут по всему Рейкленду, в основном в городах, где трудятся, как правило, в сфере обслуживания. Так, например, в Альтдорфе — рейклендской столице — есть целый квартал Хаффенштадт, в котором проживает несколько сотен крупных полуросличных семей, члены которых содержат рестораны, таверны, трубочные лавки и невероятное множество лотков с уличной едой. Впрочем, немало полуросликов обитает и в сельской местности: там они в основном работают на постоянных дворах и, конечно, занимаются земледелием. Полуросяники — существа общественные и предпочитают держаться большими дружными семьями, где каждый вносит свою лепту в общее дело и каждый готов делить

дом, комнату и даже матрац на полу с десятками своих друзей и родственников. Подобный образ жизни заметно сказывается на мировосприятии полуросликов и нередко вызывает у них затруднения с принятием таких концепций, как частная собственность и личное пространство.

Полурослики просто обожают составлять свои генеалогические древа, и старые кланы способны проследить своё происхождение на много веков в прошлое, ко временам основания Общих Земель, или Мутланда — автономной Великой провинции полуросликов в составе Империи. Старейшина Мутланда — сейчас это Хизме Стутхарт — является хранителем Хаффенляйвера, древнего расписного свитка, в котором содержатся родословные главных полуросличьих кланов. Если верить слухам, этот свиток считается величайшим сокровищем народа полуросликов.

Ещё одна занятная деталь — странные отношения между полуросликами и ограми. Несмотря на неутолимый аппетит огров и их склонность утолять голод всем, что попадётся под руку, к полуросликам эти гиганты относятся с явным уважением. Что и говорить: бригадирами в артелях огров-подёнщиков, как правило, служат именно полурослики, а у подавляющего большинства огров-наёмников в отряде обязательно имеется повар-полурослик.



Полурослики — румяные безбородые коротышки, внешне напоминающие большеглазых, круглоголовых (и довольно пухлых) человеческих детей, а беззаботный нрав и кудрявые шевелюры, как правило, лишь усиливают это впечатление. Полурослики отличаются неуёмным аппетитом и наплевательским отношением к таким явлениям, как личное пространство (они просто обожают обниматься), приватность («Моя прятёшка только что говорила с моим лучшим приятелем — ты просто обязан услышать о том, что они замышляют!») и частная собственность («Не похоже, что эта штука нужна ему пря-

мо сейчас!»). Именно последнее чаще всего становится источником неприятностей, в результате которых некоторые полурослики оказываются в тюрьме по обвинению в воровстве.

## Мнения

О людях-рейкландцах...

«Высокомерные и набожные, воинственные и ревнивые... Я бы мог продолжить, но воспитание не позволяет, и, кроме того, они мне нравятся, а им нравятся мои пироги. Держись подальше от храмов и напыщенных упрамцев, и увидишь, что люди — открытый и гостеприимный народ. Хорошие ребята, и вести с ними дела — одно удовольствие».

Сэмворт «Жбанчик» Ромстер XVI,  
продавец пирогов из Калигана

О гномах...

«Моя тётишка Бесси была та ещё жадина, и все шестеро её сыночков ей под стать. Но Бесси и рядом не стояла ни с одним из гномов. Эти как увидят золотую крупу — сразу глаза загораются, что твоя Моррслиб. А стоит сказать всё как есть — так они начнут рычать, будто ты последнюю печеньюку у них из-под носа увела, и непременно накорябают в одной из своих проклятущих книжек про то, как ты им семейную честь оскорбила или типа того».

Жозефиналина «Лили» Хэйфут, коробейница из Рейкланда

О высших эльфах...

«О, я пару раз видела их — они плывли по реке на своих белых кораблях. Чистенькие такие — хотела бы я знать, как у них это получается. А их волосы... О, их волосы... Прекрасны как закат, во как. Я как-то раз прокрашлась поближе, ну, глянуть, чем они там таким занимаются. Оказалось, что точно тем же, что и все мы, разве что делают это более... ревностно».

Корделинет «Даинти» Брендишап IV, воровка из Альтдорфа

О лесных эльфах...

«Эльфы из лесов? Не мели вздор. Эльфы живут в белых башнях и плавают в Альтдорф-город на красивых корабликах, дурак ты эдакий».

Мерсимаус «Джемми» Альдерфлауэр II, учёный из Фильбаха

## ВЫСШИЕ ЭЛЬФЫ

Высшие эльфы — относительно частые гости поселений, расположенных на берегах великих рейкландских рек. И в Альтдорфе, и в Нульне есть довольно крупные эльфийские кварталы, в которых проживают купцы, что возят товары вниз по Рейку, через Мариенбург и дальше — в заморские страны. Именно купцы, дипломаты и их слуги составляют подавляющее большинство обитающих в Рейкланде высших эльфов. Надменные, отчуждённые, страстные, чувственные, почти бессмертные — среди рейкландцев высшие эльфы широко известны как представители самого прекрасного и самого высокомерного из народов Старого Света.

Эльфы, как правило, отличаются высоким ростом, изящным телосложением, слегка заострёнными ушами и, как правило, длинными шелковистыми волосами, а также приятным мелодичным голосом. С виду эльф может показаться очень хрупким, но на самом деле они на удивление выносливы, ловки и проворны. Половые признаки у эльфов выражены очень слабо, и люди при общении с ними нередко попадают впросак.

Высшие эльфы (сами они называют себя асурями) — уроженцы Ультуана, волшебного острова, расположенного в океане к западу от Старого Света. Высшие эльфы — гордый народ, и его представители никогда не упускают возможности напомнить, что асуры являются одной из древнейших мировых цивилизаций. Высшие эльфы и гномы враждуют с незапамятных времён, так что представители

этих народов относятся друг к другу без особой приязни. Кроме того, с тех пор как закончилась Война из-за Бороды и асуры покинули Старый Свет, народ эльфов охватило пламя гражданской войны, «кровного раздора», но это тема не из тех, что эльфы обсуждают с чужаками. Тем не менее раздор длится вот уже тысячу лет, и асуры родом с опалённого войной севера Ультуана отличаются от своих южных сородичей стойкостью, практическим складом ума и беспощадностью к врагам.

Строжайшая самодисциплина и скрупулёзное соблюдение ритулов, регулирующих все аспекты эльфийского общества, позволяют асурам держать свои бурлящие эмоции в узде и достигать потрясающих вершин интеллектуального и физического совершенства. Впрочем, это ничуть не мешает некоторым из них вести неспокойную и полную опасностей жизнь искателей приключений. Высших эльфов, покинувших безопасные берега Ультуана и ступивших на стезю мореплавателя, купца или дипломата, порой называют морскими эльфами — настолько сильно они отличаются от своих угрюмых сородичей, избравших для себя путь воинов.



## Мнения

### О людях-рейкландцах...

«Испорченные, завистливые и неутомимые в стремлении взять от своих коротких жизней всё, что только можно и чего нельзя. Они, однако, весьма полезны — нужно лишь принять во внимание их нехитрые нужды и сыграть на страхе перед тем, что мы для них олицетворяем».

Имрит Тлеющее Пламя, княгиня Каледора

### О гномах...

«Советую по возможности избегать их. Они застряли в прошлом: оно застывает им глаза и не даёт видеть то, что ждёт впереди. Вежливо кивай, глоттай оскорблений иди дальше по своим делам. Смысла спорить нет — они никогда не изменят своего мнения».

Алатан Гребень Волны, моряк из Котика

### О полуросликах...

«Я нахожу этих неунывающих существ исключительно интересными. Я некоторое время гостил в большом полуросличьем семействе и был искренне тронут их открытостью и гостеприимством. Однако этот вездесущий запах и полное отсутствие понятия о личном пространстве быстро переполнили чашу моего терпения, былое очарование растворяло без следа, и я отправился дальше».

Хоэлистр Блистающее Око, маг из Сапфери

### О лесных эльфах...

«Если бы азраи хоть на миг отвлеклись от того, что творится прямо у них под носом, и оглянулись вокруг, они бы и сами поняли, с чем нам всем приходится сражаться. Эти идиоты замкнулись в себе, и все их беды — закономерное следствие этого решения. Очень сомневаюсь, что эонир хоть чем-то от них отличаются».

Анау-Алина Поступь Тьмы, разведчица из Нагарита

## ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

Лесные эльфы — редкие гости в Рейкланде, и тому есть свои причины. Когда Война из-за Бороды подходила к концу, большая часть эльфов покинула Старый Свет, но некоторые из них остались и нашли прибежище в чащах волшебных лесов, которые со временем стали для них новым домом. Три тысячи лет изоляции, тягот повседневной жизни и непрестанной войны превратили их в лесных эльфов, чья культура теперь имеет мало общего с культурой их высших сородичей.

Жизнь лесных эльфов неразрывно связана с дикой природой, а лесные духи считаются полноправной частью их общества. Эти эльфы откололись от своих сородичей и сделали всё возможное, чтобы укрыться от внешнего мира и его обитателей: даже их лесные потаенные поселения окружает непроницаемая завеса иллюзий и магии, призванной сбивать с толку незваных гостей. Конечно, порой они всё-таки выбираются за границы своих владений, но делают это в основном ради войны с тем, что угрожает их драгоценным лесам, будь то соседи или некие по-настоящему тёмные силы. У народов Старого Света нет никаких особых оснований для того, чтобы доверять столь чуждым, непонятным и непостоянным существам, как лесные эльфы.

На просторах Рейкланда чаще всего встречаются представители двух больших племён лесных эльфов. Это азраи из Атель Лорена по ту сторону Серых гор и эонир из Лаурелорна, раскинувшегося далеко на севере, в Нордланде.

Безжалостные азраи из Атель Лорена скрыты, замкнуты и почти никогда не покидают своих лесов. Однако десять лет тому назад Нант Пророчица предвидела вероятную гибель Атель Лорена. Не желая вверять судьбу своего леса в руки чужаков, Король и Королева Леса разослали дружины своих разрисованных татуировками сородичей по внешнему миру, поручив им охотиться на врагов леса и таким образом уничтожить угрозу Атель Лорену ещё в зародыше.

Эти дружины беспощадны, и во главе некоторых из них стоят кудесники, способные вызывать к древней магии Мирового Корня, в мгновение ока перебрасывая своих сородичей между Атель Лореном и чащобами других дремучих лесов Старого Света — давно потерянных для эльфов, но ещё не осквернённых прикосновением цивилизации или Хаоса. Иногда интересы этих диких охотников совпадают с интересами других жителей Старого Света, и тогда кто-нибудь из азраи выходит из тени, чтобы помочь в борьбе против большого зла.

Королева Лаурелорна тоже узнала о пророчестве, но отнеслась к нему совсем иначе: посланники, которых она отправила во внешний мир, разбили лагерь в чащах леса на Янтарных холмах, к югу от Альтдорфа. Эти эльфы следят за политическими играми людей, прямо или опосредованно касающимися Лаурелорна, и время от времени вмешиваются в них, если считают, что это необходимо. Сами эонир называют лагерь временной мерой, но не стоит забывать, что для долгоживущих эльфов слово «временный» значит отнюдь не то же самое, что для людей, чей век сравнительно короток. Конечно, никто не знает истинных целей подданных Королевы Лаурелорна, но можно с уверенностью сказать, что большая часть странствующих по Рейкланду лесных эльфов (в основном охотников и бродячих артистов) отправилась в путь именно из лагеря на Янтарных холмах.



## Мнения

### О людях-рейкландцах...

«Их преисполненным ненавистью тёмным сердцам чуждо всякое уважение к порядку. Однако они многочисленны, воинственны и, что самое главное, легко поддаются манипулированию. Я уже чувствую дыхание зимы — пришло время использовать их в наших интересах».

Альгильмир Видящий Дважды, провидец из Атель Лорена

### О гномах...

«Они упраянее Старого Дуба и понимают только один язык — язык силы. Бей стремительно, действуй решительно и помни: они обязательно вернутся, чтобы свершить свою мелочную месть».

Меридринд Осиновый Перевал,  
всадница Урошиц Атель Лорена

### О полуросликах...

«Я как-то повстречала одно из этих существ, когда странствовала по Мидденланду: это было в девятый год Королевы Меррисит. Болтало оно без умолку. Причём, когда я говорю «без умолку», именно это я и имею в виду. Когда наши пути разошлись — а это произошло в окрестностях города, который, по словам существа, называется Дельберц, — я обнаружила, что оно умудрилось стащить несколько мешочеков с травами прямо у меня из-за пояса. Это произвело на меня впечатление. Итак, по моему мнению, доверять этим существам не стоит, но ради весёлой компании и доступа к неисчерпаемой бездне местных слухов и сплетен вполне можно и рискнуть».

Алафаэль Порубежница, артистка из Лаурелорна

### О высших эльфах...

«Никогда не имей дела с этими напыщенными асурами. Они пресыщены и высокомерны, а их верность, похоже, давным-давно принадлежит одной Аматри. Ну а если они снизойдут до тебя и возврятся в столь свойственной им пренебрежительной манере, просто напомни им, что их собственная Королева в Авелорне живёт точно так же, как и мы».

Синрон Дальний Путь, охотник из Лаурелорна



## ЛЕСНЫЕ РОДИЧИ

Лесных эльфов Атель Лорена и Лаурелорна объединяет общая история и происхождение, но с культурной точки зрения эти два племени отличаются весьма заметно. И те и другие, в отличие от высших эльфов, не испытывают ни малейшего пietета перед цивилизованностью, считая любую цивилизацию смертельной угрозой их любимым лесам и избранному образу жизни. Основные различия между азраи и эонир выражаются в том, как они преследуют свои цели.

Лесные эльфы Лаурелорна сведущи в политике, активно взаимодействуют со своими соседями и добиваются своего, мастерски играя на имеющихся и возникающих между их оппонентами противоречиях. Иными словами, лесные эльфы Лаурелорна больше напоминают высших эльфов, хотя и обладают навыками и талантами, присущими эльфам лесным.

Дружины лесных эльфов Атель Лорена, напротив, предпочитают действовать в тени, избегать контактов с внешним миром и добиваться своего, нанося стремительные удары, призванные посеять страх в сердцах тех, для кого лес — не более чем источник обогащения.



## 2. КЛАСС И КАРЬЕРА

КЛАСС в самых общих чертах характеризует общественное положение персонажа. КАРЬЕРА определяет род занятий героя и его СТАТУС, а также влияет на количество денег, которые он зарабатывает.

Ты можешь просто выбрать КЛАСС и КАРЬЕРУ из тех, что перечислены ниже, записать их в бланк персонажа и перейти к этапу №3: параметры. Если же ты не знаешь, что выбрать, или просто хочешь проверить выбор воле случая в обмен на дополнительные пункты опыта, можешь сделать так:

- Брось 1d100 и сверься с таблицей случайных классов и карьер. Если результат тебе не нравится, переходи к следующему пункту этого списка. Если тебя всё устраивает, получи 50 пунктов опыта.
- Брось 1d100 ещё дважды, так, чтобы у тебя был выбор из трёх возможных вариантов. Если один из этих трёх вариантов тебя устраивает, выбери его и получи 25 пунктов опыта. Если нет, переходи к следующему пункту этого списка.
- Выбери КЛАСС и КАРЬЕРУ по своему усмотрению или продолжай бросать 1d100, пока не выпадет то, что тебе понравится. Дополнительных пунктов опыта за это не полагается.



ТАБЛИЦА СЛУЧАЙНЫХ КЛАССОВ И КАРЬЕР

Класс	Карьера\Народ	Человек	Гном	Полуорослик	Высший эльф	Лесной эльф
БЮРГЕРЫ	Агитатор	01	01–02	01–02	—	—
	Городской стражник	02	03–05	03–04	01	—
	Горожанин	03–05	06–11	05–07	02–03	—
	Крысолов	06–07	12	08–10	—	—
	Купец	08	13–16	11–14	04–08	—
	Попрошайка	09–10	17	15–18	—	—
	Ремесленник	11–12	18–23	19–23	09–11	01–05
	Следователь	13	24–25	24–25	12–13	—
ВОИНЫ	Гладиатор	14	26–28	26	14–15	06–07
	Жрец-воин	15	—	—	—	—
	Кавалерист	16–17	—	—	16–19	08–12
	Негодяй	18	29–31	—	20	—
	Охранник	19–20	32–34	27–28	21–22	13–14
	Рыцарь	21	—	—	23	15–16
	Солдат	22–25	35–37	29–31	24–25	17–20
	Убийца чудовищ	—	38–41	—	—	—
КНИГОЧЕИ	Аптекарь	26	42	32	26–27	—
	Врач	27	43	33–34	28–29	—
	Жрец	28–32	—	—	—	—
	Законник	32	44–45	35–36	30–33	—
	Инженер	34	46–48	37	—	—
	Маг	35	—	—	34–37	21–24
	Монах	36–37	—	—	—	—
	Учёный	38–39	49–50	38–39	38–41	25
КРЕСТЬЯНЕ	Бейлиф	40	51–52	40	—	—
	Знахарь	41	—	—	—	—
	Мистик	42	—	—	—	26–30
	Охотник	43–44	53–54	41–42	42–44	31–40
	Разведчик	45	55	43	45–50	41–51
	Рудокоп	46	56–60	44	—	—
	Селянин	47–51	61	45–47	—	—
	Травник	52	—	48–50	51–52	52–58

# КЛАСС

**Суть:** выбери один из восьми классов.

Выбор КЛАССА определяет перечень доступных персонажу КАРЬЕР. КАРЬЕРЫ, входящие в один КЛАСС, обеспечивают своим представителям приблизительно равный уровень дохода и доступ к одним и тем же промежуточным событиям между приключениями.

**Бюргеры.** В основном законопослушные горожане, которые живут и трудятся во всех больших и малых городах Империи. Многие бюргеры — представители весьма зажиточного среднего класса. **Карьера:** агитатор, городской стражник, горожанин, крысолов, купец, по-прошайка, ремесленник, следователь.

**Воины.** Представители этого класса — грозные, хорошо тренированные бойцы, причём отнюдь не все они получили свою боевую подготовку в рядах регулярных войск. Среди воинов встречаются и простолюдины, и высокородные дворяне. Всякий, кто проживёт достаточно долго, имеет шанс вознестись очень высоко. **Карьера:** гладиатор, жрец-воин, кавалерист, негодай, охранник, рыцарь, солдат, убийца чудовищ.

**Книгочеи.** Просвещённые и образованные представители общества, живущие за счёт своих познаний. Чаще всего книгочеи — единственные члены команды, умеющие читать и писать. Начинают они, как правило, у самого подножия социальной пирамиды, но со временем получают шанс стать очень уважаемыми и богатыми членами обще-

ства. **Карьера:** аптекарь, врач, жрец, законник, инженер, маг, монах, учёный.

**Крестьяне.** Представители этого класса живут и трудятся в сельской местности — на фермах, в сёлах, деревнях, поместьях и прилегающих к ним угодьях. Крестьяне, как правило, принадлежат к низшему сословию, но со временем могут заработать немалое по местным меркам влияние и уважение. **Карьера:** бейлиф, знахарь, мистик, охотник, разведчик, рудокоп, селянин, травник.

**Придворные.** Те, кто правит, и те, кто им служит. Даже придворные из числа простолюдинов занимают относительно почётное положение в обществе, а со временем у них есть шанс пробиться к самым вершинам влияния и политической власти. **Карьера:** дворянин, дуэлянт, слуга, смотритель, советник, художник, шпион, эмиссар.

**Речники.** Представители этого класса живут и трудятся на водах и берегах могучих рек по всему Рейкланду и далеко за его пределами. Поначалу все речники обладают невысоким положением в обществе, но со временем некоторые из них имеют все основания рассчитывать на довольно обеспеченную и сытую жизнь. **Карьера:** докер, контрабандист, лодочник, лоцман, моряк, пограничник, речной житель, речной стражник.

**Странники.** Жизнь представителей этого класса проходит в дороге, вдали от родных городов и селений. Большинство странников поначалу не обладает заметным общественным положением,

Класс	Карьера\Народ	Человек	Гном	Полуорослик	Высший эльф	Лесной эльф
ПРИДВОРНЫЕ	Дворянин	53	62	—	53–55	59–64
	Дуэлянт	54	63	—	56–57	—
	Слуга	55–57	64	51–56	—	—
	Смотритель	58	65–66	57–58	58–59	—
	Советник	59	67–68	59	60–61	65–68
	Художник	60	69	60–61	62	69–72
	Шпион	61	70	62	63–65	73–76
	Эмиссар	62	71–72	63	66–68	77–83
РЕЧНИКИ	Докер	63–64	73–74	64–66	—	—
	Контрабандист	65	75–76	67–70	69	—
	Лодочник	66–67	77–78	70	70	—
	Лоцман	68	79	72	—	—
	Моряк	69–70	80	73	71–85	—
	Пограничник	71	81	—	—	84
	Речной житель	72–74	82–83	74–76	—	—
	Речной стражник	75–76	—	77	—	—
СТРАННИКИ	Артист	77–78	84–85	78–80	86–88	85–89
	Дорожный стражник	79	—	81	—	—
	Коробейник	80	86–87	82–83	—	—
	Кучер	81	88	84–85	—	—
	Охотник за головами	82	89–92	86	89–91	90–91
	Охотник на ведьм	83	—	—	—	—
	Посыльный	84	93–94	87–88	92	92–94
	Флагеллант	85–86	—	—	—	—
ШЕЛЬМЫ	Бандит	87	95	89	—	—
	Ведьма	88	—	—	—	—
	Вор	89–91	96	90–93	—	—
	Гробокопатель	92	—	94	—	—
	Пройдоха	93–94	—	95–97	93–94	—
	Разбойник	95–98	97–99	98	95–97	95–100
	Скупщик краденого	99	100	99	—	—
	Шарлатан	100	—	100	98–100	—

но со временем, если повезёт, у них есть шанс заслужить достаточно высокий статус. **Карьера:** артист, дорожный стражник, кобейник, кучер, охотник за головами, охотник на ведьм, посыльный, флагеллант.

**Шельмы.** Представители этого класса — в основном горожане, которые зарабатывают на жизнь нелегальными или по меньшей мере весьма сомнительными способами. Большинство шельм принадлежит к низшим слоям общества. Конечно, со временем многие из них начинают зарабатывать неплохие денежки, но неправедно нажитые богатства редко приносят им признание и почётное положение в обществе. **Карьера:** бандит, ведьма, вор, гробокопатель, пройдоха, разбойник, скрупщик краденого, шарлатан.

## КАРЬЕРА

**Суть:** выбери одну из КАРЬЕР, соответствующих классу и народу персонажа.

Определившись с КЛАССОМ, выбери одну из входящих в него КАРЬЕР. В каждый КЛАСС входит 8 КАРЬЕР, но некоторые из них недоступны представителям тех или иных НАРОДОВ. Полное описание КАРЬЕР и присущих им требований приведено в главе 3: классы и карьеры, но с поимённым перечнем всех КАРЬЕР и НАРОДОВ, которым они до-

ступны (и не доступны) можно ознакомиться и в этой главе, в таблице случайных классов и карьер.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: НО Я ХОЧУ СЫГРАТЬ ЛЕСНОГО ЭЛЬФА – ФЛАГЕЛЛАНТА!

При желании ты вполне можешь создать персонажа, избравшего для себя КАРЬЕРУ, обычно недоступную представителям его НАРОДА по некоторым культурным, религиозным или философским причинам. Просто обратись со своей идеей к ведущему, и, если он одобрит её, продолжай создавать этого персонажа по обычным правилам.



### 3. ПАРАМЕТРЫ

**Суть:** определи все ПАРАМЕТРЫ своего персонажа при помощи таблицы параметров.

ПАРАМЕТРЫ — это врождённые способности твоего персонажа, показатель того, насколько он быстр, силён или умён, сколько урона способен вынести и насколько хорошо держит себя в руках. ПАРАМЕТРЫ любого персонажа — это его СКОРОСТЬ, десять ХАРАКТЕРИСТИК, ЗДОРОВЬЕ, СУДЬБА и УПОРСТВО.



#### ПОДОЖДИТЕ! ТАК НЕЧЕСТНО!

Как ты, вероятно, уже обратил внимание, далеко не все персонажи при создании обладают равными возможностями. Так, например, показатели ХАРАКТЕРИСТИК эльфов в среднем заметно выше показателей ХАРАКТЕРИСТИК других НАРОДОВ. Не давай этим цифрам себя смузить — персонаж состоит не только из ПАРАМЕТРОВ, и на каждом этапе создания персонажа те или иные НАРОДЫ будут обладать перед остальными некоторыми (не всегда очевидными) преимуществами.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Десять ХАРАКТЕРИСТИК твоего персонажа регулярно используются для различных ПРОВЕРОК (см. главу 5: правила), когда нужно выяснить, увенчалось ли успехом предпринятое им действие. Для человека средний показатель любой ХАРАКТЕРИСТИКИ равен 30. Особо одарённые или целеустремлённые могут достичь показателей в 40 и более пунктов, и только самые упорные и опытные из них доберутся до значений в 60 и выше. У других НАРОДОВ имеются свои слабые

и сильные стороны, поэтому средние значения их ХАРАКТЕРИСТИК могут отличаться от человеческих, притом порой весьма значительно.

#### Определение характеристики

Вот что нужно сделать, чтобы определить показатели ХАРАКТЕРИСТИК:

1. Брось 2d10 по одному разу за каждую из десяти ХАРАКТЕРИСТИК и запиши результат. Если ты считаешь, что твой персонаж выигрывает, если поменять местами некоторые из выпавших значений, переходи к следующему пункту этого списка. Если тебя устраивают выпавшие случайные значения, прибавь к ним соответствующий каждой из ХАРАКТЕРИСТИК модификатор из таблицы параметров, занеси полученные показатели в бланк персонажа и получи 50 пунктов опыта.
2. Перераспредели выпавшие результаты между ХАРАКТЕРИСТИКАМИ по своему усмотрению. Если тебя всё устраивает, прибавь модификаторы, занеси полученные показатели в бланк персонажа и получи 25 пунктов опыта. Если нет, переходи к следующему пункту этого списка.
3. Если результат тебя по-прежнему не устраивает, можешь бросить игральные кости ещё раз и снова распределить выпавшие результаты по своему усмотрению. Как вариант, можешь вообще отложить кости в сторону и распределить 100 пунктов между десятью ХАРАКТЕРИСТИКАМИ по своему усмотрению — не менее 4 и не более 18 пунктов на каждую ХАРАКТЕРИСТИКУ. Какой бы вариант ты ни выбрал, прибавь соответствующие модификаторы из таблицы параметров и занеси полученные показатели в бланк персонажа. Дополнительных пунктов опыта ни за один из этих способов не полагается.

#### Ближний бой (ББ)

Умение персонажа сражаться лицом к лицу, обращаясь с оружием ближнего боя (или собственным телом, если персонаж безоружен), наносить точные удары и отражать удары врага.

#### Дистанционный бой (ДБ)

Умение персонажа пользоваться дистанционным оружием — от луков до метательных ножей — и метко бросать всевозможные предметы. Кроме того, эта ХАРАКТЕРИСТИКА используется при ПРОВЕРКАХ, связанных с другими дистанционными атаками (вроде троллинской отрыжки).

ТАБЛИЦА ПАРАМЕТРОВ

	Человек	Гном	Полуроглик	Эльф
Ближний бой	2d10 + 20	2d10 + 30	2d10 + 10	2d10 + 30
Дистанционный бой	2d10 + 20	2d10 + 20	2d10 + 30	2d10 + 30
Сила	2d10 + 20	2d10 + 20	2d10 + 10	2d10 + 20
Выносливость	2d10 + 20	2d10 + 30	2d10 + 20	2d10 + 20
Инициатива	2d10 + 20	2d10 + 20	2d10 + 20	2d10 + 40
Проворство	2d10 + 20	2d10 + 10	2d10 + 20	2d10 + 30
Ловкость	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
Харизма	2d10 + 20	2d10 + 10	2d10 + 30	2d10 + 20
Здоровье	PC + (2 × PB) + PCB	PC + (2 × PB) + PCB	(2 × PB) + PCB	PC + (2 × PB) + PCB
Судьба	2	0	0	0
Упорство	1	2	2	0
Дополнительные пункты	3	2	3	2
Скорость	4	3	3	5

**Сила (С)**

Определяет, какой урон персонаж наносит в ближнем бою, какой вес он может поднять и насколько хорошо справится с задачами вроде лазания и плавания.

**Выносливость (В)**

Физическая крепость персонажа. Помогает легче переносить полученный в бою урон, выживать в непростых условиях, а также отвечает за устойчивость к ядам.

**Инициатива (И)**

Скорость мышления и реакции персонажа (особенно в бою или иной стрессовой ситуации), интуиция и восприятие. Определяет порядок хода в сражении и позволяет первым реагировать на происходящее вокруг.

**Проворство (Пр)**

Координация движений и врождённый атлетизм позволяют персонажу быстро бегать, оставаться незамеченным и ездить верхом. Кроме того, при помощи проворства персонаж может уворачиваться от вражеских ударов.

**Ловкость (Л)**

Мелкая моторика и способность персонажа справляться со сложными и тонкими операциями вроде игры на музыкальных инструментах или квалифицированного ручного труда. Также позволяет показывать фокусы и обчищать чужие карманы.

**Интеллект (Инт)**

Способность персонажа мыслить, анализировать и понимать суть происходящего вокруг. Полезна при лечении, оценке и попытках припомнить какой-нибудь неочевидный факт. Жизненно необходима вся кому, кто намерен разбираться в магии и использовать её на практике.

**Сила воли (СВ)**

Стойкость разума персонажа перед внешними воздействиями и способность делать то, что нужно, невзирая на неблагоприятную обстановку. Требуется каждый раз, когда герой противостоит чужому влиянию и обману или пытается оградиться от того, что способно вызвать страх или повергнуть в панику.

**Харизма (Х)**

Способность персонажа сходить с окружающими и выглядеть в их глазах хорошим и приятным малым. Эта характеристика пригодится герою если он попытается поболтать с местными жителями, очаровать (или подкупить) стражника или — если персонаж достаточно благочестив — возвратить к своему божественному покровителю.

**Рейтинги характеристик**

Первая цифра значения характеристики — её десятки — называется РЕЙТИНГОМ ХАРАКТЕРИСТИКИ. Рейтинги ХАРАКТЕРИСТИКИ используются повсеместно, начиная с ограничений на максимальный уровень приобретаемых персонажем ТАЛАНТОВ и заканчивая определением эффективности того или иного ЗАКЛИНАНИЯ.

**Пример:** сила (С) 39 означает, что персонаж обладает РЕЙТИНГОМ СИЛЫ (РС) 3. Сила воли (СВ) 51 означает, что персонаж обладает РЕЙТИНГОМ СИЛЫ ВОЛИ (РСВ) 5.

**Здоровье (Зд)**

Показатель здоровья определяет, какой объём урона персонаж может перенести. Этот показатель зависит как от физической силы и выносливости персонажа, так и от его силы воли и умения действовать, превозмогая боль. В главе 5: правила подробно рассказано о том, как здоровье и урон работают на практике.

**Определение показателя здоровья**

В отличие от всех остальных параметров показатель здоровья складывается из РЕЙТИНГА СИЛЫ, удвоенного РЕЙТИНГА ВЫНОСЛИВОСТИ и РЕЙТИНГА СИЛЫ ВОЛИ персонажа (в таблице параметров эти рейтинги обозначены как РС, РВ и РСВ соответственно). Тебе придётся сначала определить показатели этих ХАРАКТЕРИСТИК и только потом переходить к вычислению показателя здоровья. **Примечание:** все полурослики с самого начала обладают ТАЛАНТОМ небольшой, и потому их показатель здоровья ниже, чем у представителей остальных народов (см. стр. 341).

**Судьба и удача, упорство и решимость**

Пункты судьбы — это шансы, которые предоставляет твоему персонажу само провидение. От судьбы напрямую зависит удача героя — мерило его везучести. Упорство — это внутренняя сила персонажа, от этого показателя напрямую зависит РЕШИМОСТЬ персонажа — показатель твёрдости его характера. Упорство имеет непосредственное отношение к мотивации персонажа — слову или короткой фразе, описывающей то, что заставляет твоего героя двигаться вперёд. Подробнее обо всём этом рассказано на стр. 170.

**Определение показателей судьбы и упорства**

Персонаж начинает игру с базовым значением судьбы и упорства, но при этом получает дополнительные пункты, которые ты волен распределить между двумя этими ПАРАМЕТРАМИ по своему усмотрению. И базовые показатели судьбы и УПОРСТВА, и количество дополнительных пунктов указаны в таблице параметров. Чем больше у персонажа пунктов судьбы, тем он удачливее, а чем больше пунктов упорства, тем крепче его решимость.

**Определение показателей удачи и решимости**

Изначальное значение удачи персонажа равно значению его судьбы. Изначальное значение РЕШИМОСТИ — значению его УПОРСТВА. Занеси все полученные значения в бланк персонажа.

**Определение мотивации**

Каждому персонажу требуется МОТИВАЦИЯ. Мотивация — это суть твоего героя, слово или фраза, передающая смысл его существования. Помимо очевидных преимуществ, связанных с достоверным изображением этого персонажа в игре, мотивация позволяет героям восстанавливать потраченные пункты РЕШИМОСТИ. Выбирая своему персонажу мотивацию, думай о том, что определяет саму суть, фундаментальную основу его личности. Кроме того, не помешает принять во внимание мотивацию персонажей всех остальных игроков и придумать что-то, что не вызывало бы ненужных конфликтов внутри команды.

**Пример:** мотивация Густава, молодого учёного из Альтдорфского университета, — острые ощущения. Он проживает свою жизнь в погоне за будоражащими кровь опасностями и может восстанавливать потраченную ранее РЕШИМОСТЬ, ввязываясь в различные рискованные ситуации: устраивая драки в городских тавernах или воруя на спор первья из шляп солдат Штатного войска.

**Пример:** мотивация Клотильды, рыцаря Рейксвардии, — защита слабых. Она всегда готова осадить задибу или хулигана, рискуя здоровьем и жизнью во имя простых жителей Рейкланда. Клотильда может восстанавливать потраченную ранее РЕШИМОСТЬ, спасая тех, кто попал в беду, или рискуя собой ради того, кто нуждается в защите.

**Пример:** мотивация Эббы, ученицы мага из Колледжа Света, — бунтарство. Она просто обожает нарушать правила Колледжа, манкировать приказами своего наставника и совать свой нос в книги, которые лучше не трогать. Эбба может восстанавливать потраченную ранее РЕШИМОСТЬ, нарушая установленные начальством правила.

Примером мотивации вполне может быть перфекционизм — любовь к сложным планам, помогающая восстанавливать решимость, когда всё идёт в точности так, как задумано. Или милосердие, которое позволяет персонажу восполнять свои внутренние силы, заботясь об окружающих и помогая им выбраться из сложных жизненных ситуаций. Тот, кто выбрал в качестве мотивации рассказание, может стремиться преодолевать тяжкие испытания, чтобы искупить хотя бы часть своих прошлых проступков; а тот, кто предпочёл балагурство, — веселить и подкалывать всех вокруг, чтобы позабавиться и облегчить душу. Если ты не можешь придумать своему персонажу мотивацию сразу, не переживай. Создание персонажа ещё не завершено, и на одном из последующих этапов тебе вполне может прийти в голову что-нибудь стоящее. Если же ты выбрал мотивацию, а потом передумал — ничего страшного; когда доберёшься до этапа № 8: **оживляем созданного персонажа**, у тебя будет возможность изменить своё решение.

### Скорость (Ск)

Скорость — это параметр, который определяет, насколько быстро твой персонаж может ходить и бегать. Для людей стандартная скорость перемещения равна 4. Если во время игры вы используете расчерченную координатной сеткой тактическую карту, скорость определяет количество клеток (или дюймов, если разметке вы предпочитаете линейки и рулетки), которое персонаж способен преодолеть за раунд. В более крупном масштабе этот параметр обозначает количество миль, которое герой способен преодолеть за час, не особо выбиваясь из сил. Подробнее о скорости и перемещении рассказано на странице 164.

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

## РАЗВИТИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Найди описание карьеры своего персонажа в главе 3: **классы и карьеры**. Взгляни на схему развития карьеры и найди три характеристики, отмеченные на бесцветном фоне. Ты можешь распреде-



### ШАГИ РАЗВИТИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

ШАГИ РАЗВИТИЯ ХАРАКТЕРИСТИК отражают, насколько упорно твой персонаж тренируется, чтобы совершенствовать свои ХАРАКТЕРИСТИКИ. Каждый ШАГ РАЗВИТИЯ ХАРАКТЕРИСТИКИ увеличивает текущее значение этой ХАРАКТЕРИСТИКИ на 1 пункт. Так, если персонаж, обладающий базовым значением ловкости 25, сделает 5 ШАГОВ РАЗВИТИЯ ЛОВКОСТИ, его текущее значение ловкости увеличится до 30.

делить между этими ХАРАКТЕРИСТИКАМИ 5 ШАГОВ РАЗВИТИЯ по своему усмотрению. Сделанные шаги развития необходимо отметить в своём бланке персонажа.

## 4. НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

*Суть: выбери навыки и таланты из перечней, соответствующих выбранному народу и карьере.*

Навыки — это то, чем персонаж овладел посредством усердной учёбы или изнурительных тренировок, а таланты — это его особые качества и способности. Полный перечень и описание всех навыков и талантов приведены в главе 4: **навыки и таланты**. Навыки и таланты, доступные на этапе создания персонажа, зависят от того, к какому народу он принадлежит и представителем какой карьеры является.

Все пройденные шаги РАЗВИТИЯ НАВЫКА следует отмечать в столбце «Шаги развития» этого навыка. Все шаги развития одного и того же навыка суммируются. Каждый изученный персонажем талант (и его уровень) также следует записывать в бланк персонажа.



Навыки бывают общими и профессиональными. Общие навыки — это то, на что способен каждый; такой навык можно использовать, даже если персонаж не сделал в нём ни одного шага развития, и показатель навыка при этом будет равен показателю связанной с ним характеристики. Профессиональный навык — это навык, требующий высокой квалификации, а значит, использовать его может только тот персонаж, который сделал в нём хотя бы один шаг развития.

**Примечание:** некоторые таланты можно приобрести несколько раз. Если у тебя появляется такая возможность, обратись к описанию этого таланта в главе 4: **навыки и таланты**, убедись, что нужный талант можно приобретать несколько раз, и отмечь в бланке персонажа, сколько именно раз такой талант был приобретён: это число мы называем уровнем ТАЛАНТА.



## ШАГИ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ

ШАГИ РАЗВИТИЯ НАВЫКОВ отражают объём усилий, которые персонаж вкладывает в совершенствование своих НАВЫКОВ. Все НАВЫКИ привязаны к определённым ХАРАКТЕРИСТИКАМ, и для того, чтобы узнать текущее значение НАВЫКА, нужно сложить количество ШАГОВ РАЗВИТИЯ в этом НАВЫКЕ и текущее значение соответствующей ХАРАКТЕРИСТИКИ. Так, если СИЛА персонажа равна 38 и он сделал 8 ШАГОВ РАЗВИТИЯ в ЛАЗАНИИ, текущее значение этого НАВЫКА будет равно 46. Подробнее о развитии НАВЫКОВ рассказано в главе 4: навыки и таланты.

## НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ НАРОДОВ

Каждому народу присущ определённый набор НАВЫКОВ и ТАЛАНТОВ. При создании персонажа ты можешь выбрать из этого перечня три НАВЫКА, для которых персонаж получит по 5 бесплатных шагов РАЗВИТИЯ, и три НАВЫКА, для которых персонаж получит по 3 бесплатных шага РАЗВИТИЯ. Кроме того, персонаж получит все указанные в этом перечне ТАЛАНТЫ (если два ТАЛАНТА написаны через или, из них придётся выбрать один). Если в перечне указаны случайные ТАЛАНТЫ, их необходимо определить при помощи таблицы случайных ТАЛАНТОВ. Если при этом персонаж получает ТАЛАНТ, который у него уже есть, можешь бросить кубики повторно. Примечание: подразумевается, что все персонажи бегло разговаривают на рейкшипиле — языке Империи, а потому никому из героев нет нужды брать его в качестве НАВЫКА. Подробнее об этом рассказано на странице 130.

### Люди (рейкландцы)

**Навыки:** знание (Рейкланд), лидерство, обращение с животными, обаяние, оценка, рукопашный бой (основное), сплетничество, стрельба (луки), торговля, хладнокровие, язык (бретонский), язык (вестерландский).

**Таланты:** Роковое Пророчество, смекалка или учивость, 3 случайных ТАЛАНТА.

### Гномы

**Навыки:** артистизм (сказительство), запутивание, знание (геология), знание (гномы), знание (металлургия), кутёж, оценка, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие, язык (кхазалид). **Таланты:** бугай, грамотность или непреклонность, сумеречное зрение, устойчивость к магии, целеустремлённость или твёрдость духа.

### Полurosники

**Навыки:** азартные игры, знание (Рейкланд), интуиция, кутёж, ловкость рук, наблюдательность, обаяние, ремесло (повар), скрытность (любая), торговля, уклонение, язык (мутландский).

**Таланты:** небольшой, обострённое восприятие (вкус), сумеречное зрение, устойчивость (Хаос), 2 случайных ТАЛАНТА.

### Высшие эльфы

**Навыки:** артистизм (пение), лидерство, музенирование (любое), наблюдательность, ориентирование, оценка, плавание, рукопашный бой (основное), стрельба (луки), хладнокровие, хождение под парусом, язык (эльгарин).

**Таланты:** Второе зрение или шестое чувство, грамотность, обострённое восприятие (зрение), самообладание или смекалка, сумеречное зрение.

### Лесные эльфы

**Навыки:** артистизм (пение), выживание, выслеживание, запутивание, лазание, наблюдательность, рукопашный бой (основное), скрытность (дикая природа), стойкость, стрельба (луки), язык (эльтарин).

**Таланты:** грамотность или закалка, здоровяк или Второе зрение, обострённое восприятие (зрение), скиталец, сумеречное зрение.

## СЛУЧАЙНЫЕ ТАЛАНТЫ

1d100	Талант	1d100	Талант
01–03	Абсолютный слух	50–52	Привлекательность
04–06	Амбидекстр	53–55	Прирождённый воин
07–08	Благородная кровь	56–58	Проницательность
09–11	Бугай	59–61	Самообладание
12–14	Грамотность	62–64	Силач
15–18	Духовная чистота	65–67	Сильные ноги
19–21	Закалка	68–70	Сmekалка
22–25	Здоровяк	71–73	Сродство с животными
26–28	Имитатор	74–76	Сумеречное зрение
29–31	Искусник	77–80	Счетовод
32–34	Ловкие пальцы	81–83	Умелец (любое ремесло)
35–37	Меткость	84–86	Устойчивость (любая)
38–40	Молниеносная реакция	87–89	Учивость
41–43	Обострённое восприятие (любое)	90–93	Фортуна
44–46	Полиглот	94–96	Чувство направления
47–49	Поспешное бегство	97–100	Шестое чувство

## НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ КАРЬЕР

Настало время открыть главу 3: **классы и карьеры** и обратиться к описанию КАРЬЕРЫ твоего персонажа. Он, как правило, начинает игру, находясь на первой ступени выбранной КАРЬЕРЫ. На этой ступени у него есть доступ к 8 НАВЫКАМ и 4 ТАЛАНТАМ, и ты имеешь возможность самостоятельно выбрать, что именно нужно твоему персонажу. Сделай 1 шаг развития в одном из этих 4 талантов и распредели 40 шагов развития между этими восемью НАВЫКАМИ по своему усмотрению, но не более 10 шагов РАЗВИТИЯ на НАВЫК (без учёта ШАГОВ РАЗВИТИЯ, сделанных на предыдущем этапе). Если ты при этом сделаешь по 5 шагов РАЗВИТИЯ в каждом из восьми НАВЫКОВ, ты выполнишь одно из требований, необходимых для того, чтобы завершить первую ступень КАРЬЕРЫ и перейти к следующей (см. **Перемены в карьере**, стр. 48).

**Пример:** персонаж Анны — человек, дворянский отпрыск, и на этой ступени своей КАРЬЕРЫ он обладает доступом к следующим НАВЫКАМ: АЗАРТНЫЕ ИГРЫ, ЗАПУТИВАНИЕ, ЗНАНИЕ (ГЕРАЛЬДИКА), КУТЁЖ, ЛИДЕРСТВО, МУЗИЦИРОВАНИЕ (любое), ПОДКУП и РУКОПАШНЫЙ БОЙ (ФЕХТОВАЛЬНОЕ). Анна решает, что её персонаж будет хорошо образованным, но слегка наивным, так что она пока игнорирует

**АЗАРТНЫЕ ИГРЫ, КУТЁЖ И ПОДКУП, распределяя 40 шагов развития следующим образом: запугивание +7, лидерство +10, знание (генеральдика) +10, рукопашный бой (фехтовальное) +3 и музиковование (клавесин) +10.** Примечание: Анна может распределить шаги развития таким образом, даже если она уже делала шаги развития лидерства как одного из навыков, присущих народу людей (см. выше), — ограничение в 10 шагов развития на навык действует только при распределении конкретно этих 40 шагов.

## 5. ИМУЩЕСТВО

**Суть:** получи начальное имущество в зависимости от класса и карьеры персонажа.

Имущество — это снаряжение, одежда, оружие и прочие принадлежащие персонажу предметы. Начальное имущество персонажа определяется его классом и карьерой. Если ты хочешь купить для него что-то ещё (или продать то, что у него уже есть), можешь обратиться к главе 11: руководство покупателя.

Всё имущество следует записать в соответствующие разделы бланка персонажа. Покончив с этим, можешь переходить к этапу № 6: последние штрихи.

### ИМУЩЕСТВО ЗА КЛАСС

Часть своего начального имущества персонаж получает за принадлежность к тому или иному классу. Найди класс своего персонажа в представленном ниже списке и запиши соответствующее имущество в бланк персонажа. Запись вроде «1d10» означает, что тебе нужно бросить указанное количество d10, чтобы выяснить, сколько именно предметов получит твой герой.

**Бюргеры:** кинжал, кошелек, наплечная сумка с обедом, одежда, плащ, шляпа.

**Воины:** кинжал, кошелек, одежда, ручное оружие.

**Книгочеи:** кинжал, кошелек, наплечная сумка с писчим набором и 1d10 листами пергамента, одежда.

**Крестьяне:** кинжал, кошелек, наплечная сумка с пайком (на 1 день), одежда, плащ.

**Придворные:** кинжал, кошелек с пинцетом, копоушкой и расчёской, красивая одежда.

**Речники:** кинжал, кошелек, наплечная сумка с фляжкой (крепкая вышивка), одежда, плащ.

**Странники:** кинжал, кошелек, одежда, плащ, рюкзак с огнivом, одеялом и пайком (на 1 день).

**Шельмы:** капюшон или маска, кинжал, кошелек, наплечная сумка с 2 свечами, одежда, 1d10 спичек.

### ИМУЩЕСТВО ЗА КАРЬЕРУ

В начале игры персонаж получает все предметы, перечисленные в строчке «Имущество» первой ступени его карьеры. Найди описание своей карьеры в главе 3: классы и карьеры и запиши эти предметы в бланк своего персонажа.

Затем найди статус своего персонажа (он указан напротив названия карьерной ступени, к которой он принадлежит). Статус

состоит из двух частей: сословия (медное, серебряное или золотое) и положения (числа, простоявшего рядом с сословием). Сословие, положение и приведённая ниже таблица определяют, с какой суммой денег персонаж начнёт игру.

Так, если персонаж обладает статусом медный 3, он начинает игру с 6d10 медными пенни; серебряный 3 — с 3d10 серебряных шиллингов; золотой 3 — с 3 золотыми кронами.

Начальное богатство можно потратить на покупку дополнительных предметов или приберечь его и подождать, пока начнётся игра. Подробнее о монетах и прочем имуществе рассказано в главе 11: руководство покупателя.



## 6. ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

**Суть:** выбери для своего персонажа имя, возраст, цвет волос и глаз, рост, психические особенности и амбиции.

К этому этапу основа твоего персонажа готова — пришло время добавить немного деталей, представить себе, как он выглядит, понять, как думает, и решить, что им движет.

### Имя

Ты волен выбрать своему персонажу любое подходящее имя по своему усмотрению. Данный раздел нужен только затем, чтобы дать тебе общее представление о том, какими традициями в этом вопросе руководствуются жители этого игрового мира.

### Имена людей-рейкландцев

У людей, как правило, есть личное имя и фамилия. Вот примеры типичных человеческих имен:

Адемар, Андерс, Артур, Беатрис, Вертер, Виллема, Вильрун, Генрих, Гернер, Гертруда, Детлеф, Джоханна, Ирмина, Карл, Клементия, Крюгер, Лорелез, Марика, Себастьян, Сигфрида, Талунда, Тальтер, Ульрика, Ульрих, Фраuke, Фридрих, Халита, Хельза, Хенрик, Эрика.

#### Сословие      Начальное богатство

Медное	2d10 медных пенни за уровень положения
Серебряное	1d10 серебряных шиллингов за уровень положения
Золотое	1 золотая корона за уровень положения



## ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ИМЕНА И ИХ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Человеческие имена в WFRP в большинстве своём заимствованы из реального мира, так что при желании ты без труда можешь отыскать в сети что-нибудь, что подходит именно тебе. Рейкландские имена и имена жителей большей части Империи имеют немецкое происхождение; вестерландские — нидерландское и бельгийское; бретонские — французское.

Среди людей, проживающих в Рейкланде, фамилии, переходящие от родителей к детям, наиболее распространены в основном в городах; селяне же обычно получают фамилию в индивидуальном порядке, причём только по достижении совершеннолетия. Чаще всего фамилия обозначает место рождения человека (например, Вильгельм Ауэрсвальд). Дворяне нередко носят сразу две фамилии: одна из них обозначает собственно принадлежность к благородному дому, а вторая — местоположение семейных владений (например, ландграф Зенхар Тrott фон Таме), но в данном случае очень многое зависит от традиций конкретного семейства.

Чаще всего фамилия семейства обозначает профессию его рода: например Бауэр (землемелец), Фляйшер (мясник), Шмидт (кузнец) или Шустер (башмачник). Кроме того, фамилии человека вполне может стать прозвище, отражающее характерную черту его внешности. Что интересно, такие фамилии нередко также становятся семейными и порой изрядно сбиваются с толку гномов, у которых попросту в голове не укладывается, как невысокий человек может утверждать, что он якобы Ланг (долговязый). Другими типичными примерами таких фамилий могут служить Аугенлос (одноглазый), Данн (тощий), Лаут (громогласный) и Штарк (сильный).

## ИМЕНА ГНОМОВ

Имена гномов состоят из личного имени, фамилии и кланового имени.

### Личные имена гномов

Имена гномов, как правило, коротки и крепко сбиты — в точности как сами гномы. Чаще всего гном носит имя одного из своих славных предков, но традиции отдельных кланов и семей, конечно, могут в этом плане сильно отличаться. Ещё одной общепринятой практикой является присвоение ребёнку имени, которое на кхазалиде (родном языке гномов) обозначает некую характерную черту внешности или поведения ребёнка.

**Примеры:** Альрик, Бронда, Готтри, Гудрун, Димзад, Снорри, Фенна.  
**Примеры имён на кхазалиде:** Барагаз (жерло пушки), Галазил (золотой волос), Гнолдок (мудрый взор), Дурак (крепкий), Назрил (сверкающий), Окри (мастеровитый).

### Фамилии гномов

Фамилия гнома образуется от имени того, кто его вырастил и воспитал, путём присоединения соответствующего суффикса. Самыми распространёнными суффиксами являются:

[имя] сдоттир: дочь [имярек];  
[имя] снеф: племянник [имярек];  
[имя] сниз: племянница [имярек];  
[имя] ссон: сын [имярек].

**Примеры:** Арикссон, Груннарсдоттир, Скагснеф, Совринсниз.

Нередко с возрастом, когда гном делает себе имя и добивается почёта и уважения сородичей, он берёт себе прозвище, обозначающее какую-нибудь характерную черту его внешности, поведения, рода занятий или служащее напоминанием о каком-нибудь особо славном (или лихом) поступке. Это прозвище, как правило, должны одобрить члены клана, к которому принадлежит гном, ибо прозвище, которое не отображает истинный характер гнома, считается признаком бесчестия. Если клан одобряет прозвище, оно обычно полностью заменяет фамилию гнома. Так, если Герка Кардасдоттир принимает прозвище «Чёрная Рука», отныне к ней будут обращаться как к Герке Чёрной Руке. Между собой гномы, конечно, произносят эти прозвища на кхазалиде, но для общения с людьми они обычно переводят их на рейкишиль, потому что прозвище нужно гному именно для того, чтобы наилучшим образом представиться собеседнику.

**Примеры:** Боевой Топор, Лёгкая Рука, Вилобородый, Железная Коса, Красный Молот, Каменный Кулак.

### Клановые имена гномов

Наконец, каждый гном носит имя своего клана (если, конечно, этот гном не из тех, кто отверг древние традиции своего народа, — а таких на просторах Империи весьма немало, и значительную их часть составляют вольные инженеры). Клановое имя всегда восходит к предку-основателю этого клана и, как правило, представляет собой его прозвище на кхазалиде. Вне гномьего общества клановые имена практически не используются.

**Основные рейкландские кланы:** Ардрунган, Бrintок, Газани, Громхельд, Унбоки, Харразлинг.

**Основные кланы Серых гор:** Виоргринти, Ганвальгер, Доккинтролл, Занконк, Квитанг, Трунгтак.

## ИМЕНА ЭЛЬФОВ

Эльфы, странствующие по Рейкланду, как правило, обходятся личным именем и прозвищем-эпитетом.

### Личные имена эльфов

Для чужаков эльфийская система наименования имён кажется крайне сложной и запутанной. Эльтарин (общий язык высших и лесных эльфов, разбитый на множество местечковых диалектов) — тональный язык, и для того, чтобы передать полное значение эльфийского имени, простой последовательности слогов совершенно недостаточно. Самый простой способ создать эльфийское имя — воспользоваться конструктором эльфийских имён (см. далее).

### Прозвища-эпитеты эльфов

Чужеземцам эльфы представляются, называя своё имя и поэтическое прозвище-эпитет: так гораздо проще, чем пытаться разъяснить каждому встречному все нюансы взаимосвязей базовых единиц эльфийского общества, будь то пути, дружины или дома. Эпитеты всегда переводятся на рейкишиль, чтобы представители других народов могли без труда произносить их вслух и понимать их значение. Эпитеты высших эльфов, как правило, описывают особенности характера или внешности, но могут иметь и менее очевидное происхождение. Эпитеты лесных эльфов в большинстве случаев имеют отношение к миру дикой природы, в особенности к их горячо любимым лесам.

## КОНСТРУКТОР ЭЛЬФИЙСКИХ ИМЁН

Если тебе не удаётся придумать подходящее имя для своего персонажа-эльфа, можешь воспользоваться этой таблицей. У некоторых эльфов имена состоят из двух слогов, у некоторых — из трёх и более. Можешь бросать d10 до тех пор, пока полученный результат не придётся тебе по душе, а можешь просто выбрать слоги, которые тебе нравятся, и скомпоновать из них подходящее, на твой взгляд, имя.

1d10	Первый слог	Второй слог	Окончание (высшие эльфы)	Окончание (лесные эльфы)
1	Гал	а	андрил	анху
2	Дор	ат	анель	арха
3	Им	дия	винг	вит
4	Лин	зор	ил	дда
5	Мал	лор	ириан	лок
6	Мор	мар	мор	нок
7	Уллиа	ол	нил	от
8	Фар	тан	рик	рин
9	Эс	фор	фин	стра
10	Эт	эн	эллион	хан

**Примеры эпитетов высших эльфов:** Тлеющее Пламя, Огнерождённый, Морская Пена, Златовласый, Серебряный Туман, Магический Знак.

**Примеры эпитетов лесных эльфов:** Журчащий Ручей, Крадущийся-в-Тени, Ваятель Дерев, Страж Плетения, Ивовая Ветвь, Бегущий-с-Ветром.

## ИМЕНА ПОЛУРОСЛИКОВ

Имена полurosликов состоят как минимум из личного и кланового имён. Иногда используется ещё одно, среднее имя, роль которого — обозначить принадлежность полurosлика к определённой ветви клана.

### Личные имена полurosликов

Полurosлики с гордостью носят свои длинные, пышные имена (как правило, в честь одного из множества близких и дальних предков), но используют их, как правило, исключительно в официальной обстановке и документах. В повседневной жизни они обходятся их краткими, уменьшительно-ласкательными вариантами. В некоторых случаях эти краткие имена вообще не имеют отношения к официальным, а подбираются скорее с учётом характерных черт внешности или поведения, как, например, Розочка или Лакомка.

Представители этого народа страшно гордятся своими личными достижениями, и некоторые полurosлики постарше отзываются, только если говорящий прибавляет к имени обращение, указывающее на их почтенный возраст: Дед, Дядька, Нянюшка и тому подобное. Кроме того, проживая рядом с другими народами, полurosлики ничтоже сумняшеся перенимают многие аспекты их культуры — очень многие человеческие имена (в основном самые длинные и красивые) давно стали частью «древней» полurosличьей традиции.

**Примеры (и их сокращённые варианты):** Антониэлла (Анни), Иероним (Иро), Максимилиан (Макс), Теодосия (Тео), Томазина (Тина), Фердинанд (Фред), Эсмеральда (Эсме).

## Клановые имена полurosликов

Происхождение большинства полurosличьих клановых имён связано в основном с местом жительства, личностной особенностью, любимой пищей или напитком родоначальника клана. Полurosлики-однофамильцы всегда связаны родственными отношениями, причём каждый из них прекрасно знает, какими именно.

Некоторых полurosликов сбивает с толку человеческое обыкновение носить одинаковые фамилии, не будучи роднёй, и им ничего не стоит завалиться в гости к какому-нибудь Шмидту только на основании близкого знакомства с другим человеком по фамилии Шмидт.

**Основные рейкландские кланы:** Эшфилд (ясенник), Брендциап (любитель бренди), Хэйфут (сено-солома), Ромстер (ромовая душа), Шортботтом (коротконогий), Торнкоббл (камень-спотыкач), Лоухжен (тихая заводь).

## ЧЕРТЫ ВНЕШНОСТИ

Настало время выяснить, как же выглядит твой персонаж. Все эти аспекты являются чисто косметическими и не влияют на игровой процесс непосредственно — они нужны затем, чтобы ты лучше представлял, как именно выглядит твой персонаж. Эти черты можно определить случайным образом, а можно просто просмотреть столбец народа, к которому принадлежит персонаж, и выбрать то, что больше нравится.

### Возраст

Средняя естественная продолжительность жизни людей — 60 лет; полurosликов — 120; гномов — 200. Что касается эльфов, то они на определённом этапе вообще перестают стареть и способны прожить многие тысячи лет. Определи возраст своего персонажа при помощи таблицы.

Человек	Гном	Эльф	Полurosлик
15 + 1d10	15 + 10d10	30 + 10d10	15 + 5d10

## Цвет глаз

Представители большинства народов обращаются к этой таблице только один раз, но эльфы могут сделать это дважды: их магическая природа находит отражение в самых необычных цветовых сочетаниях — от сапфирово-синей радужки с золотыми искрами до причудливой мозаики мистико-зелёных и тёплых ореховых оттенков.

## Цвет волос

У представителей всех народов (за исключением эльфов) волосы с возрастом начинают седеть и к старости (если не выпадают) становятся совершенно белыми.

У людей и гномов растут бороды — чаще всего того же цвета, что и волосы на голове, но не всегда, поэтому, если твой персонаж — человек или гном, при желании можешь обратиться к этой таблице дважды. Эльфы, с другой стороны, никогда не седеют и вообще сохраняют вечную молодость, не выказывая никаких признаков старения.

## Рост

Средний рост гномов составляет 4'8"<sup>1</sup>, эльфов — 6'5", а полуоросликов — 3'6". Средний рост людей варьируется в очень широких пределах, но в Рейкланде эта величина колеблется около 5'9". Если ты хочешь, чтобы твой человек был высоким, можешь использовать следующее правило: если на любой из d10 при определении роста персонажа-человека выпадает 10, брось ещё 1d10 и прибавь к результату полученное значение.

Человек	Гном	Полуорослик	Эльф
4'9" + 2d10"	4'3" + 1d10"	3'1" + 1d10"	5'11" + 1d10"

## Амбиции

Амбиции — это жизненные цели твоего персонажа, то, чего он хочет достичь. У всех персонажей есть КРАТКОСРОЧНЫЕ и ДОЛГОСРОЧНЫЕ амбиции.

## Выбор амбиций

При выборе амбиций следует проконсультироваться с ведущим. Он должен одобрить придуманную тобой амбицию и решить, будет она КРАТКОСРОЧНОЙ или ДОЛГОСРОЧНОЙ. Если ты захочешь изменить любую из имеющихся амбиций, можешь сделать это между игровыми встречами.

## Краткосрочные амбиции

Краткосрочные амбиции — это ближайшие, самые достижимые из целей твоего персонажа. Если приложить некоторые усилия, то достичь их можно в течение нескольких дней, максимум недель, если не раньше. В большинстве случаев для реализации краткосрочной амбиции требуется две-три игровые встречи.

## ЦВЕТ ГЛАЗ

2d10	Человек-рейкландец	Гном	Полуорослик	Высший эльф	Лесной эльф
2	По выбору	Антрацитовый	Светло-серый	Гагатовый	Бежевый
3	Зелёный	Свинцово-серый	Серый	Аметистовый	Угольно-чёрный
4	Водянисто-голубой	Серо-стальной	Бледно-голубой	Аквамариновый	Оливковый
5–7	Голубой	Голубой	Голубой	Сапфировый	Мистико-зелёный
8–11	Светло-серый	Землисто-карий	Зелёный	Бирюзовый	Ореховый
12–14	Серый	Тёмно-карий	Ореховый	Изумрудный	Ореховый
15–17	Карий	Ореховый	Карий	Янтарный	Тёмно-карий
18	Ореховый	Зелёный	Медный	Медный	Бурый
19	Тёмно-карий	Медный	Тёмно-карий	Топазовый	Песочный
20	Чёрный	Золотой	Тёмно-карий	Золотой	Фиалковый

## ЦВЕТ ВОЛОС

2d10	Человек-рейкландец	Гном	Полуорослик	Высший эльф	Лесной эльф
2	Белый блонд	Белый	Серый	Серебристый	Серебристо-белый
3	Золотистый блонд	Серый	Соломенный	Белый	Пепельный блонд
4	Рыжий блонд	Жемчужный блонд	Кирпичный	Жемчужный блонд	Розово-золотистый
5–7	Золотисто-русый	Золотистый	Медовый	Блонд	Медовый блонд
8–11	Светло-русый	Медный	Каштановый	Золотистый блонд	Русый
12–14	Тёмно-русый	Бронзовый	Имбирный	Медный блонд	Красное дерево
15–17	Чёрный	Русый	Горчичный	Рыжий блонд	Тёмно-русый
18	Медно-рыжий	Тёмно-русый	Миндальный	Медно-рыжий	Сиена
19	Рыжий	Рыжевато-русый	Шоколадный	Рыжий	Эбеновый
20	Серый	Чёрный	Лакричный	Чёрный	Иссиня-чёрный

<sup>1</sup> «'» обозначает футы, «» — дюймы. При подсчёте роста персонажа помни, что в 1 футе 12 дюймов.

Вот несколько примеров КРАТКОСРОЧНЫХ АМБИЦИЙ:

- разрушить репутацию соперника по романтическим отношениям;
- отомстить за павшего товарища;
- подружиться с учёным-затворником.

### Долгосрочные амбиции

Долгосрочные амбиции — это цели, ради достижения которых придётся упорно трудиться месяцами, а то и годами, и никто не гарантирует, что персонажу вообще удастся их достичь. Долгосрочная амбиция вообще может служить персонажу скорее дополнительной жизненной мотивацией, нежели мечтой, которую он действительно сможет когда-нибудь осуществить:

- открыть свой собственный постоянный двор;
- превратить свою деревню в процветающий городок;
- избавить Колледжи Магии от эльфийского влияния.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ЗЛОВЕЩИЕ ЗАМЫСЛЫ

О тайных или неоднозначных с моральной точки зрения АМБИЦИЯХ твоего персонажа остальным игрокам знать не обязательно. Если ты, например, хочешь свергнуть Императора или легализовать на территории Рейкланда некромантию, существует немалая вероятность того, что твой знакомый охотник на ведьм отнесётся к этому крайне неодобрительно!

### Реализация амбиций

Реализовав КРАТКОСРОЧНУЮ АМБИЦИЮ, персонаж получает 50 пунктов опыта и — в конце игровой встречи — возможность выбрать новую КРАТКОСРОЧНУЮ АМБИЦИЮ. Если персонаж реализует ДОЛГОСРОЧНУЮ АМБИЦИЮ, ты можешь выбрать одно из двух:

- персонаж получает 500 пунктов опыта и — в конце игровой встречи — возможность выбрать новую ДОЛГОСРОЧНУЮ АМБИЦИЮ;
- герой отправляется на покой и становится персонажем ведущего, а ты создаёшь нового героя, который получает «премию» в виде половины пунктов опыта, полученных предыдущим персонажем за всё время игры.

Герой, отправившийся на покой, получает все преимущества, связанные с достижением своей ДОЛГОСРОЧНОЙ АМБИЦИИ. Мы рекомендуем сделать его частью игрового мира, персонажем ведущего, который может помогать новому герою. Если игрок захочет вновь вернуться к отправившемуся на покой герою, ему придётся получить одобрение ведущего и вместе с ним придумать, как объяснить возвращение персонажа с точки зрения логики повествования. Ушедшие на покой герои вполне могут стать ценным активом как для персонажей игроков (сеть влиятельных помощников и союзников, разбросанных по всему Старому Свету, никогда не бывающих лишней), так и для ведущего (который всегда может использовать их как источник зацепок для новых увлекательных приключений).

## 7. КОМАНДА

Итак, твой герой практически готов. Теперь нужно решить, что именно связывает его с персонажами других игроков. Всегда интереснее, когда у героев есть какая-то общая история, некое общее прошлое, на основе которого можно выстроить и обыграть их нынешние взаимоотношения. Кроме того, помни, что внутренние конфликты, конечно, бывают довольно занятны, но здесь важно не перегнуть палку: герои не должны ненавидеть друг друга и постоянно озираться на своих товарищах, ожидая удара в спину.

Итак, обсудите и решите, откуда члены вашей команды знают друг друга. Может, они старые друзья? Подручные богатого дворянин? Попутчики, познакомившиеся на борту речной баржи? Или, может, у ведущего уже есть на этот счёт свои соображения?



### КОМАНДНЫЕ АМБИЦИИ

Игроки должны посовещаться и выбрать для команды своих героев КРАТКОСРОЧНУЮ и ДОЛГОСРОЧНУЮ КОМАНДНУЮ АМБИЦИЮ. Как и личные, командные амбиции можно менять в промежутках между игровыми встречами.

### Краткосрочные командные амбиции

КРАТКОСРОЧНЫЕ КОМАНДНЫЕ АМБИЦИИ — это цели того же масштаба, что и КРАТКОСРОЧНЫЕ ЛИЧНЫЕ АМБИЦИИ, но достичь их стремится не один герой, а все члены вашей команды. Личные амбиции не должны совпадать с командными, но вполне могут их дополнять.

Вот примеры краткосрочных командных амбиций:

- перехитрить команду конкурентов и добиться успеха за их счёт;
- высledить и уничтожить убийцу одного из членов команды;
- впечатлить покровителя, безупречно исполнив его поручение.

## Долгосрочные командные амбиции

Долгосрочные командные амбиции — это цели того же масштаба, что и долгосрочные личные амбиции, но достичь их стремится не один герой, а все члены вашей команды.

Вот примеры долгосрочных командных амбиций:

- уничтожить культ Хаоса, опутавший своими щупальцами всю Империю;
- построить замок;
- стать героями Империи и получить Имперский Крест за храбрость из рук самого Императора!

## Реализация командных амбиций

Реализовав краткосрочную командную амбицию, все члены команды получают 50 пунктов опыта и — в конце игровой встречи — возможность выбрать новую краткосрочную амбицию.

Если команда реализует долгосрочную амбицию, можете выбрать одно из двух:

- все члены команды получают по 500 пунктов опыта и — в конце игровой встречи — возможность выбрать новую долгосрочную командную амбицию;
- все желающие герои отправляются на покой и становятся персонажами ведущего. Игроки, персонажи которых отправились на покой, создают себе новых героев с «премией» в виде половины пунктов опыта, полученных предыдущими их персонажами за всё время игры.

# 8. ОЖИВЛЯЕМ ПЕРСОНАЖА

Для того чтобы оживить созданного вами персонажа, не помешает продумать его личность и прошлое. Некоторые игроки (особенно те, что хорошо знакомы с игровым миром Старого Света) порой пишут для своих героев очень подробные и развернутые предыстории. Некоторые, напротив, считают, что в начале игры достаточно обозначить лишь самые основные черты, а дальше — импровизировать по ходу развития сюжета (как бы то ни было, мы рекомендуем предварительно обсудить всё с ведущим, чтобы предыстория персонажа не противоречила наработкам ведущего). В самом начале этой главы мы уже советовали обсудить будущего персонажа с остальными участниками игры и возвращались к этой рекомендации на этапе выбора командных амбиций. Восьмой этап создания персонажа позволяет довести этот процесс до логического завершения, сплести историю ваших персонажей воедино и превратить их в сплочённую команду искателей приключений, у которых есть общие интересы и веские причины держаться вместе.

## ДЕСЯТЬ ВОПРОСОВ

Один из полезных и очень удобных способов создания интересной биографии персонажа — ответить на ряд вопросов о нём и его прошлом. Им-то и посвящён этот раздел. Если, отвечая на любой из этих вопросов, ты захочешь изменить решения, принятые на любом из предыдущих этапов, — так и сделай! Так, например, ответив на вопросы, касающиеся детства твоего персонажа, ты вполне можешь захотеть вернуться к этапу № 4: навыки и таланты, чтобы перераспределить шаги развития. Итак.

### Откуда ты?

Где родился и вырос твой персонаж? В одном из шумных рейкландских городов или в сонной деревеньке в глухи? На уединённой ферме вдали от цивилизации или в тёмных альтдорфских переулках? Под сводами неприступной горной Твердыни или под привольными рейкландскими небесами? Под шум древесных ветвей или под плеск речных волн? В главе 10: славный Рейкланд рассказано о географическом положении и основных поселениях этого уголка Империи.

### Кто твои родственники?

Конечно, недаром говорят, что ребёнка растит вся община, но основной груз ответственности обычно лежит на ближайших кровных родственниках. Чем занимались родители твоего персонажа? Живы ли они? Есть ли у героя братья или сёстры? Был ли персонаж близок со своей роднёй, или все в доме так и норовили вцепиться друг другу в глотки? Что насчёт бабушек и дедушек? Племянников и племянниц? Двоюродных братьев и сестёр? Сыновей и дочерей? Одобряет ли семья персонажа то, чем он занимается? Гордится ли она им или считает, что он пятнает родовую честь?

### Как прошло твоё детство?

Был ли дом твоего персонажа наполнен любовью, или это было холодное и негостеприимное место? Персонажа баловали или ему пришлось с самого детства заботиться о себе самостоятельно? Получил ли персонаж образование, и если да, то чьими стараниями — наёмного учителя, одного из членов семьи, преподавателя сельской школы или местного священника? Готовился ли персонаж продолжить семейное дело или воспитывался вдали от дома? Быть может, у опекунов? Или в сиротском приюте?

### Почему ты покинул дом?

Персонаж до сих пор живёт в доме своего детства или уже давно покинул родное гнездо? Если покинул, то когда это произошло? Быть может, его привлекли блеск и суета городской жизни? Или герой всегда мечтал добиться богатства или славы? Может, он бежит от своего прошлого? Или пытается отыскать своё предназначение?

### Кто твои лучшие друзья?

Конечно, родственников не выбирают, но друзья — это совсем другое дело, и о незнакомце можно многое сказать, если знать, с кем он водит дружбу. Сохранил ли персонаж связь с друзьями детства? Или, быть может, он обзавёлся друзьями, только когда покинул родной дом? Как он проводит с ними время? Пьянствует? Играет в карты? Спорит на всевозможные темы? Быть может, герой водит близкую дружбу с кем-нибудь из персонажей других игроков? Или предпочитает не связываться с цивилизованным обществом и ограничивает свой круг общения домашними животными?

### Какова твоя заветная мечта?

Что за огонь пылает в сердце твоего персонажа? Конечно, у него уже есть амбиции, но это, как правило, что-то прозаическое, а то и вовсе банальное. Но если бы персонаж мог получить всё — абсолютно всё, что душе угодно, — что бы он выбрал?

### Каково твоя наилучшее и наихудшее из воспоминаний?

Все мы, по сути, — сумма наших воспоминаний; именно они формируют нас, превращая нас в тех, кем мы являемся в настоящий момент. Каково самое драгоценное из воспоминаний твоего персонажа? Прекрасный и безмятежный летний вечер, купающийся в алых отсветах величественного заката? Страстный поцелуй под сенью ветвей, омытых каплями ласкового дождя? Или блестательная победа? А какое из воспоминаний персонажу по нраву меньше всего? Болезненное унижение? Расстроенный план? Разрыв деловых или роман-

тических отношений? Ненависть, презрение или, хуже того, безразличие со стороны ближайшего окружения?

### Каковы твои религиозные убеждения?

Подавляющее большинство жителей Империи — политеисты; существование и могущество богов для них — это факт, не подлежащий сомнению, а если боги существуют, значит, их надлежит почитать. Но, конечно, далеко не всех богов все почитают одинаково.

Является ли твой персонаж приверженцем какого-то одного божества? Быть может, он скрещивает пальцы на удачу, взывая к Ранальду? Осеняет противников знаком Двухвостой Кометы или яростно бормочет себе под нос молитву Ульрику? Подробнее о богах и религиях Империи рассказано в главе 7: религия и вера.

### Кому или чему ты хранишь верность?

Что для персонажа важнее всего? Друзья? Или, быть может, узы, что связывают его с кланом, сородичами или возлюбленным? Или герой — благочестивый верующий, для которого превыше всего стоят заветы избранного божества? А может, его верность принадлежит родной общине? Рейкланду? Империи? Или превыше всего персонаж ценит собственную жизнь?

### Почему ты ищешь приключений?

А вот и самый непростой вопрос: почему этот персонаж — персонаж игрока, а не еще один простой житель Империи? Что подвигло его ступить на стезю искателя приключений?

Персонаж выбрал дорогу приключений по собственной воле, в погоне за врагами Империи или за блеском несметных богатств? Или герой был вынужден пойти на этот шаг в силу непреодолимых обстоятельств? Быть может, он ищет правосудия? Отмщения? Или героические странствия — это единственный способ искупить былые прегрешения и очистить от позора доброе имя? Или единственный шанс скрыться от неотступно преследующих героя врагов?

Ответь на все эти вопросы от лица своего персонажа — и получишь готового к игре героя. Единственный момент: если в процессе создания своего персонажа ты получал дополнительные пункты опыта, можешь потратить их прямо сейчас (см. этап №9: развитие) или приберечь на потом.

## 9. РАЗВИТИЕ

Пункты опыта нужны для развития твоего персонажа. Ведущий будет вознаграждать тебя некоторым количеством пунктов опыта после каждой игровой встречи, и чем лучше твой персонаж покажет себя во время игры, тем выше будет награда. Обрати внимание, что поощрять ведущий может как за успешное завершение приключений и победу над особенно грозными противниками, так и за хорошую актёрскую игру. Между игровыми встречами ты можешь тратить полученные пункты опыта на развитие ХАРАКТЕРИСТИК, НАВЫКОВ и ТАЛАНТОВ, а также на перемены в КАРЬЕРЕ своего персонажа. Этот этап нужен только для того, чтобы распределить пункты опыта, полученные в процессе создания твоего персонажа. Ниже мы приводим таблицы, в которых указано, сколько пунктов опыта стоит тот или иной ШАГ РАЗВИТИЯ. При желании ты можешь пропустить этот этап и приберечь полученные пункты опыта на потом.

Если ты решишь распределить пункты опыта прямо сейчас, помни, что развить ты сможешь только 3 ХАРАКТЕРИСТИКИ, 8 НАВЫКОВ и 4 ТАЛАНТА, доступных на текущей — как правило, первой — ступени КАРЬЕРЫ, представителем которой является твой персонаж. Подробнее о развитии персонажа и трате пунктов опыта рассказано на стр. 47.

### СТОИМОСТЬ ШАГОВ РАЗВИТИЯ ХАРАКТЕРИСТИК И НАВЫКОВ

Сделанные шаги развития	Стоимость в пунктах опыта за ШАГ РАЗВИТИЯ...	
	... ХАРАКТЕРИСТИКИ	... НАВЫКА
От 0 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

### ПРОЧЕЕ

Действие	Стоимость
+1 ШАГ РАЗВИТИЯ ТАЛАНТА	100 ПУНКТОВ ОПЫТА + 100 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждый уже сделанный ШАГ РАЗВИТИЯ этого ТАЛАНТА
Сменить завершённую ступень КАРЬЕРЫ	100 ПУНКТОВ ОПЫТА
Сменить незавершённую ступень КАРЬЕРЫ	200 ПУНКТОВ ОПЫТА

## ГОТОВО!

Процесс создания персонажа и команды закончен — можно приступить к игре!

### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПСИХИКА

Прорабатывая прошлое персонажа, ты можешь решить, что его должны обуревать сильные эмоции вроде любви, приязни или ненависти к членам своей семьи, врагам, различным ситуациям и т. д. Если ведущий даст добро, можешь наделить своего персонажа одной или несколькими подходящими психическими особенностями (см. стр. 190).



# ОБЗОР БЛАНКА ПЕРСОНАЖА

## Личные данные

В этой графе запиши личные данные своего персонажа: его имя, народ (см. стр. 24), карьеру (см. стр. 30) и внешние приметы.

## Параметры

Сюда нужно записать ПАРАМЕТРЫ персонажа. Характеристики (см. стр. 33) отражают силы и слабости твоего персонажа. По ходу игры ты сможешь предпринимать шаги развития характеристик (см. стр. 35), делая своего персонажа сильнее, крепче, быстрее и т. д.

**Скорость** (см. стр. 35) персонажа указывает, насколько быстро он может перемещаться.

**Судьба и удача** (см. стр. 170) позволяют понять, насколько часто фортуна улыбается твоему персонажу, а **упорство и решимость** (см. стр. 171) — насколько велик его запас внутренней энергии и насколько сложные препятствия он готов преодолевать на пути к цели. Кроме того, тебе потребуется подобрать подходящую **мотивацию** (см. стр. 34) — она нужна, чтобы понять, что движет твоим персонажем.

## Навыки и таланты

**Навыки** (см. стр. 35) — это способности, которые персонаж развил или приобрёл. Общие навыки доступны всем персонажам без исключения, а профessionальные — только тем, кто приложил усилия для их освоения. Приобретая новый навык, не забудь записать его в бланк персонажа. При помощи шагов развития можно улучшить навыки героя и тем самым повысить шанс успешно пройти проверку (см. стр. 149).

**Таланты** — это дополнительные особенности твоего персонажа. Многие таланты можно приобретать больше одного раза, так что не забывай отмечать их текущий уровень в бланке персонажа.

## Опыт

По ходу игры ведущий будет вознаграждать твоего персонажа пунктами опыта (см. стр. 43). Не забывай записывать, сколько опыта ты получил, сколько потратил и сколько оставил про запас.

WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY									
Имя	Народ	Класс							
Карьера	Ступень карьеры								
Карьерный путь		Статус							
Возраст	Рост	Волосы	Глаза						
<b>ХАРАКТЕРИСТИКИ</b>									
Начальное значение	ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ
Шаги развития									
Текущее значение									
<b>СУДЬБА</b>									
Судьба	Упорство	Решимость	Мотивация						
Удача									
<b>УПОРСТВО</b>									
Судьба	Упорство	Решимость	Мотивация						
Удача									
<b>ОПЫТ</b>									
Запас	Траты	Всего							
<b>ХОДОВАЯ</b>									
Судьба	Упорство	Решимость	Мотивация						
Удача									
<b>ПЕРЕМЕЩЕНИЕ</b>									
Скорость	Шаг	Бег							
<b>ОБЩИЕ НАВЫКИ</b>									
Навык	Характеристика	План разв.	Значение						
Азартные игры	Инт								
Атлетика	Пр								
Артистизм	( )	X							
Верховая езда	Пр								
Вождение	Пр								
Выживание	Инт								
Требки	С								
Запутывание	С								
Изгнаничество	И								
Искусство	( )	L							
Кутёж	В								
Лазание	С								
Лидерство	X								
<b>ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ</b>									
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение						
<b>ТАЛАНТЫ</b>									
Талант	Уровень	Описание							
<b>АМБИЦИИ</b>									
Краткосрочная									
Долгосрочная									
<b>КОМАНДА</b>									
Название команды									
Краткосрочная амбиция									
Долгосрочная амбиция									
Члены команды									

## Амбиции

Амбиции (см. стр. 40) — это главные жизненные цели твоего персонажа и его команды. Краткосрочные амбиции можно реализовать за несколько дней или недель, а для осуществления долгосрочных амбиций могут потребоваться годы, да и то нет никаких гарантий, что это вообще когда-нибудь удастся.

## Команда

Сюда следует записывать всё, что касается вашей команды: название, под которым её знают окружающие, и её краткосрочные и долгосрочные амбиции (см. стр. 41). Кроме того, сюда мы рекомендуем записать имена всех остальных персонажей игроков и пользоваться ими при общении между собой, чтобы не выходить из образа.

## Броня

Здесь стоит записать, какая **броня** (см. стр. 299) надета на персонажа. Броня очень полезна, поскольку позволяет сохранить здоровье и жизнь героя — она снижает наносимый ему урон и защищает его от полученных **травм** (см. стр. 159). Занеси параметры надетой брони в таблицу и укажи класс брони, защищающей каждую часть тела персонажа, на диаграмме справа.

## **Заклинания и молитвы**

Если персонаж является представителем религиозной или магической карьеры, он может иметь доступ к заклинаниям (см. стр. 238) или молитвам (см. стр. 217). Это его сверхъестественные способности, которые герой проявляет, управляя потоками Ветров магии или взвывая к своему божеству-покровителю в час нужды.

## **Скверна и мутации**

Сталкиваясь с ужасами тьмы, демонами и происками тёмных богов, персонаж может получить пункты **скверны** (см. стр. 182). Помни, что накопленная скверна приводит к **мутациям** (см. стр. 183).

Психика

Если у твоего персонажа есть какие-нибудь психические особенности (см. стр. 190), запиши их в эту графу. Такой особенностью может быть фобия, враждебность, сильная приязнь и т. п. В начале игры у большинства персонажей нет никаких психических особенностей.

## **Имущество, вес и богатство**

Имущество (см. стр. 37) персонажа — это всё, что ему принадлежит. Имуществом считается одежда, сумки, свечи, верёвки, бинты и т. п. Персонаж может переносить только ограниченный вес (см. стр. 293), поэтому имеющееся у него снаряжение — оружие, броню и прочее имущество — необходимо учитывать.

Богатство персонажа исчисляется в медных пени, серебряных шиллингах, а если герой особенно состоятелен, то и в золотых кронах. Тратить их с умом!

Здоровье

Сюда нужно записать показатель здоровья (см. стр. 34) персонажа. Величина этого показателя зависит от ХАРАКТЕРИСТИК и ТАЛАНТОВ героя. Когда герой получает урон в сражении (см. стр. 156), он теряет здоровье, но лечение (см. стр. 181) позволяет восстановить его вплоть до максимального значения. Максимальное значение здоровья персонажа можно повысить, развивая ХАРАКТЕРИСТИКИ и ТАЛАНТЫ.

Оружие

В этой граfe запиши параметры имеющегося у героя **оружия** (см. стр. 293) — тип, вес, урон и длину (или дальность — если оружие дистанционное).

# • КЛАССЫ И КАРЬЕРЫ •



«Мой персонаж — беспардонный малый, готовый продать собственную бабушку за продвижение по карьерной лестнице... Мне нередко приходится сталкиваться с таким по работе».

Детлеф Сирк, драматург и актёр

КАРЬЕРА — это то, чем живёт персонаж, когда не занимается поисками приключений (или, как это часто бывает, когда приключения не находят его сами). Карьера даёт общее представление о профессии героя, его положении в обществе и перспективах на будущее. В WFRP схожие друг с другом КАРЬЕРЫ сгруппированы в КЛАССЫ.

## КЛАССЫ

Описание КЛАССОВ приведено на странице 31, в главе 2: персонаж. КЛАССЫ — это группы схожих друг с другом КАРЬЕР. КЛАССЫ, как и КАРЬЕРЫ, некоторым образом влияют на развитие персонажа игрока, пусть и несколько иначе: например, от принадлежности к тому или иному КЛАССУ зависит часть стартового имущества на этапе создания персонажа (см. стр. 37) и условия смены КАРЬЕРЫ (см. стр. 48). Кроме того, порой именно КЛАСС определяет, имеет ли персонаж доступ к тем или иным ЗАТЕЯМ — занятиям, которым он может предаваться между приключениями (подробнее об этом рассказано в главе 6: между приключениями).

## КЛАССЫ

- Бюргеры: страница 53
- Воины: страница 61
- Книгоочи: страница 69
- Крестьяне: страница 77
- Придворные: страница 85
- Речники: страница 93
- Странники: страница 101
- Шельмы: страница 109

## КАРЬЕРЫ

Каждый из восьми КЛАССОВ включает в себя восемь КАРЬЕР. Далее ты найдёшь их иллюстрированные описания, составленные таким образом, чтобы дать общее представление обо всех этих КАРЬЕРАХ и помочь выбрать то, что подходит именно тебе. Толковать принадлежность к той или иной КАРЬЕРЕ надлежит максимально широко — никто не запрещает интерпретировать выбранную КАРЬЕРУ так, чтобы она как можно лучше соответствовала задуманному образу.



## Ступени карьеры

В каждой карьере четыре ступени, и каждая следующая ступень престижнее предыдущей. Если для примера взять аптекаря, первую карьеру класса книгочеев, то её ступенями будут:

1. Подмастерье аптекаря.
2. Аптекарь.
3. Мастер-аптекарь.
4. Провизор.

Выбирая новую карьеру, персонаж всегда начинает с самой первой её ступени. Так, если герой выбирает карьеру АПТЕКАРЯ, он начинает подмастерьем аптекаря.

## Шаги развития карьеры

Карьера персонажа влияет на то, как именно ты можешь тратить накопленный им опыт. Каждая карьера предлагает три вида шагов развития: шаги развития характеристики, шаги развития навыка и шаги развития таланта. Все шаги развития покупаются за имеющиеся у героя пункты опыта. Кроме того, пункты опыта можно потратить на перемены в карьере. Именно ступень карьеры персонажа определяет, какие характеристики, навыки и таланты ему доступны.

### Шаги развития характеристики

У каждой карьеры есть схема развития характеристик. Из 10 присущих каждому персонажу характеристик три отмечены имперскими крестами (✚), одна — скрещёнными топорами (❖) на бронзовом поле, одна — черепом (💀) на серебряном поле и одна — щитом (🛡) на золотом поле.

ХАРАКТЕРИСТИКИ, отмеченные **✚**, доступны на 1-й ступени карьеры. На 2-й ступени вдобавок становится доступной ХАРАКТЕРИСТИКА, отмеченная **❖**. На 3-й ступени становится доступной ХАРАКТЕРИСТИКА, отмеченная **💀**, а на 4-й, наконец, ХАРАКТЕРИСТИКА, отмеченная **🛡**.

Стоимость шагов развития характеристики указана в таблице «Стоимость шагов развития характеристики и навыков» и зависит от количества уже сделанных шагов развития выбранной характеристики.

Каждый сделанный шаг развития характеристики увеличивает значение этой характеристики на 1 пункт. Так, если персонаж делает первые 4 шага развития ПРОВОРСТВА при начальном показателе ПРОВОРСТВА 27, его текущий показатель ПРОВОРСТВА увеличивается до 31. Стоимость этих шагов развития будет равна 25 пунктам опыта за каждый шаг, поскольку все они, согласно таблице, соответствуют строчке «от 0 до 5».

**Глава 5: правила** объясняет, как именно характеристики используются в игре, а **глава 2: персонаж** рассказывает, что такое характеристики. Верхнего предела значений у характеристик нет, но упорное развитие выбранной характеристики рано или поздно может привести к тому, что следующий шаг развития покажется слишком уж дорогим. **Примечание переводчика:** несмотря на то, что в англоязычном издании ближний бой (Weapon Skill) и дистанционный бой (Ballistic Skill) имеют в названии слово «skill», то есть «навык», авторы отдельно просят воспринимать это только как дань традиции и не относить эти характеристики к числу навыков.

### Шаги развития навыка

Персонажу доступны все навыки текущей карьерной ступени и все навыки всех предыдущих ступеней этой карьеры. Так, если персонаж является подмастерьем аптекаря (1-я ступень), он может развивать только навыки 1-й ступени. Однако если бы он был

## Стоимость шагов развития характеристик и навыков

Сделанные шаги развития	Стоимость в пунктах опыта за шаг развития...	
	... характеристики	... навыка
От 0 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+	520	440

мастером-аптекарем (3-я ступень), то он мог бы развивать навыки и мастера-аптекаря (3-я ступень), и аптекаря (2-я ступень), и подмастерья аптекаря (1-я ступень).

Стоимость шагов развития навыка указана в таблице «Стоимость шагов развития характеристики и навыков» и зависит от количества уже сделанных шагов развития выбранного навыка.

Каждый шаг развития навыка увеличивает значение этого навыка на 1 пункт. Так, если персонаж делает первые 9 шагов развития скрытности при показателе ПРОВОРСТВА 31, его показатель скрытности увеличивается до 40. Из этих девяти шагов развития стоимость первых пяти, согласно таблице, будет равна 10 пунктам опыта за каждый шаг, а последующих четырёх — 15 пунктам опыта за каждый шаг.

**Примечание:** один из навыков 1-й ступени всех карьер выделен курсивом. Это навык, при помощи которого персонаж получает свой заработок (см. стр. 51).

О том, как пользоваться навыками, рассказано в главе 4: навыки и таланты. У навыков, как и у характеристик, нет верхнего предела значений.

### Шаги развития таланта

Персонажу доступны только таланты, присущие его нынешней карьерной ступени. Так, если персонаж занимает ступень провизора, он может беспрепятственно развивать только таланты провизора — таланты подмастерья аптекаря, аптекаря и мастера-аптекаря будут ему недоступны.

Шаг развития таланта стоит 100 пунктов опыта + 100 пунктов опыта за каждый уже сделанный шаг развития этого таланта.



## ШАГИ РАЗВИТИЯ ВНЕ КАРЬЕРЫ

Рано или поздно игрок может пожелать развить ХАРАКТЕРИСТИКУ или НАВЫК из числа тех, что не входят в схему развития его текущей КАРЬЕРЫ или недоступны на текущей КАРЬЕРНОЙ СТУПЕНИ. Правила это разрешают, но только с одобрения ведущего, который может попросить игрока придумать какое-нибудь логичное обоснование, например доброхота-наставника.

**Стоимость шага развития недоступной характеристики или навыка вдвое выше стоимости, указанной в таблице «Стоимость шагов развития характеристик и навыков».**

Персонаж, который хочет развивать недоступные ХАРАКТЕРИСТИКИ и НАВЫКИ, может сэкономить пункты опыта и использовать табличные значения, если ЗАТЕЕТ тренировки.

Получить недоступный ТАЛАНТ немножко сложнее: для этого персонажу обязательно придётся ЗАТЕЯТЬ необычные штудии. Подробнее о тренировках, необычных штудиях и других ЗАТЕЯХ рассказано в главе 6: между приключениями.

Сами таланты описаны в главе 4: навыки и таланты. Когда персонаж приобретает первый уровень ТАЛАНТА (за 100 пунктов опыта), он получает доступ к приведённому в описании этого ТАЛАНТА особому правилу. Если персонаж делает ещё один шаг развития этого ТАЛАНТА (200 пунктов опыта за второй шаг, 300 пунктов опыта за третий, и так далее), следует обратиться к описанию ТАЛАНТА и выяснить, какие преимущества это даёт в каждом конкретном случае.

**Примечание:** у некоторых ТАЛАНТОВ только один уровень — эта особенность также указывается в их описании.

## ПЕРЕМЕНЫ В КАРЬЕРЕ

Если персонаж сделал все ШАГИ РАЗВИТИЯ, какие хотел совершил на нынешней СТУПЕНИ своей КАРЬЕРЫ, приходит время двигаться дальше. В КАРЬЕРЕ персонажа возможны ПЕРЕМЕНЫ двух типов:

- переход на другую СТУПЕНЬ той же КАРЬЕРЫ (будучи аптекарем, стать мастером-аптекарем);
- смена КАРЬЕРЫ (будучи аптекарем, стать учёным).

В любом случае требуется сначала определить, завершил ли персонаж развитие своей текущей КАРЬЕРНОЙ СТУПЕНИ. Если ступень завершена, ПЕРЕМЕНА в КАРЬЕРЕ обойдётся в 100 пунктов опыта. Если не завершена — в 200.

### Как завершить развитие ступени карьеры

Завершение развития КАРЬЕРНОЙ СТУПЕНИ означает, что персонаж постиг всё, что подобает представителю этой СТУПЕНИ, и готов двигаться навстречу чему-то новому. Чтобы завершить развитие



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПОДГОНКА ИМУЩЕСТВА

Перечни ИМУЩЕСТВА, приведённые в описании КАРЬЕР, — это лишь примерный ориентир. Будь изобретательным, когда речь идёт об ИМУЩЕСТВЕ персонажа: пусть оно соответствует именно твоей интерпретации выбранной КАРЬЕРЫ. Например, для того чтобы отобразить при помощи КАРЬЕРЫ солдата сурового стрельца из Рейкландского Штатного войска, возможно, стоит добавить в перечень ИМУЩЕСТВА не только само оружие (в данном случае ружьё), но и заряды к нему.

Перечень ИМУЩЕСТВА — это необходимый минимум того, что нужно герою, чтобы показать себя полноправным представителем своей КАРЬЕРНОЙ СТУПЕНИ. Если персонаж желает сохранить инкогнито, ему, конечно, не нужно таскать с собой всё, что там перечислено, однако если ему захочется воспользоваться дарованными КАРЬЕРОЙ привилегиями, то без подобающего ИМУЩЕСТВА его попросту не примут всерьёз.

стуپени, персонаж должен сделать указанное в таблице число шагов развития в каждой из доступных на этой СТУПЕНИ ХАРАКТЕРИСТИК и хотя бы в восьми доступных на этой СТУПЕНИ НАВЫКАХ. Кроме того, потребуется сделать хотя бы один шаг развития в любом из доступных на этой СТУПЕНИ ТАЛАНТОВ. ШАГИ РАЗВИТИЯ соответствующих НАВЫКОВ и ТАЛАНТОВ, сделанные ранее (например, при создании персонажа или в рамках других СТУПЕней и КАРЬЕР), также учитываются при подсчёте шагов развития, сделанных на текущей СТУПЕНИ.

**Примечание:** если персонаж завершил развитие КАРЬЕРНОЙ СТУПЕНИ, это ещё не значит, что он должен в обязательном порядке менять КАРЬЕРУ или переходить на новую СТУПЕНЬ. В этом смысле всё зависит только от игрока, и если он хочет, чтобы персонаж навсегда остался *попрошайкой* 1-й СТУПЕНИ, то так тому и быть.

Ступень карьеры	Шаги развития
1	5
2	10
3	15
4	20

### Переход на другую ступень карьеры

Завершив развитие своей СТУПЕНИ, персонаж может перейти либо на следующую, либо на любую из предыдущих СТУПЕней этой

КАРЬЕРЫ за 100 пунктов опыта. Так, завершив развитие ступени охотника (2-я ступень одноимённой карьеры), персонаж может потратить 100 пунктов опыта, чтобы стать либо звероловом (1-я ступень карьеры), либо следопытом (3-я ступень), но 4-я ступень, *егермейстер*, будет ему недоступна.

С разрешения ведущего персонаж может перепрыгивать через ступени карьеры. Как правило, это обуславливается игровыми причинами. Например, *дворянский отпрыск* (дворянин 1-й ступени) по ходу игры наследует огромное состояние, и ведущий предлагает игроку в качестве следующей ПЕРЕМЕНЫ в карьере возможность сразу стать *аристократом* (дворянином 4-й ступени). Стоимость ПЕРЕМЕНЫ от этого не изменится и составит 100 пунктов опыта, если развитие СТУПЕНИ завершено, и 200 пунктов опыта, если не завершено.

### Смена карьеры

Завершив развитие своей КАРЬЕРНОЙ СТУПЕНИ, персонаж может потратить 100 пунктов опыта, чтобы перейти на 1-ю ступень любой КАРЬЕРЫ своего КЛАССА. Если развитие текущей ступени не завершено, эта ПЕРЕМЕНА в КАРЬЕРЕ обойдётся в 200 пунктов опыта. Если ты хочешь, чтобы персонаж начал с 1-й ступени КАРЬЕРЫ другого КЛАССА, этот переход обойдётся ещё в 100 пунктов опыта.

**Примечание:** в данном случае ведущий вправе потребовать логичное игровое обоснование; в конце концов, далеко не каждый из тех, кто принадлежит к КЛАССУ ПРИДВОРНЫХ, может просто взять и стать *дворянином*.

Кроме того, завершив развитие своей КАРЬЕРНОЙ СТУПЕНИ, за ручившись согласием ведущего и логичным обоснованием, персонаж может перейти на ту же СТУПЕНЬ любой КАРЬЕРЫ своего КЛАССА. Так, например, завершив развитие СТУПЕНИ *мастера-аптекаря* (аптекарь 3-й ступени), персонаж может стать *академиком* (учёный 3-й ступени), если, скажем, проведёт достаточно времени, читая лекции в Альтдорфском университете. Эта ПЕРЕМЕНА в КАРЬЕРЕ также будет стоить 100 пунктов опыта. Однако всегда стоит помнить об ограничениях. Некоторые КАРЬЕРЫ, например КАРЬЕРА *мага*, требуют очень специфических базовых знаний и умений, а таланты предшествующих ступеней новой КАРЬЕРЫ будут персонажу попросту недоступны.

Наконец, персонаж может ЗАТЕЯТЬ *перемену в карьере* (см. стр. 197) в одной из промежуточных сцен между приключениями.

## СТОИМОСТЬ ШАГОВ РАЗВИТИЯ ТАЛАНТОВ И ПЕРЕМЕН В КАРЬЕРЕ

Действие	Стоимость
+1 ШАГ РАЗВИТИЯ ТАЛАНТА	100 ПУНКТОВ ОПЫТА + 100 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждый уже сделанный ШАГ РАЗВИТИЯ этого ТАЛАНТА
Сменить завершённую СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ	100 ПУНКТОВ ОПЫТА
Сменить незавершённую СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ	200 ПУНКТОВ ОПЫТА
Сменить КЛАСС	+100 ПУНКТОВ ОПЫТА



## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПЕРЕМЕНЫ В КАРЬЕРЕ

Иногда во время игры персонаж может получить самую неожиданную работу. Например, местный барон может позвать героя в личную гвардию (*ОХРАННИК 3-Й СТУПЕНИ*), а персонаж, скрывающийся в глуши от альтдорфской Стражи, теоретически может стать *разбойником* (2-я СТУПЕНЬ одноимённой КАРЬЕРЫ). В такой ситуации ведущий вправе предложить персонажу альтернативную ПЕРЕМЕНУ в КАРЬЕРЕ, не укладывающуюся в стандартную схему СТУПЕНЕЙ, КАРЬЕР и КЛАССОВ. Правила этого не запрещают, более того, мы всячески рекомендуем давать персонажам возможность развиваться в соответствии именно с текущими игровыми событиями, а не с жёстко заданными абстрактными схемами.

## СТАТУС

Общество Старого Света крайне стратифицировано: чернь привыкла довольствоваться своим местом в жизни, а правящая верхушка наслаждается богатствами и привилегиями, ревностно и яростно оберегая их от немногочисленных претендентов. Члены общества, зажатые между двумя этими крайностями, прекрасно понимают, в каком положении находятся, и делают всё возможное, чтобы его улучшить. В игре все эти нюансы отображаются через СТАТУС персонажа, который, помимо всего прочего, может влиять на сложность социальных взаимодействий между представителями разных СОСЛОВИЙ.

## СОСЛОВИЕ И ПОЛОЖЕНИЕ

Персонаж может принадлежать к одному из трёх СОСЛОВИЙ (от низшего к высшему) — медному, серебряному или золотому. Каждое СОСЛОВИЕ делится на пять ПОЛОЖЕНИЙ, которые обозначаются цифрами от 1 до 5 (в золотом СОСЛОВИИ их больше); ПОЛОЖЕНИЕ демонстрирует, насколько почётное место занимает герой (по мнению представителей своего СОСЛОВИЯ).

Если СОСЛОВИЕ одного персонажа выше, чем СОСЛОВИЕ другого, значит, этот герой обладает более высоким СТАТУСОМ. Если персонажи принадлежат к одному и тому же СОСЛОВИЮ, значит, более высоким СТАТУСОМ обладает тот, кто выше по ПОЛОЖЕНИЮ.

### Три сословия

Наиболее явно СТАТУС персонажа определяет принадлежность к одному из трёх СОСЛОВИЙ.

**Золотое сословие** — правящая верхушка общества, а также те, кто служит им непосредственно в качестве советников, защитников и стражей порядка, и независимые лица, обладающие огромным богатством. Для того чтобы достичь столь высокого положения в обществе, требуется упорный и востребованный труд и, конечно, немалая удача. Всякий представитель золотого СОСЛОВИЯ богат, уважаем

и превосходит по статусу любого из представителей *серебряного и медного сословий*.

**СЕРЕБРЯНОЕ СОСЛОВИЕ** — зажиточные горожане и высококвалифицированные работники. Верхушка *серебряного сословия* — торговцы, ремесленники и купцы; основание — продавцы всевозможных услуг. Представители *серебряного сословия* ведут относительно скромную, но тем не менее вполне достойную жизнь. Они превосходят по статусу любого из представителей *медного сословия*.

**МЕДНОЕ СОСЛОВИЕ** — крестьяне и представители профессий, не требующих особой квалификации. Среди представителей *медного сословия* масса преступников, разгильдяев и бездельников.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТАТУСА ПЕРСОНАЖА

Статус персонажа определяется **ступеню** его **карьеры**. В схеме развития каждой **карьеры** напротив названия ступеней указан **статус**, которым обладает находящийся на этой ступени герой, — *медный 3, серебряный 1* и т. п. Это сословие персонажа и его положение внутри этого сословия. Если герой переходит на новую **карьерную ступень**, игрок должен обратиться к её описанию и занести новый статус в бланк своего персонажа.

## СМЕНА СТАТУСА

Статус персонажа может поменяться по ряду причин:

1. Персонаж может перейти на новую **карьерную ступень**.
2. Персонаж может получить влияющий на статус **талант**.
3. Ведущий вправе изменять текущий статус персонажа под влиянием различных событий в игре.

Что бы ни вызвало перемену статуса, потребуется объяснить, что именно произошло и какой эффект это возымело на твоего персонажа. Если персонаж перешёл на новую **карьерную ступень**, например стал из *студента учёным*, расскажи, что этому предшествовало? Какой предмет изучал персонаж? Как персонаж чувствует себя, получив учёную степень? Опиши перемены с точки зрения самого героя, и происходящее в игре станет для тебя более чётким и правдоподобным.



## ЗА РАМКАМИ СОЦИАЛЬНЫХ НОРМ

Статус позволяет понять, как жители Старого Света ведут себя в рамках принятых социальных норм. Некоторые персонажи, впрочем, могут придерживаться иных взглядов на сложившееся положение вещей, и это, в общем-то, тоже вариант нормы. Если хочешь определить отношение персонажа к общественной системе сословий и положений, брось  $1d10$  и проконсультируйся с этой таблицей:

1d10	Результат
1–2	<b>Отрицание.</b> Персонаж отрицает общепринятое отношение к статусу и игнорирует его эффекты
3–8	<b>Стандартная реакция.</b> Персонаж соблюдает все касающиеся статуса правила
9–10	<b>Радикальные взгляды.</b> Персонаж — приверженец крайних взглядов. Все положительные и отрицательные модификаторы, зависящие от статуса, либо изменяются на $+/- 10$ пунктов соответственно, либо меняются местами

## ЭФФЕКТЫ СТАТУСА

Существует множество ситуаций, в которых статус твоего персонажа может облегчить или затруднить проверку (см. стр. 153). Ведущий при желании может расширить приведённый ниже перечень таких ситуаций.

### Обаяние

Статус очень заметно влияет на проверки обаяния: обладателям более высокого статуса проще добиться своего, в то время как об-



ладателям более низкого статуса приходится прилагать массу усилий только для того, чтобы сохранить имеющееся. В большинстве случаев представители более высокого сословия получают модификатор +10 при проверках обаяния, целью которых являются представители более низких сословий, и наоборот, представители более низкого сословия получают модификатор -10 при попытках повлиять на представителей более высоких. Ведущий может применять эти модификаторы при взаимодействии представителей одного сословия, занимающих разное положение, но это не всегда уместно.

Если целью проверки обаяния становится носитель нестандартных взглядов на социальные взаимоотношения, модификаторы могут быть иными. Если цель *отрицает* статус, эти модификаторы вообще не будут применяться, а если обладает *радикальными* взглядами, то модификаторы могут либо вырасти, либо вообще поменяться местами (обеспечив, к примеру, +10 вместо -10).



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПОПРОШАЙНИЧЕСТВО И СТАТУС

Попрошайничество зачастую максимально эффективно, если направлено на того, кто стоит на социальной лестнице чуть выше, чем сам попрошайка.

**Например:** большинство попрошаек принадлежит к МЕДНОМУ СОСЛОВИЮ и, соответственно, получает модификатор +10 при попрошайничестве у представителей СЕРЕБРЯНОГО СОСЛОВИЯ (а не -10, как обычно).

### Развлечения

Статус обычно не влияет на проверки артистизма, музенирования и сценического искусства, однако ведущий имеет полное право учитывать соответствие каждого конкретного представления ожиданиям публики. Например, наигрывающий на шарманке крестьянин вряд ли будет уместен в роскошной опере, в то время как на деревенском лугу любой (даже весьма посредственный) оркестр обязательно соберёт толпу благодарных слушателей.

Соответственно, ведущий может прикинуть, для какой публики предназначено представление, оценить аудиторию и применить соответствующие модификаторы.

### Запугивание

Если персонаж обладает более высоким статусом, чем его цель, он обычно получает +10 к проверке запугивания.

### Сплетничество

Слухи, как правило, с трудом преодолевают социальные границы. На проверки сплетничества между представителями разных сословий налагается модификатор -10.

### Лидерство

Лидерство в немалой степени опирается именно на статус — недаром в Штатном войске отдают предпочтение офицерам благородного происхождения. Если персонаж принадлежит к более высоко-

му сословию, чем его подчинённые, он получает модификатор +10 при проверках лидерства. Если персонаж принадлежит к золотому сословию, а его подчинённые к медному, модификатор увеличивается до +20.

## ПОДДЕРЖАНИЕ СТАТУСА

Для того чтобы пользоваться всеми преимуществами (и недостатками) своего статуса, персонаж должен вести себя в соответствии со своим общественным положением.

Если герой хочет сохранить инкогнито, в большинстве случаев его статусом будет считаться *медный* 3.

**Пример:** дворянин Ганс всегда одевается по последней моде, носит лучшие украшения и ездит верхом на любовно ухоженной лошади в сопровождении громогласного герольда. Его статус — золотой 2, и это очевидно всякому, кто удосужится на него взглянуть. Его брат Генрих, спрятав свой придворный наряд под кроватью, облачается в старые пыльные одёжки и отправляется в народ, выдавая себя за безымянного странника. Несмотря на то что фактически он обладает тем же статусом, что и его брат, для окружающих статус Генриха — *медный* 3.

### Внешний лоск

Для того чтобы поддерживать привычный уровень жизни, персонажу требуются деньги, и, как подробнее рассказано в разделе *Расходы на жизнь* (см. стр. 289), для каждого сословия и положения существуют определённые минимальные требования.

Если персонаж оказался не в силах поддерживать соответствующий своему текущему статусу уровень расходов, его начнут воспринимать как представителя более низкого статуса — с точки зрения окружающих, его положение будет снижаться на 1 пункт в неделю.

Чтобы обернуть процесс вспять, персонаж должен вновь начать тратить деньги на поддержание соответствующего статусу лоска — в этом случае его положение начнёт расти на 1 пункт в неделю, пока статус не вернётся к своему исходному значению.

Достигнув 0, положение персонажа увеличивается до 5, но его сословие при этом снижается на одну ступень. Если персонаж уже достиг *медного* сословия, его статусом останется *медный* 0.

**Пример:** Пётр — молодой дворянин, который отправился в двухнедельный загул по самым злачным местам альтдорфского Восточного Конца. Всё это время он ел дрянную еду, пил дрянное пиво и спал в дрянных ночлежках — ничего удивительного в том, что за это время его статус с золотого 3 снизился до золотого 1. Если Пётр проведёт в том же духе ещё неделю, его положение снизится до 0, а его статус, соответственно, до серебряного 5. На этом этапе отец Петра, скорее всего, вмешается, чтобы не позволить своему нерадивому сыну и дальше позорить честь семьи.

## ЗАРАБОТОК И СТАТУС

Статус персонажа напрямую влияет на количество денег, которое он может заработать своим трудом. Чем выше статус, тем больше денег — громкое имя всегда благотворно оказывается на делах. С разрешения ведущего ты можешь объявить, что персонаж в течение недели будет работать по профессии. Этот процесс и называется *заработком*. Естественно, для этого должна быть хоть какая-то возможность — крайне трудно служить городским стражником, находясь посреди какой-нибудь дикой пустоши.

Отправляясь на заработки, персонаж должен пройти расширенную проверку рабочего навыка (+20) — о расширенных проверках рассказано на странице 152. Рабочий навык карьеры — это выделенный курсивом навык 1-й ступени. В случае успеха персо-

наж получает указанные в таблице деньги (см. ниже). При провале герой получает только половину суммы. В случае ужасающего провала (-6) у персонажа будет очень плохая неделя, и он не заработает ничего (или тем или иным образом потеряет всё, что заработал, — суть от этого не изменится).

Обрати внимание, что это не количество заработанных персонажем денег, а то, что у него осталось в конце недели с учётом всех соответствующих расходов.

**Примечание:** это та же самая сумма, на которую персонаж может рассчитывать, когда ЗАТЕВАЕТ извлечение прибыли (см. стр. 196).

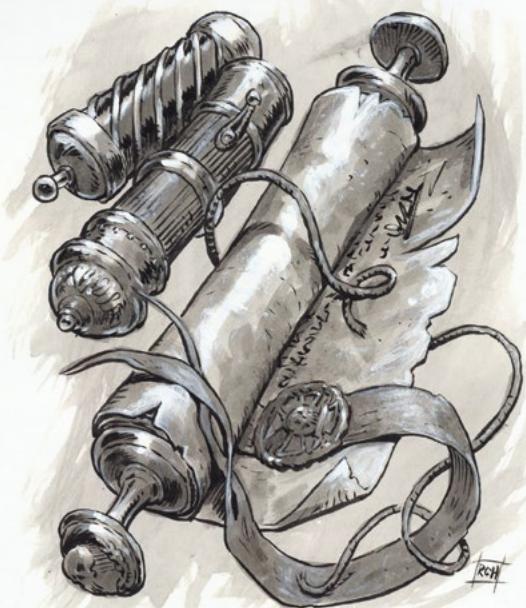
Сословие	Денег за каждый пункт положения
Медное	2d10 медных пенни
Серебряное	1d10 серебряных шиллингов
Золотое	1 золотая крона

**Пример:** кучер Гюнтер решает поработать на каретный дом «Круглый год», пока его товарищи копаются в библиотеке в поисках какой-то непонятной (и, как он подозревает, еретической) зауми. Ведущий даёт добро, Гюнтер отправляется на заработки и успешно проходит ПРОВЕРКУ ВОЖДЕНИЯ (вождение — рабочий навык кучера). Статус Гюнтера — серебряный 2, так что он бросает 2d10, чтобы выяснить, сколько шиллингов ему удалось заработать. К несчастью, на одном d10 выпадает 1, а на другом 2, что в сумме даёт всего 3 серебряных шиллинга; похоже, Гюнтер слишком уж усердно налегал на горячительное, расслабляясь после долгих разъездов, и потратил большую часть заработанных денег...

## ГЕНДЕРНЫЕ НАЗВАНИЯ И МЕСТОИМЕНИЯ

Обращаем ваше внимание, что в WFRP, как и в любой другой настольной ролевой игре, ведущим, игроком или персонажем игрока может быть как мужчина, так и женщина. Мы употребляем местоимение «он» вместо «он или она» и опускаем парные термины (ограничиваясь, например, «монахом» вместо «монаха или монахини» и «ведьмой» вместо «ведьмы или ведьмака») исключительно ради экономии места. Соответственно, половая принадлежность персонажа никоим образом не ограничивает его в выборе КАРЬЕРЫ.

**Например:** любой герой может быть служителем любого из богов по своему выбору. Конечно, некоторые боги (например, Таал и Ульрик или Райя и Шалия) привлекают в первую очередь духовенство одного с собой пола, но другим богам (например, Верене и Сигмару) служат в равной степени как мужчины, так и женщины.



## ФОРМАТ ОПИСАНИЯ КАРЬЕРЫ

Здесь приведены пояснения к формату записи КАРЬЕРЫ.

- **Название.** Название КАРЬЕРЫ.
- **Народы.** Перечень НАРОДОВ, для которых эта КАРЬЕРА является типичной.
- **Краткое описание.** Фраза, предваряющая описание КАРЬЕРЫ.
- **Развёрнутое описание.** Пара абзацев, описывающих КАРЬЕРУ и рассказывающих о том, чем могут заниматься её представители.
- **Схема развития.** Схема развития КАРЬЕРЫ.
- **Карьерная лестница.** Название, СТАТУС, НАВЫКИ, ТАЛАНТЫ И ИМУЩЕСТВО ДЛЯ КАРЬЕРЫ. **Примечание:** если рядом с названием НАВЫКА ИЛИ ТАЛАНТА В СКОБКАХ УКАЗАНО «ЛЮБОЙ», ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО, ПРИОБРЕТАЯ ЭТУ НАВЫК ИЛИ ТАЛАНТ, ТЕБЕ ПРИДЁТСЯ ВЫБРАТЬ ОДИН (И ТОЛЬКО ОДИН) ИЗ ДОСТУПНЫХ ДЛЯ ЭТОГО НАВЫКА ИЛИ ТАЛАНТА ВАРИАНТОВ. Так, например, для знания (ЛЮБОГО) необходимо определить одну из СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ: знание (география), знание (фольклор), знание (магия) и т. д. Если в скобках значится «местность», то, приобретая этот НАВЫК ИЛИ ТАЛАНТ, придётся выбрать одну (и только одну) местность: знание (Альтдорф), знание (судоходные реки), знание (Бросовые Земли) и т. п.
- **Цитаты.** Несколько игровых цитат, имеющих отношение к КАРЬЕРЕ.
- **Приключения.** Кое-какие идеи касательно того, какими судьбами представителя этой КАРЬЕРЫ может занести на дорогу приключений.

# АГИТАТОР



Гном, полуорослик, человек

*Харизматичный и громогласный герой, который отстаивает свои идеалы перед твердолобой общественностью.*

Агитаторы, продвигающие политические идеи, используют всё — от печатных станков до народных протестов и публичных выступлений. Завоёвывая умы бедноты, они вынуждены опасаться ответной реакции гномов и сигмаритов, заинтересованных в сохранении сложившихся традиций. Самые одарённые из агитаторов расшатывают престолы владетельных лордов и подрывают политическую стабильность больших городов, а порой и целых провинций. Памфлетисты прикалачивают листовки к доскам объявлений и раздают свои брошюры на рыночных площадях, словно забывая, что большая часть тех, до кого они пытаются дотучаться, попросту не умеет читать.

Религиозные агитаторы становятся прекрасными уличными проповедниками, способными собирать щедрые пожертвования во благо своих Церквей и привлекать под свои знамёна фанатиков и флагеллантов. Агитаторы, которым удается прожить достаточно долго, становятся демагогами и нередко обретают таинственных и, бесспорно, могущественных покровителей, преследующих свои собственные интересы.

## СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ АГИТАТОРА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
💀	✚			🛡	❖		✚		✚

## КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

### ✚ Памфлетист — медный 1

**Навыки:** знание (политика), искусство (писательство), кутёж, обаяние, подкуп, ремесло (печатник), сплетничество, торговля

**Таланты:** грамотность, жалобный вид, общительность, трёп

**Имущество:** дюжина гвоздей, молоток, писчий набор, стопка листовок

### ❖ Агитатор — медный 2

**Навыки:** азартные игры, артистизм (сказительство), интуиция, лидерство, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** бродячий кот, оратор, спорщик, страстное рвение

**Имущество:** кожаная куртка

### ● Подстрекатель — медный 3

**Навыки:** атлетика, запугивание, наблюдательность, рукопашный бой (кулачное)

**Таланты:** витийство, грязные приёмы, поспешное бегство, разрыв дистанции

**Имущество:** памфлетист, ручное оружие

### █ Демагог — медный 5

**Навыки:** верховая езда (пошади), знание (геральдика)

**Таланты:** интриган, ритор, учтивость, этикет (любой)

**Имущество:** внушительная шляпа, печатный станок, покровитель, трое памфлетистов

*«АЛЬТДОРФ ДЛЯ АЛЬТДОРФЦЕВ! МИДДЕНЛАНДЦЫ, УБИРАЙТЕСЬ ПРОЧЬ!»*

Листовка, улица Старой Таверн, Альтдорф

*«Мой тебе совет: если ищешь агентов Плетельщика Судеб, иди туда, где народ гадит громче всего. Они просто не могут устоять перед таким соблазном — кто-нибудь из них явится непременно».*

Адриан Ховен,  
капитан-настоятель Рыцарей Пламенного Сердца

Агитаторам нередко приходится перебираться с места на место в поисках толп слушателей или убежища от представителей местной власти. Порой они даже становятся предводителями пёстрых шаек недовольных отщепенцев, стремящихся — или вынужденных — сражаться за некое «правое дело».

Альтдорф пользуется репутацией города густых туманов и гражданских беспорядков. Быть может, дело здесь в том, что Альтдорф — столица Империи, а быть может, в том, что Серый Коллеж привлекает в город потоки коварного Улгу, серого Ветра магии. Как бы то ни было, каждый раз, когда с Альтдорфских равнин в город приходят туманы, на улицы столицы выходят люди, и горе тому стражнику, что пожелает отнять у них право быть услышанными.





## ГОРОДСКОЙ СТРАЖНИК

Высший эльф, гном, полуорк, человек

*Персонаж — страж порядка, который держит всякий сброд в ежовых рукавицах и не даёт анархии захлестнуть город.*

Нанятые местной администрацией стражники патрулируют городские улицы по всей Империи. Подавляющее их большинство — простые держиморды, и лишь немногие из них действительно знают законы, которые им положено защищать. Коррупция среди стражников цветёт буйным цветом, и многие из них нанимаются на службу только затем, чтобы получить законное право применять силу, или для того, чтобы защищать интересы местных преступных группировок, — некоторые зарабатывают на этом втрое больше того, что им платят город.

Профессиональные стражники действуют лишь в некоторых городах Империи. В большинстве же случаев мир и порядок поддерживают солдаты местного Штатного войска. Именно они охраняют ворота, стоят на городских стенах и патрулируют улицы, выполняя полученные от офицеров приказы.

«И вот приезжаю я в Мидденхайм, вотчину самого Ульрика, и что же я вижу? Клянусь, большие половины телохранителей Городской стражи — женщины! Будь моя воля — там бы и осталась».

Яна Теннисон,  
старший инспектор нульской Городской стражи (в отставке)

«Извините, сэр, но у меня тут убийца полуорков, шайка контрабандистов чудного корня, война банд и дворянин, который угрожает мне арестом на моём же собственном посту. Боюсь, вам с вашей пропавшей кошкой придётся подождать до завтра».

Сержант Гарри Маккентайзер, альтдорфская Городская стража

Далеко не каждый стражник — беспринципный взяточник, но честные служаки нередко устают от коррупции, царящей в рядах сослуживцев. Отправляясь на поиски приключений, стражники получают шанс вершить правосудие на своих собственных условиях. Солидный боевой опыт делает стражника грозным противником, а присутствие служителя Стражи среди странствующих авантюристов порой достаточно, чтобы полностью узаконить их деятельность в глазах местной власти.



### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ГОРОДСКОГО СТРАЖНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	+	+		💀			🛡	⚔	+

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ✚ Новобранец Городской стражи — медный 3

**Навыки:** азартные игры, атлетика, кутёж, лазание, наблюдательность, рукопашный бой (любое), стойкость, уклонение

**Таланты:** здоровяк, ошеломляющий удар, строевая подготовка, упрямство

**Имущество:** кожаная куртка, мундир, ручное оружие

##### ❖ Городской стражник — серебряный 1

**Навыки:** запугивание, знание (местность), интуиция, обаяние, сплетничество, хладнокровие

**Таланты:** бегун, взлом с проникновением, преступник, сумеречное зрение

**Имущество:** ламповое масло, масляная лампа на шесте, медный значок

##### ❶ Сержант Городской стражи — серебряный 3

**Навыки:** артистизм (сказительство), знание (закон), лидерство, торговля

**Таланты:** бесстрашие (преступники), разоружение, чутьё на неприятности, этикет (солдаты)

**Имущество:** знак служебного положения, кираса, шлем

##### ❷ Капитан Городской стражи — золотой 1

**Навыки:** верховая езда (лошади), знание (политика)

**Таланты:** большая шишка, живучесть, интриган, оратор

**Имущество:** верховая лошадь, отличная шляпа, отличное ручное оружие, отличный знак служебного положения, седло и сбруя



## ГОРОЖАНИН

Высший эльф, гном, полуорк, человек

*Амбициозные и социально подвижные обыватели — тот строительный раствор, что скрепляет воедино камни городского сообщества.*

Горожане — это рабочие руки любого центра коммерции и производства. Они предоставляют свои услуги как частным нанимателям, так и городской администрации: банкиры, писари, лоточники, трактирщики, продавцы газет, конюхи, лавочники, мытари, прачки — всё это типичные горожане. Плата, которую горожане получают за свою работу, сильно варьируется, не говоря уже о том, что кому-то удаётся подработать на стороне, а кому-то (в частности, муниципальным служащим вроде фонарщиков) положено фиксированное содержание. Шансов вы碧ться в люди немного, но тому, кто достаточно целеустремлён, сметлив и удачлив, вполне может представиться возможность обзавестись недвижимостью или наладить собственное дело.

Наиболее уважаемые из горожан становятся старшинами и получают место в городском совете, возглавляемом бургомистром — руководителем всего городского самоуправления и лицом, чьё влияние вполне сравнимо с влиянием могущественных гильдмейстеров и патрициев.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ГОРОЖАНИНА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
				❖	+	💀	+	🛡	+

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

♦ Мелкая сошка — серебряный 1

**Навыки:** азартные игры, вождение, кутёж, лазание, обаяние, сплетничество, стойкость, торговля, уклонение

**Таланты:** бродячий кот, бугай, простолюдин, этикет (слуги)

**Имущество:** крепкие башмаки, стёмная комната

❖ Горожанин — серебряный 2

**Навыки:** знание (местность), интуиция, музикализация (любое), оценка, подкуп, рукопашный бой (кулачное)

**Таланты:** коммерсант, общительность, расхититель, этикет (любой)

**Имущество:** писчий набор, скромный городской дом, слуга

💀 Городской старшина — серебряный 5

**Навыки:** знание (закон), книжные изыскания, наблюдательность, хладнокровие

**Таланты:** взяткодатель, грамотность, оратор, услужливость

**Имущество:** городской дом, карета с кучером

♦ Бургомистр — золотой 1

**Навыки:** запугивание, знание (политика)

**Таланты:** аура величия, интриган, ритор, учитивость

**Имущество:** большой городской дом с садом и службами, камердинер, отличная одежда, цепь бургомистра

*«Боюсь, вам придётся снять рюкзаки и оставить длинное оружие у входа, а то горшки побьёте вы, а платить за них мне».*

Фрида, лавочница на полставки

Горожане — члены растущего класса граждан, обладающих временем и деньгами, которыми они вольны распоряжаться по собственному усмотрению. Многие из них могут позволить себе отдохнуть пару дней в неделю и жить жизнью искателя приключений после работы или между сменами. Если же приключение обещает быть долгим, горожанин вполне может подкопить деньги и отпроситься у своего работодателя в неоплачиваемый отпуск: благочестивые граждане Империи регулярно отправляются в паломничества, которые делятся порой по несколько недель, а то и месяцев. Умелые работники ценятся высоко, и прежнее место, скорее всего, будет ожидать возвращения горожанина.





## КРЫСОЛОВ

Гном, полуорслик, человек

*Персонаж и его верный пёс стоят на страже цивилизации, оберегая её от зубастых вредителей.*

Крысоловы есть в каждом городе, и недаром: засыпанные объедками и залипые нечистотами улицы Империи — настоящий рай для вредителей. Крысоловы в основном зарабатывают на жизнь, истребляя этих грызунов и вычищая их гнёзда из подвалов домов. Далеко не всякому хватает духу спуститься под землю, в городскую канализацию, и встретиться лицом к лицу с другими тамошними обитателями. В процессе ученичества крысоловы, как правило, приучают бродячего щенка и начинают натаскивать его для охоты на крыс. Лучшие из крысолотов могут надеяться попасть в ряды чистильщиков — особых отрядов Городской стражи, занимающихся истреблением гигантских крыс и других подземных чудовищ. В прошлом не раз случалось так, что целые города, захваченные нашествиями из-под земли, удавалось отвоевать обратно исключительно благодаря помощи изничтожителей.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ КРЫСОЛОВА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	+	🛡	⚔	💀				+	

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ◆ Крысобой — медный 3

**Навыки:** атлетика, дрессировка (собаки), кутёж, рукопашный бой (основное), скрытность (города или подземелья), стойкость, стрельба (праши), усмирение животных  
**Таланты:** могучий удар, ошеломляющий удар, сумеречное зрение, устойчивость (болезни)

**Имущество:** маленькая, но злобная собака, мешок, праша и 10 пуль

#### ❖ Крысолов — серебряный 1

**Навыки:** знание (яды), наблюдательность, обращение с животными, обращение с ловушками, сплетничество, торговля

**Таланты:** бесстрашие (крысы), закалка, тесный контакт, этикет (гильдьейцы)

**Имущество:** ловушки на крыс, шест для мёртвых крыс

#### ● Чистильщик — серебряный 2

**Навыки:** лазание, стрельба (арбалеты), уклонение, хладнокровие

**Таланты:** здоровяк, отважное сердце, сильные ноги, тоннельная крыса

**Имущество:** кожаная куртка, лампа Давриха, ручное оружие

#### ● Изничтожитель — серебряный 3

**Навыки:** выслеживание, лидерство

**Таланты:** бесстрашие (скавены), грозный вид, живучесть, твёрдость духа

**Имущество:** большая и злобная собака, мешок с ядовитой приманкой (10 доз сердцебоя), помощник

«Видишь, Отмар? Вон там, возле навозной кучи? Здоровенная! Убедись, что она сдохла, прежде чем хватать руками, иначе моргнуть не успеешь, как она вцепится в тебя своими ядовитыми зубицами».

Аннализа Раттенфандер, чистильщица

«Извини, приятель, мелкими крысами у нас в гильдии занимаются другие. Нам с ребятами подавай тех, что побольше; там, внизу, в канализациях, их целые орды...»

Мартен Штормдалль, изничтожитель из Убершрейка

Крысоловы нередко перебираются из города в город, если крысы становятся «слишком большими» или «слишком умными» или если конкуренция с другими крысоловами становится чересчур напряжённой. Во времена странствий крысоловы нередко сводят дружбу с теми, кому требуется помочь изворотливых пращников, готовых отправиться туда, куда не посмеет сунуться ни один нормальный человек.

Если тебе нужен персонаж, хорошо знакомый со «слишком большими» и «слишком умными» крысами — скавенами, крысолов — это то, что нужно. Однако не стоит забывать, что скавены то и дело убивают тех, кто распространяет слухи об их существовании. Именно поэтому любой разумный крысолов предпочтёт держать язык за зубами, и некоторые из них активно используют свой немалый профессиональный авторитет, чтобы дискредитировать «сказочки о крысолодах».



## КУПЕЦ

Высший эльф, гном, полуорклик, человек

*Практичный и расчётливый персонаж покупает дешевле, чтобы продать дороже, и ворочает суммами, которые большинству окружающих и не снились.*

Как правило, купцы торгуют самыми заурядными товарами вроде вина, тканей, древесины и керамики. Для тех, кто желает рисковать на дальних маршрутах, всегда есть возможность неплохо подзаработать на экзотике вроде гномьего громрила или восточных специй, но а для того, чтобы дело выгорело, не помешают надёжные связи. В большинстве городов право на торговлю можно получить только после уплаты всех положенных взносов в Гильдию Купцов — организацию, политическое влияние которой может соперничать с влиянием самых могущественных аристократов. Местная коммерция принадлежит торговцам, занимающимся доставкой товаров из крупных торговых центров конечным потребителям — жителям окрестных селений и городков.

Торговец может вступить в Гильдию Купцов, пройдя период ученичества на правах младшего делового партнёра у какого-нибудь почтенного негоцианта. Могущественные патриции владеют складами, торговыми представительствами в нескольких городах, а их состоянию и положению в обществе позавидует любой мелкопоместный

дворянин. Помимо собственно торговли, многие купцы занимаются банковским делом, дают деньги в рост и инвестируют средства в различные предприятия.

«Если Нулын хочет торговой войны — что ж, он её получит. Посмотрим, как они запоют, когда им перекроют реку, а пошлины на пороховое оружие взлетят до небес! Император как раз задолжал мне пару услуг...»

Лео ван Хааген, патриций из Мариенбурга

«Как я стала миллионершей? Ну, когда я была маленькой девочкой, я взяла свой пфенниг, пошла к местному фермеру и купила у него яблоко. Яблоко я отнесла на рынок и продала за два пфеннига. На следующий день я снова пошла к фермеру, купила у него два яблока, пошла на рынок и продала их за четыре пфеннига. И так продолжалось день за днём: я покупала яблоки, относила их на рынок, продавала и получала прибыль. И вот, когда мне исполнилось двадцать пять, мой дед умер и оставил мне в наследство миллион крон».

Иоганна Зайнцбург, фруктовый магнат

Купцы и искатели приключений — одного поля ягоды, и первые нередко нанимают вторых в качестве вооружённой охраны для своих караванов. Авантуристы — народ по природе своей гибкий и предпримчивый, из них получаются отличные деловые партнёры, а потому купцы нередко водят знакомство с самыми яркими и незаурядными личностями.

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
🛡				💀	✚		❖	✚	✚

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ КУПЦА

◆ Торговец — серебряный 2
Навыки: азартные игры, вождение, кутёж, лазание, обаяние, обращение с животными, подкуп, сплетничество, торговля
Таланты: грамотность, коммерсант, трёп, учтивость
Имущество: абак, мул, парусиновый навес, повозка, 3d10 серебряных шиллингов
❖ Купец — серебряный 5
Навыки: знание (местность), интуиция, наблюдательность, оценка, язык (гильдейский арго), язык (любой)
Таланты: взяткодатель, смекалка, расхититель, этикет (гильдейцы)
Имущество: лицензия Гильдии Купцов, речная баржа или 2 фургона, 20 золотых крон
💀 Негоциант — золотой 1
Навыки: ориентирование, тайные знаки (гильдейцы), хладнокровие, язык (классический)
Таланты: витийство, нумизмат, проницательность, этикет (любой)
Имущество: городской дом с прислугой, склад, 100 золотых крон
♦ Патриций — золотой 3
Навыки: запугивание, знание (любое)
Таланты: богач, железная воля, интриган, фортуна
Имущество: городской особняк, отличная одежда, 2 речных баржи или 4 фургона, 2 склада, 1000 золотых крон





## ПОПРОШАЙКА

Гном, полуорсилик, человек

*Настоящий уличный житель, который использует обаяние и хорошо подвешенный язык, чтобы зарабатывать на жизнь, полагаясь на милосердие окружающих.*

Слухи о том, что улицы Альтдорфа вымощены золотом, — жестокая насмешка над местными попрошайками. Они полагаются на милосердие и щедрость окружающих, копаются в грязи и отбросах городской жизни и прекрасно знают, что какой-нибудь богатенький щёголь с радостью расстанется с парой медных пфенигов, лишь бы избавить себя от их присутствия. Попрошайки практически беззащитны перед законом, и стражники, как правило, не испытывают никаких симпатий к нищим бездельникам.

Побиушки — это, как правило, сироты и беспризорники, вся жизнь которых прошла на улицах и в домах милосердия. Отточив свои навыки и научившись давить на жалость, попрошайки начинают расширять спектр доступных им техник при помощи гrima и разнообразных уловок, призванных растопить даже самое холодное сердце. Некоторые побиушки, впрочем, предпочитают не изощряться, а просто находят себе какую-нибудь невостребованную и низкооплачиваемую работу вроде мусорщиков, старьевщиков или тряпичников.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ПОПРОШАЙКИ									
ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
💀			+	🛡	+			⚒	+

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

⊕ Побиушка — медный 0

**Навыки:** атлетика, интуиция, кутёж, обаяние, скрытность (города), стойкость, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** жалобный вид, закалка, каменный суп, устойчивость (болезни)

**Имущество:** дрянное одеяло, чашка

⊗ Попрошайка — медный 2

**Навыки:** артистизм (актёрство), артистизм (любой), ловкость рук, наблюдательность, сплетничество

**Таланты:** бродячий кот, преступник, простолюдин, этикет (преступники)

**Имущество:** костиль, чаша

💀 Старший попрошайка — медный 4

**Навыки:** знание (местность), лидерство, тайные знаки (бродяги), усмирение животных

**Таланты:** грязные приёмы, здоровяк, разрыв дистанции, трёп

**Имущество:** гримёрный набор, последователь-побиушка, убежище

♦ Король попрошаек — серебряный 2

**Навыки:** запугивание, подкуп

**Таланты:** бесстрашие (стражники), большая шишка, витийство, учтивость

**Имущество:** большая группа последователей-попрошаек, логово

«Прошу, фрау, подайте пару медяков на хлебушек. Хватит и пфеннига — Гутбекер сегодня распродает остатки».

Эльзи, полуорсилика-побиушка

«Я потерял ногу в битве при Богенвассере. А руки мне отъел сквиг, когда гоблины подстерегли наши патрули в засаде под Богенауэром. Всё во имя Рейкланда и нашего Императора».

Клаас, солдат-ветеран

«Пойдёшь на Кёнигплац на следующей неделе — сегодня мне нужно, чтобы вы устроили бардак на Луитпольдштрассе. Зачем? Лучше не спрашивай. Забойщики хотят, чтобы Страже было чем заняться, а я здесь не для того, чтобы перечитывать Забойщикам. Если тоже хочешь преуспеть в жизни, советую тебе следовать моему примеру».

Кайзер, альтдорфский король попрошаек

Единственный путь снизу — наверх, и если есть возможность отправиться навстречу приключениям не в качестве пушечного мяса, то попрошайки без всякого сожаления оставляют позади свои грязные трущобы. Тот, кто желает сэкономить на носильщиках, всегда может нанять простого нищего — его пронырливость и житейская смекалка, помимо всего прочего, способны здорово выручить в голодные времена. Ну а если всё пойдёт не по плану, он всегда может просто вернуться на паперть.





## РЕМЕСЛЕННИК

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Умелый мастеровой, который гордится плодами своего труда и со-  
здаёт различные вещи на продажу и под заказ.*

Ремесленники производят различные товары — от предметов повседневной необходимости вроде свечей и хлеба до штучных изделий типа дорогого оружия и боевых кораблей. Во всех более или менее крупных городах Империи ремесленники организованы в гильдии, защищающие интересы своих членов от недобросовестной конкуренции, ибо простой ремесленник пойдёт по миру, если любой предпримчивый неумеха получит возможность заполнять рынки своей дешёвой низкокачественной продукцией. Члены гильдий соблюдают строжайшие стандарты качества, и любой, кто вздумает их нарушать, будет изгнан и таким образом лишится возможности зарабатывать своим ремеслом как в самом городе, так и в его ближайших окрестностях.

Ремесленники трудятся повсюду, причём не только над созданием новых вещей, но и над починкой уже существующих. Толковые ремесленники нужны и на флоте (поддерживать на плаву боевые корабли), и в армии (обслуживать боевые машины и фортификации), и в коммерции (превращать дешёвое сырьё в дорогой продукт).

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ РЕМЕСЛЕННИКА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
		+	+			+	██████	💀	❖

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

◆ Подмастерье ремесленника — медный 2

**Навыки:** атлетика, кутёж, оценка, ремесло (любое), скрытность (города), стойкость, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** искусник, силач, сильная спина, умелец (любой)

**Имущество:** кожаная жилетка, кусок мела, d10 ветошь

❖ Ремесленник — серебряный 1

**Навыки:** знание (местность), наблюдательность, обаяние, сплетничество, торговля, язык (гильдейский аргот)

**Таланты:** бугай, коммерсант, ловкие пальцы, этикет (гильдейцы)

**Имущество:** лицензия ремесленной Гильдии, рабочие инструменты (любые)

● Мастер-ремесленник — серебряный 3

**Навыки:** интуиция, книжные изыскания, лидерство, тайные знаки (гильдейцы)

**Таланты:** грамотность, мастер на все руки, мастер своего дела, обострённое восприятие (вкус или осознание)

**Имущество:** мастерская (любая), подмастерье

■ Гильдмейстер — золотой 1

**Навыки:** запугивание, подкуп

**Таланты:** magnum opus, взяткодатель, интриган, оратор

**Имущество:** отличная одежда, ремесленная Гильдия

«Прости, госпожа, все башмаки исчезли! Я забыл выставить молоко вчера вечером, и ехала, видать, стащила их все до единого».

Вибке, подмастерье башмачника и вор

«Пойми же, мой мальчик, что вуртбадское вино — это вино с именем и репутацией. А твоя бутылка выглядит так, словно её выдули через хохландскую винтовку. Это попросту неприемлемо».

Фрау Гласмейстер,  
гильдмейстер Гильдии Стекловаров

В процессе обучения наставник вполне может отправить своего ученика в подмастерья к другому мастеру. Постоянное давление со стороны озабоченных качеством работы коллег по цеху настолько велико, что многие молодые ремесленники порой берут своеобразный «отпуск», предлагая свои услуги армии или флоту.

В гильдии гномов людей, как правило, не принимают, а гномам, проживающим в человеческих городах, разрешено заниматься своими ремёслами, не вступая в местные гильдии. Порой этот обычай становится причиной конфликтов, поскольку гильдейцы, сражаясь с недобросовестными конкурентами, отнюдь не всегда готовы терпеть рядом с собой ещё и добросовестных. Полуорослики не столь разборчивы и по возможности не только с удовольствием вступают в человеческие гильдии, но и позволяют людям вступать в свои собственные. У эльфов нет своих ремесленных гильдий, но, хотя это и не запрещено, вряд ли кто-нибудь из них снизойдёт до того, чтобы связывать себя гильдейскими обязательствами.





## СЛЕДОВАТЕЛЬ

Высший эльф, гном, полурослик, человек

*Внимание к деталям и цепкий ум — в поисках ответов следователь стремится проникнуть в самое сердце преступления.*

Большинство следователей занимается раскрытием серьёзных преступлений (главным образом краж, похищений и убийств), но есть среди них и репортёры зарождающейся газетной индустрии, гоняющиеся за какой-нибудь громкой сенсацией, и даже шантажисты, тянувшие из своих «клиентов» деньги за молчание. В своей работе следователи используют множество техник — от чтения следов и перекрёстного допроса до дедукции и — в случае необходимости — взлома с проникновением. Следователи-миряне, как правило, действуют на грани закона или работают на какую-нибудь влиятельную организацию вроде Стражи или богатого купеческого дома; церковные же следователи — обычно служители Вероны или Сигмара — вынуждены придерживаться строгого кодекса поведения.

Некоторые опытные следователи предпочитают действовать не слишком добросовестно и создают вокруг себя ауру таинственности и ложной компетентности, чтобы сходу получить у потенциального нанимателя максимально возможный кредит доверия. Старшие следователи и вовсе нередко позиционируют себя как «осмотрщиков», специалистов по изучению мест преступлений, обладающих особыми, доступными только им способностями и умениями. Со-

здав себе имя, вчерашний следователь может надеяться войти в число прославленных детективов, раскрывающих громкие преступления по всему Старому Свету.

«С прискорбием вынужден сообщить вам, что тело вашего мужа разбито в огороде фрау Коль, под грядками с репой. С вас шесть шиллингов и четыре пенса, будьте любезны.»

Хемлок Свет Истины, эльф-сыщик

«Судя по разбитой в щепки двери, вор покинул помещение при помощи некоего очень большого и сильного существа. Однако означенное существо никак не смогло бы спуститься по этой узкой лесенке. На основании этих фактов я могу сделать два равновероятных умозаключения: либо означенное существо материализовалось прямо из воздуха, либо наш вор — оборотень...»

Завант Коннигер, детектив-предвидец

«Я, как вам, полагаю, известно, величайший в мире детектив. Вы ведь слышали об Альфонсе, не так ли?»

Альфонс Геркулес де Гасконь, на редкость невысокий детектив из Бретонии

Порой следователям достаются дела, которые слишком опасно решать в одиночку, и предусмотрительный персонаж вполне может сколотить себе команду отчаянных авантюристов. Кроме того, природа тайн такова, что исход одного расследования вполне может положить начало другому. Соответственно, хорошему следователю вряд ли придётся сидеть без дела; всё, что ему остаётся, — найти того, кто готов за это платить.



### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ СЛЕДОВАТЕЛЯ

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	П	Инт	СВ	Х
				+	+	💀	+	████	⚔

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### + Сыщик — серебряный 1

**Навыки:** выслеживание, интуиция, лазание, наблюдательность, обаяние, скрытность (города), сплетничество, хладнокровие

**Таланты:** бродячий кот, грамотность, проницательность, простолюдин

**Имущество:** дневник, ламповое масло, масляная лампа, писчий набор

##### ⊗ Следователь — серебряный 2

**Навыки:** взлом, знание (закон), кутёж, ловкость рук, рукопашный бой (кулачное), уклонение

**Таланты:** смекалка, тень, упрямство, этикет (любой)

**Имущество:** кожаная куртка, набор отмычек, ручное оружие, увеличительное стекло

##### ⊗ Старший следователь — серебряный 3

**Навыки:** знание (любое), лидерство, оценка, подкуп

**Таланты:** взлом с проникновением, книжный червь, учитывость, шестое чувство

**Имущество:** ассистент, контора

##### █ Детектив — серебряный 5

**Навыки:** запугивание, знание (любое)

**Таланты:** башня памяти, кладезь знаний (любое), обострённое восприятие (любое), скорочтение

**Имущество:** зрительная труба, сеть осведомителей



## ГЛАДИАТОР

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Персонаж проливает кровь ради денег, во имя славы и, конечно, для развлечения толпы.*

Гладиаторские бои — очень популярное зрелище. В больших городах схватки профессиональных бойцов проводятся практически каждый вечер, организаторы получают огромные суммы с продажи билетов, а на исход сражений порой ставят целые состояния. Победители получают деньги и славу. Проигравшие могут считать, что им повезло, если они покидают арену живыми и на своих двоих. Власти не слишком одобрительно относятся к такого рода мероприятиям, поэтому бои нередко находятся под контролем местных преступных группировок. Впрочем, это не останавливает охочих до развлечений богачей, особенно если схватка обещает быть особенно зрелищной и кровавой. Наибольшей популярностью в Империи пользуются выступления знаменитых тиелских гладиаторов, но свои ценители есть и у мариенбургских «цепных» бойцов, и у кислевских медведеборцев. Мастера кулечной драки нередко путешествуют с бродячими цирками, выступая в аттракционах типа «продержись три минуты и выиграй приз», или набираются опыта, сходясь на ринге с прославленными любимицами толпы. Ножи, дубины, цепи, кулаки,

ухватки и броски — нет числа стилям, приёмам и видам единоборств, с которыми может быть знаком опытный гладиатор.

«Это был мой шанс. Бой всей моей жизни. И тут является ко мне Крюк и говорит, что если я не лягу в четвёртом раунде, то он отчекрыжит мне руку. Ну ты же меня знаешь — я вышла на бой, победила и ни о чём не жалею. В конце концов, одной рукой тоже можно натворить дел».

Сигурда Бычица, борец на руках

«Подходите! Подходите! Рискнёт ли кто-нибудь бросить вызов могучему Папе Госсера? Найдётся ли среди вас тот, кто продержится три минуты против Резиге Хойхауфера?»

Раймунд Гинан, зазывала

Как правило, гладиатор впервые выходит на арену либо по зову сердца, либо из-за нужды в деньгах. Для кого-то эта карьера становится едва ли не единственным шансом оставить своё тёмное прошлое позади и найти более достойное применение своим бойцовским качествам. К счастью, карьера гладиатора предполагает массу времени, которым персонаж может распоряжаться по своему усмотрению. Даже если он не успеет закончить свои дела и объявленный заранее бой будет сорван по его вине, вряд ли найдётся хоть одна аrena, где не требуются новые бойцы...

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ГЛАДИАТОРА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		+	+	+	✖	💀			🛡

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ✚ Кулечный боец — медный 4

**Навыки:** азартные игры, атлетика, запугивание, рукопашный бой (кулечное), рукопашный бой (любое), стойкость, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** грязные приёмы, полный контакт, рокировка, стальная челюсть

**Имущество:** бинт, кастет, кожаная куртка

##### ✖ Гладиатор — серебряный 2

**Навыки:** интуиция, наблюдательность, рукопашный бой (основное), рукопашный бой (цепи или двуручное), стрельба (ловчее), торговля

**Таланты:** амбидекстр, быстрая реакция, двойная атака, щитоносец

**Имущество:** ручное оружие, сеть или кнут, цеп или двуручное оружие, щит или баклер

##### 💀 Чемпион арены — серебряный 5

**Навыки:** знание (анатомия), кутёж, сплетничество, сценическое искусство (бой)

**Таланты:** бывалый воин, грозный вид, живучесть, разоружение

**Имущество:** кираса, шлем

##### 🛡 Легенда арены — золотой 2

**Навыки:** обаяние, стрельба (любое)

**Таланты:** устрашающий вид, свирепый натиск, суровый, упреждающий удар

**Имущество:** отличный шлем





## ЖРЕЦ-ВОИН

Человек

*Персонаж несёт слово на поле битвы, и в слове его — праведный гнев, сокрушающий врагов Империи.*

В некоторых Церквях Империи жрецов обучают искусству войны. На просторах Рейкланда чаще всего можно встретить воинствующих жрецов Сигмара — практически в любой армии Империи состоит вооружённый боевым молотом священнослужитель, отправляющий религиозные нужды солдат во имя Сигмара. Конечно, у Церкви Мирмидии, Ульрика, Таала и Морра тоже есть свои жрецы-воины, и у каждой из этих Церквей имеется свой собственный взгляд на способы ведения войны. Когда битва на время стихает, жрец-воин становится для своих солдат духовным лидером, ответственным за поддержание дисциплины и боевого духа. Жрецы-воины некоторых орденов клянутся странствовать по Империи, искореняя ересь и помогая местным жителям в меру своих сил. Некоторые же из жрецов-воинов предпочитают не следовать за армиями, но вести их за собой...

«Окружили нас тогда со всех сторон. Куда ни глянь — всюду были зеленокожие. И тут жрец воздел свой молот к небу и принял молиться — заржал, что твой горн. Как только последнее его слово утихло, над полем боя, прямо у нас над головами, прокатился гром, грянула молния, но ни с кого из наших даже волосок не упал, клянусь Сигмаром! А гоблины? Поубивало всех до единого».

Хольгер Касс,

1-й Богенхafenский алебардный полк

Некоторые жрецы-воины путешествуют вместе с армиями, другие посвящают себя миссионерству, а третья просто странствуют по всей Империи вдоль и поперёк. Так что жрец-воин вполне может вести образ жизни заправского искателя приключений. Но, конечно, перед путешествием к дальним рубежам Империи не помешает получить дозволение Церкви и, возможно, разрешение своего боевого командира.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЖРЕЦА-ВОИНА									
ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		✖	+	💀				+	🛡

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ⊕ Неофит — медный 2

**Навыки:** знание (теология), лечение, лидерство, молитвословие, рукопашный бой (любое), стойкость, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** благословение (любое), грамотность, твёрдость духа, этикет (духовенство)

**Имущество:** книга (религия), кожаная жилетка, оружие (любое оружие ближнего боя), религиозный символ, ряса

#### ✖ Жрец-воин — серебряный 2

**Навыки:** артистизм (речи), запугивание, обаяние, рукопашный бой (любое), стрельба (любое), язык (боевой аргот)

**Таланты:** божественное вмешательство (любое), бывалый путешественник, воодушевление, двойная атака

**Имущество:** кираса, оружие (любое)

#### 💀 Жрец-сержант — серебряный 3

**Навыки:** верховая езда (лошади), интуиция, наблюдательность, обращение с животными

**Таланты:** бдительность, видения свыше, духовная чистота, отважное сердце

**Имущество:** боевой конь, седло и сбруя

#### 🛡 Жрец-капитан — серебряный 4

**Навыки:** знание (военное дело), кутёж

**Таланты:** бесстрашие (любое), командир, праведный гнев, свирепый натиск

**Имущество:** священная реликвия





## КАВАЛЕРИСТ

Высший эльф, лесной эльф, человек

Персонаж — лихой и бесстрашный наездник, грозный сплав скорости, тактической гибкости и высочайшего боевого мастерства.

Пистольеры, загонщики, копейщики, конные лучники — кавалеристы составляют ценный боевой и стратегический актив любого командующего. Во время крупных кампаний они занимаются разведкой, устраивают рейды по тылам противника, охотятся на вражеские обозы и занимаются фуражировкой. На поле боя они играют столь же важную роль, сколь и в походе, и главная их функция в сражении — стремительный удар и столь же стремительный отход. Скорость передвижения, войсковая разведка, тактическая гибкость, безудержная отвага — во всём этом кавалеристам попросту нет равных. Кавалеристы служат и в Церковной рати, и в наёмниках, и в домашних войсках благородных домов. В бретонской армии предпочитают использовать тяжёлую кавалерию — жандармов, а лучшей и самой грозной во всём Старом Свете лёгкой кавалерией были и остаются Всадники Урочищ — лесные эльфы.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ КАВАЛЕРИСТА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	✖	+		💀	+				🛡

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Всадник — серебряный 2

**Навыки:** верховая езда (лошади), выживание, наблюдательность, обращение с животными, рукопашный бой (основное), стойкость, усмирение животных, языки (боевой аргот)

**Таланты:** бдительность, выездка, молниеносная реакция, щелчок кнутом

**Имущество:** верховая лошадь, кожаная куртка, седло и сбруя

#### ❖ Кавалерист — серебряный 4

**Навыки:** кутёж, обаяние, рукопашный бой (кавалерийское), сплетничество, стрельба (пороховое), хладнокровие

**Таланты:** бывалый путешественник, лихой наездник, стрелковая подготовка, этикет (солдаты)

**Имущество:** боевой конь, кираса, пистолет и 10 зарядов, шлем, щит

#### 💀 Сержант кавалерии — золотой 1

**Навыки:** запугивание, знание (военное дело), интуиция, лидерство

**Таланты:** быстрая реакция, быстрый выстрел, командир, ненависть (любая)

**Имущество:** кушак

#### 🛡 Офицер кавалерии — золотой 2

**Навыки:** азартные игры, знание (геральдика)

**Таланты:** воодушевление, живучесть, точный выстрел, упреждающий удар

**Имущество:** колода карт, отличный мундир, офицерский патент

«Пистольер, не убитый к тридцати годам, — дрянь, а не пистольер!»

Генерал Лассаль,  
5-й Рейкландский кавалерийский полк

«Вчера тот загонщик заходил проверить, всё ли с нами в порядке. До того бравый да видный, божечки мои! Была б моя воля — уж я бы его загоняла! Да вот только интересовали его лишь мои сладкие пышечки. За которые он, к слову сказать, не заплатил». Лина Флюффе, булочница из Вольфенбурга

Кавалерист, состоящий в рядах Штатного войска, конечно, не может запросто взять, всё бросить и отправиться по своим делам. В случае необходимости ему придётся либо идти в самоволку, либо договариваться со своим командиром насчёт увольнительной, либо продавать свой офицерский патент (если таковой, конечно, есть). Впрочем, у того же самого командира для толкового кавалериста всегда может найтись какое-нибудь особо важное поручение. Кавалеристы-наёмники в этом отношении, конечно, куда свободнее.





## НЕГОДЯЙ

Высший эльф, гном, человек

*Персонаж — наёмный головорез, и за разумную плату готов запутать, избить и даже убить того, на кого укажет наниматель.*

Негодяи с успехом сочетают в себе житейскую смётку, крепкие мускулы и готовность браться за самую грязную работёнку. Купец хочет как следует припугнуть конкурента? Наниматель считает, что работников не помешает немного подстегнуть, чтобы дело спорилось быстрее? Дворянин хочет отвадить от дочери недостойного ухажёра? Удалой негодяй справится с любой из этих задач, и чем громче его дурная слава, тем прибыльнее работа, которую ему поручают. Есть среди негодяев и убийцы с профессиональным кодексом чести, и беспринципные наёмники, которых волнуют исключительно деньги, и простые хулиганы, всегда готовые решать разногласия при помощи насилия или прибить какого-нибудь бедолагу, только чтобы взглянуть, не завалась ли у того в кошеле пара монет.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ НЕГОДЯЯ

БВ	ДВ	С	В	И	Пр	П	Инт	СВ	Х
+	💀		+	⚒	+			🛡	

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ⊕ Задира — медный 2

**Навыки:** артистизм (подначки), атлетика, запугивание, рукопашный бой (любое), сплетничество, стойкость, торговля, уклонение

**Таланты:** грозный вид, грязные приёмы, полный контакт, прирождённый воин

**Имущество:** капюшон или маска, кастет, кожаная куртка

#### ⊗ Негодяй — серебряный 1

**Навыки:** верховая езда (лошади), интуиция, наблюдательность, обаяние, подкуп, рукопашный бой (основное)

**Таланты:** быстрая реакция, ошеломляющий удар, преступник, рокировка

**Имущество:** верховая лошадь, кольчужная рубаха, ручное оружие, седло и сбруя, щит

#### ⊗ Наёмный убийца — серебряный 4

**Навыки:** лазание, ориентирование, стрельба (метательное), хладнокровие

**Таланты:** выверенное попадание, меткость, непреклонность, разоружение

**Имущество:** болас, метательные ножи, плащ, яд

#### ♦ Ассасин — золотой 1

**Навыки:** артистизм (актёрство), стрельба (арбалеты)

**Таланты:** амбидекстр, безжалостный

удар, свирепый натиск, точный выстрел

**Имущество:** арбалет и 10 болтов, гrimёрный набор

«Помнишь Томми Два Ножа? Я не говорю, что он перебежал мне дорожку, но в городе ты его больше не увидишь, смекаешь?»

Гилли Три Ножа, негодяй

«Да, Большой Юрий приходил ко мне, и да, он действительно уничтожил весь мой товар. Сказал, что этот город слишком мал для двух торговцев лотосом, и сделал своё дело. Я полностью согласился с его доводами, заплатил вдвое больше и отправил обратно в притон Белого Тигра. Конец истории».

Тони Миральяно, торговец лотосом

На первый взгляд, негодяй всегда готов к приключениям, потому что он всегда готов драться, однако бесплатно он, скорее всего, и пальцем не пошевелит. Согласиться поработать на того, кто не может заплатить вперёд, — это риск, и каждый негодяй должен сам решить, готов ли он на него пойти. Быть может, набравшись опыта, негодяй сумеет найти в жизни достойную цель? Или вообще решит завязать со своим тёмным прошлым?





## ОХРАННИК

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Работа персонажа проста и незамысловата — служить преградой для нежелательных личностей.*

Простейший способ уберечь что-то от окружающих — нанять толкового охранника. На первый взгляд, работа охранника не слишком сложна: знай, стой себе да смотри по сторонам. Однако жизнь и смерть охранника зависят от того, как он будет действовать, когда случится что-нибудь непредвиденное и потребует от него всего, на что он способен. Лучшие из охранников зарабатывают неплохие деньги, обеспечивая безопасность влиятельнейших граждан Империи и неприкословимость их несметных богатств. Охранники в том или ином виде встречаются повсюду — от хранителей дворцовых покоя и трактирных вышибал до могильных сторожей, стерегущих Сады Морра от ночных гробокопателей, и церковной гвардии, оберегающей покой святых мест и церковных иерархов. На купеческой службе охранникам, как правило, приходится беречь от воров набитые ценностями товарами склады и лавки. Кое-кто утверждает, что некоторые телохранители готовы отдать жизнь за своего нанимателя только потому, что всё время неотступно сопровождают его и, соответственно, наслаждаются за его счёт радостями жизни, которые им самим, как правило, просто не по карману.

«Я стоял на посту у входа в святилище тридцать дней и тридцать ночей. Мимо меня не проскользнула бы и мышь, и за всё это время никто не входил, никто не выходил — ни единой живой души. Естественно, оказалось, что я стоял не у той двери».

Эрнст Блюхард,  
бывший церковный гвардеец храма Мананна

«Кого нет в списке, тот мимо меня не пройдёт!»

Неизвестный альтдорфский гвардеец — Великому Теогонисту  
на коронации Карла-Франца I (апокриф)

В большинстве случаев охранник может ввязаться в приключение, только если он не справился со своей работой. Считается, что достойный своего звания профессионал непременно захочет узнать, кто и как сумел его обойти, а затем, конечно, отыскать и вернуть вверенное его попечению имущество. Естественно, и расследование, и поиски при этом могут оказаться делом исключительно захватывающим и увлекательным. Впрочем, порой охранников нанимают те, кто сам вполне сознательно и целенаправленно стремится отправиться в какую-нибудь рискованную экспедицию, навстречу опасным приключениям, сказочным богатствам — или безвременной кончине.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ОХРАННИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		💀	+	⚒	+		🛡		

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Часовой — серебряный 1

**Навыки:** азартные игры, артистизм (сказительство), кутёж, наблюдательность, рукопашный бой (основное), сплетничество, стойкость

**Таланты:** игрок в кости, ошеломляющий удар, упрямство, этикет (слуги)

**Имущество:** баклер, кожаная жилетка, ламповое масло, масляный фонарь

#### ⚒ Охранник — серебряный 2

**Навыки:** атлетика, запугивание, рукопашный бой (древковое), стрельба (луки), уклонение, хладнокровие

**Таланты:** могучий удар, непреклонность, рокировка, щитоносец

**Имущество:** кольчуга, копьё, лук и 10 стрел, щит

#### 💀 Гвардеец — серебряный 3

**Навыки:** знание (этикет), лечение, рукопашный бой (двуручное), язык (боевой арго)

**Таланты:** бесстрашие (нарушители), отважное сердце, подскок, стреляный боец

**Имущество:** двуручное оружие или алебарда, мундир, шлем

#### 🛡 Офицер гвардии — серебряный 5

**Навыки:** знание (военное дело), лидерство

**Таланты:** бывалый воин, железная воля, живучесть, свирепый натиск

**Имущество:** кираса





## РЫЦАРЬ

Высший эльф, лесной эльф, человек

*Сидя верхом на могучем боевом коне, персонаж безраздельно господствует на поле боя и вселяет ужас в сердца врагов.*

Многие считают, что рыцарская конница — это главная боевая сила любой армии Старого Света. Следует отметить, что у подобных убеждений есть весьма надёжные основания: слитный таранный удар несущихся на полном скаку тяжеловооружённых воинов и в самом деле вселяет трепет, да и в одиночку любой рыцарь — это боец, которого волей-неволей придётся принять во внимание. Многие рыцари стремятся стяжать боевую славу, чтобы заслужить признание своих собратьев и вступить в ряды одного из многочисленных рыцарских орденов Империи вроде Рейксвардии, Белых Волков, Рыцарей Пантеры или Рыцарей Грифона. Большинство имперских рыцарей состоит в светских рыцарских орденах, отчасти потому, что подготовка и содержание тяжёлого конного копейщика стоят исключительно дорого даже по меркам многих дворян. Религиозные ордена,

члены которых посвящают себя служению определённому божеству, почти столь же распространены, и по сравнению со светскими, пожалуй, даже чуть более самостоятельны и независимы. Кроме того, естественно, существует великое множество вольных копейщиков, рыцарей-наёмников и опальных рыцарей, готовых служить тому, кто предложит большую цену.

«“Прочь с дороги!” — говорит мне рыцарь. “С чего бы это?” — спрашиваю я у него. “С того, что я служу народу Империи”, — отвечает он. “Ну что ж, я как раз из этого самого народа, — говорю я ему, — так что с дороги уходить мне не резон”. На это ему, понятное дело, сказать было нечего, так что он просто врезал мне по морде».

Хольгер Касс, 1-й Богенхафенский алебардный полк

«Леди Мирмелия Яке — лучшая из рыцарей Ордена Сияющего Солнца. Откуда мне знать? Что ж, когда-то этот титул принадлежал мне, а меня она одолела».

Бригитта ван дер Хутенбанд, генеральная настоятельница монастыря Чёрной Девы, бывший рыцарь Сияющего Солнца

Рыцарь может отправиться в путь по поручению командора своего Ордена или в качестве сопровождающего при открытии какого-нибудь богатого и влиятельного дворянин, решившего, что наследнику пришла пора повидать Империю собственными глазами. Рыцари-храмовники, в свою очередь, нередко путешествуют во исполнение какого-нибудь религиозного обета или воли своего бога. Что же касается вольных рыцарей, то они буквально только и делают, что занимаются поисками всевозможных хорошо оплачиваемых приключений.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ РЫЦАРЯ

БВ	ДВ	С	В	И	Пр	П	Инт	СВ	Х
⚔	+	+	+	+			💀	🛡	

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### + Оруженосец — серебряный 3

**Навыки:** атлетика, верховая езда (лошади), знание (геральдики), лечение, обращение с животными, ремесло (коновал), рукопашный бой (кавалерийское), усмирение животных

**Таланты:** бугай, выездка, прирождённый воин, этикет (любой)

**Имущество:** верховая лошадь, кожаная куртка, колчужная рубаха, рабочие инструменты (коновал), седло и сбруя, щит

#### ⚔ Рыцарь — серебряный 5

**Навыки:** запугивание, рукопашный бой (любое), стойкость, уклонение, хладнокровие, язык (боевой аргот)

**Таланты:** бывалый путешественник, грозный вид, могучий удар, щитоносец

**Имущество:** дестриэ, кавалерийское копьё, латы, оружие ближнего боя (любое), седло и сбруя, шлем

#### 🛡 Первый рыцарь — золотой 2

**Навыки:** знание (военное дело), кутёж, лидерство, обаяние

**Таланты:** бесстрашие (любое), командир, отважное сердце, стреляный боец

**Имущество:** доспех для коня, небольшой отряд рыцарей

#### 🛡 Рыцарь Внутреннего Круга — золотой 4

**Навыки:** знание (любое), тайные знаки (рыцарский орден)

**Таланты:** безжалостный удар, воодушевление, железная воля, разоружение

**Имущество:** большой отряд рыцарей или несколько небольших отрядов рыцарей, глухой шлем с плюмажем, оруженосец





## СОЛДАТ

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Персонажу платят за то, чтобы он тренировался, соблюдал дисциплину, а когда потребуется — шёл на войну.*

После Великой войны против Хаоса Император Магнус Благочестивый повелел, чтобы все провинции Империи содержали готовые к бою регулярные армии, названные Штатными войсками. Боевой единицей Штатного войска является солдат — профессиональный военный, обученный сражаться в составе больших организованных формирований. Редкий командир считает независимое мышление качеством, необходимым хорошему солдату, а потому главным средством боевой подготовки была и остаётся постоянная муштра, в результате которой любой солдат со временем начинает относиться к жизни с характерным stoicским фатализмом. Среди солдат Штатных войск встречаются лучники, арбалетчики, альбадристы, стрельцы, мечники, пикинёры, не считая более редких и куда более экзотичных пехотных подразделений. Среди гномых солдат можно упомянуть знаменитых молотобойцев и громовержцев, а в рядах эльфийской пехоты встречаются в основном лучники и кольбеноносы. Естественно, помимо Штатных войск солдаты служат и в наёмниках, и в местном ополчении (эти получают подготовку на уровне новобранцев), и в домашних войсках благородных домов, и в Церковной рати.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ СОЛДАТА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	✖		+	💀				+	🛡

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Новобранец — серебряный 1

**Навыки:** атлетика, лазание, музицирование (барабан или флейта), рукопашный бой (основное), стойкость, уклонение, хладнокровие, язык (боевой арго)

**Таланты:** игрок в кости, меткость, прирождённый воин, сильная спина

**Имущество:** кинжал, кожаная кираса, мундир

#### ✖ Солдат — серебряный 3

**Навыки:** азартные игры, выживание, кутёж, рукопашный бой (любое), сплетничество, стрельба (любое)

**Таланты:** быстрая перезарядка, строевая подготовка, щитоносец, этикет (солдаты)

**Имущество:** латная кираса, оружие (любое), шлем

#### 💀 Сержант — серебряный 5

**Навыки:** интуиция, лечение, лидерство, наблюдательность

**Таланты:** бдительность, командир, стреляный боец, тесный контакт

**Имущество:** знак служебного положения, отряд новобранцев

#### ♦ Офицер — золотой 1

**Навыки:** знание (военное дело), ориентирование

**Таланты:** бывалый путешественник, воодушевление, оратор, отважное сердце

**Имущество:** боевой конь, знак служебного положения, карта, отличный мундир, отряд солдат, офицерский патент, приказы, седло и сбруя

«Капитан приказал занять позицию у подножия холма. Мы так и сделали, но явился генерал и велел тащиться обратно на холм и ждать дальнейших приказов. Дальнейшие приказы мы получили от капитана, который велел нам занять позицию у подножия холма».

Хольгер Касс, 1-й Богенхафенский альбадрный полк

«Не раз сменился командир,  
Всю жизнь ношу я свой мундир.  
Карл-Франц велич — и мы идём  
Вдаль, за холмы, за окоём».

Походная песня «Зелёных плащей»,  
118-го Рейкландского пехотного полка

Свободного времени у солдата немного, но возможность найти на свою голову приключений есть всегда. Пока подразделение не принимает участия в активных боевых действиях, солдат вполне может отправиться в увольнительную. Офицерам Штатных войск, стоящим во главе небольших подразделений, порой поручают расследование чрезвычайных происшествий на «подшефной территории», и некоторые из них полагают подобного рода приключения прекрасным средством, для того чтобы держать своих солдат в форме. Солдаты других народов, скорее всего, будут присутствовать на территории Империи с неким заданием; по сути, любая такая команда — не что иное, как самое настоящее приключение.





## УБИЙЦА ЧУДОВИЩ

Гном

Одержаный яростью и чувством вины, персонаж ищет достойной смерти, чтобы восстановить свою поруганную честь.

Когда гном покрывает себя нестерпимым позором и роняет свою честь, он приносит Клятву Убийцы Чудовищ и ступает на путь Гrimнира, гномьего бога-предка, покровителя воинов. Для этого гном покрывает своё тело татуировками, бреет голову, оставляя только гребень, смазанный для устойчивости топлёным салом, красит волосы в ярко-оранжевый цвет, берёт топор и отправляется на поиски славной смерти.

Убийцы чудовищ странствуют по Старому Свету, охотясь на троллей, великанов, драконов и прочих опасных существ. Каждого из убийц чудовищ гложет нестерпимое чувство вины, которое они нередко пытаются заглушить, предаваясь обжорству, пьянству и прочим порочным пристрастиям. Чем больше противников одолевает убийца чудовищ, тем сильнее и отчаяннее становится его жажда смерти — и тем опаснее твари, на которых он охотится в надежде отыскать, наконец, то, что сумеет его уничтожить.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ УБИЙЦЫ ЧУДОВИЩ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ✚ Убийца троллей — медный 2

**Навыки:** азартные игры, знание (тролли), кутёж, лечение, рукопашный бой (основное), стойкость, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** бесстрашие (все), двойная атака, убийца чудовищ, ярость

**Имущество:** татуировки, топор, фляжка с крепкой выпивкой, чувство вины

##### ❖ Убийца великанов — медный 2

**Навыки:** выживание, запутивание, знание (великаны), оценка, рукопашный бой (двуручное), язык (боевой арго)

**Таланты:** грозный вид, здоровяк, рокировка, суровый

**Имущество:** голова тролля, двуручный топор, украшения

##### 💀 Убийца драконов — медный 2

**Навыки:** артистизм (сказительство), знание (драконы), наблюдательность, стрельба (метательное)

**Таланты:** амбидекстр, живучесть, непреклонность, свирепый написк

**Имущество:** голова великана, метательные топорики

##### █████ Убийца демонов — медный 2

**Навыки:** знание (Хаос), интуиция

**Таланты:** бывалый воин, могучий удар, силач, устрашающий вид

**Имущество:** голова дракона

«Мы избегаем их, если есть такая возможность. Они изгои, у них нет чести — только надежда на то, чтобы однажды её вернуть. И всё же мы даём им стол и кров. В конце концов, они избранные Гrimнира...»

Димронд Циндриссон, рудокоп

«Гервиг не сделал ничего такого, честное слово. Он просто спросил гнома про эти его странные татуировки. Всё произошло очень быстро. Я даже глазом моргнуть не успел, глядь — а Гервиг уже на полу».

Регимий, докер

«Мы все умрём, человечье дитя. Важно только одно — как именно это произойдёт».

Готрек Гурниссон, убийца чудовищ

Пока убийца чудовищ не падёт в битве, вся его жизнь — это сплошная череда приключений, в ходе которых он стремится сойтись в бою с самыми сильными и опасными противниками из всех возможных. Конечно, он порой берётся и за другие дела (в конце концов, на выпивку и организацию экспедиций в неизведанные дебри Старого Света всегда нужны деньги), но конечная цель любых его замыслов — почётная смерть. У любого убийцы чудовищ когда-то в прошлом была иная жизнь и иная карьера, так что образ такого персонажа — нечто куда более глубокое, нежели просто воин, ищущий гибели.

Тем не менее, играя убийцу чудовищ, ты можешь получить уникальный опыт именно потому, что твой персонаж хочет расстаться с жизнью. Прими это. Ищи опасных противников. Восстанови поруганную честь. Подари ему славную смерть.





## АПТЕКАРЬ

Высший эльф, гном, полуорослик, человек

*Будучи опытным химиком и фармацевтом, персонаж способен создавать и продавать самые разные лекарства.*

Аптекари готовят фармацевтические препараты — пилули, отвары и притирания — и продают их пациентам и врачам. Мастерская аптекаря забита невероятным количеством бурлящих перегонных кубков, заполненных неведомыми веществами колб, порядком потёртых ступок и пестиков и прочей загадочной парофериалии для приготовления лекарств. Некоторые аптекари занимаются запретными субстанциями — от стимуляторов для отчаявшихся студентов и галлюциногенных настоек чудного корня для скучающих дворян до смертельных ядов для тех, кто предпочитает не показывать лиц и не называть имён. Тёмные делишки такого рода прибыльны, но очень опасны. Стоит отметить, что редкие ингредиенты для зелий крайне дороги, и у аптекарей часто случаются перебои с деньгами. Ради особо выгодного заказа многие из них, бывает, сами отправляются в дальний путь на поиски нужных компонентов. Некоторым из аптекарей, впрочем, вообще не сидится на месте, и они совмещают

приятное с полезным, время от времени присоединяясь к экспедициям, отрядам наёмников и военным походам.

*«Ищи знак: белая ступка, чёрный пестик. Сунешься с нашим заказом туда, где такого знака нет, — и на тебя тут же донесут Страже. И вот ещё что. Даже не вздумай шельмовать с нашим аптекарем, если не готов до конца своих дней гадать, не станет ли следующая пинта для тебя последней!»*

Кёте Незримая, ассасин

*«Человечья химия? Почти такая же дрянь, как их архитектура! И почти такая же смертоносная! Я как-то раз попросила сделать тоник, чтобы взбодриться после весёлой ночки. Неделю с горшка слезть не могла!»*

Торика Норрасдоттир, гномиха-торговка

Из-за давления Гильдии Врачей законодательство большинства городов формально запрещает аптекарям заниматься медициной, но во время игры аптекарь без всякого труда способен выполнять в команде функции лекаря, причём такого, который вдобавок обладает способностью распознавать странные и опасные субстанции и превращать их в лекарства.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ АПТЕКАРЯ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			✚	●		✚	✚	◆	❖

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Подмастерье аптекаря — медный 3

**Навыки:** знание (медицина), знание (растения), знание (химия), кутёж, лечение, ремесло (аптекарь), ремесло (отравитель), язык (классический)

**Таланты:** грамотность, походный рецепт, умелец (аптекарь), этикет (книгоочей)

**Имущество:** книга (пустая), кожаная жилетка, ступка и пестик, целебное снадобье

#### ❖ Аптекарь — серебряный 1

**Навыки:** наблюдательность, знание (наука), обаяние, сплетничество, торговля, язык (гильдейский арго)

**Таланты:** коммерсант, преступник, фармацевт, этикет (гильдейцы)

**Имущество:** лицензия Гильдии Аптекарей, рабочие инструменты (аптекарь)

#### ● Мастер-аптекарь — серебряный 3

**Навыки:** интуиция, книжные изыскания, лидерство, тайные знаки (гильдейцы)

**Таланты:** книжный червь, мастер своего дела (аптекарь), смекалка, устойчивость (яды)

**Имущество:** книга (аптекарское дело), мастерская (аптекарь), подмастерье

#### ◆ Провизор — золотой 1

**Навыки:** верховая езда (лошади), запугивание

**Таланты:** кладезь знаний (аптекарское дело), мастер своего дела (отравитель), обострённое восприятие (вкус), самообладание

**Имущество:** провизорский патент, большая мастерская (аптекарь)





## ВРАЧ

Высший эльф, гном, полурослик, человек

*Крепкое нутро и твёрдая рука позволяют персонажу практиковать искусство медицины и спасать жизни.*

Врачи изучают симптомы болезней и, основываясь на своих наблюдениях, прописывают пациентам лекарства и хирургические операции. Несмотря на то что врачебное искусство как таковое насчитывает не одну тысячу лет и восходит ещё к практикам эльфийских целителей, медицина как формальная наука — явление относительно молодое и к тому же не особо почётное. Из-за беспощадной борьбы с некромантией, которую ведёт Церковь Морра, вскрытие трупов в Империи запрещено законом, что, естественно, сильно затрудняет изучение анатомии. Кроме того, губительное воздействие на репутацию медицины оказывают и шарлатаны, чьи «чудодейственные лекарства от всех болезней» в лучшем случае оказываются бесполезными, а в худшем — ядовитыми. Изучают медицину либо в университетах, либо будучи в подмастерьях у практикующего члена Гильдии Врачей. Большую часть простейших хирургических операций проводят подпольные врачи-самоучки, в основном из числа цирюльников. Искусные врачи, привычные к виду самых ужасных ран, всегда могут рассчитывать на работу в рядах Штатных войск. Лучшие врачи практически без исключений состоят при дворах богатейших купцов и аристократов.

«За ампутацией конечностей обращайтесь только ко мне, Нойберу! Отнимаю руку в считанные секунды! Заиюю и перевяжу — не успеешь очнуться! Работаю настолько тонко, что жалеть не придётся!»

Готтхард Нойбер, цирюльник

«Берегись медного доктора»

Рейкландская поговорка о дешёвых врачах

«Ублюдки, все как один. Уже и кровопускание нельзя сделать без их разрешения. Шли бы они в задницу вместе со своими лицензиями. О, я знаю, солнышко, тебе их услуги не по карману. Вот, выпей-ка этого свежего чаю. Что? О нет, что ты, это всего лишь чай. Простой чай. А если тебе после него полегчает, так и слава Шалиц, ага?»

Яна Пальнер, хирург-самоучка

Гильдия врачей печально известна своими высокими членскими взносами, из-за которых молодым врачам без постоянной практики нередко приходится уповать на альтернативные источники дохода. Некоторые врачи постоянно занимаются поисками более эффективных лекарств и методов лечения, и эти поиски могут увлечь их далеко в сторону от основного рода занятий. Кто-то предпочитает расширять свои анатомические познания на практике, занимаясь врачеванием самых ужасных травм, и вряд ли найдётся более надёжный источник этих самых травм, чем команда странствующих исследователей приключений.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ВРАЧА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
				💀	🛡	✚	✚	✚	✖

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ◆ Подмастерье врача — медный 4

**Навыки:** вождение, лечение, ловкость рук, наблюдательность, подкуп, стойкость, сплетничество, хладнокровие

**Таланты:** грамотность, книжный червь, ошеломляющий удар, полевая перевязка

**Имущество:** бинт, целебное снаряжение

#### ✖ Врач — серебряный 3

**Навыки:** знание (анатомия), знание (медицина), обаяние, ремесло (цирюльник), торговля, язык (гильдейский аргот)

**Таланты:** преступник, самообладание, хирург, этикет (гильдейцы)

**Имущество:** книга (медицина), лицензия Гильдии Врачей, рабочие инструменты (врач)

#### 💀 Доктор — серебряный 5

**Навыки:** запугивание, книжные изыскания, кутёж, лидерство

**Таланты:** безжалостный удар, смекалка, устойчивость (болезни), этикет (книгоочеи)

**Имущество:** мастерская (врач), подмастерье

#### ♦ Придворный врач — золотой 1

**Навыки:** знание (дворянство), сценическое искусство (танец)

**Таланты:** кладезь знаний (медицина), ловкие пальцы, твёрдость духа, этикет (дворяне)

**Имущество:** письмо о назначении, придворный наряд





# ЖРЕЦ

Человек

Персонаж несёт слово бога, удовлетворяя духовные нужды своих единоверцев.

Жрецы удовлетворяют духовные нужды своих прихожан и единоверцев по всему Старому Свету. Многие из них приписаны к определённому храму, но встречается немало странствующих священнослужителей, спасающих души тех, кто не может или не желает посещать церковь. От любого жреца верующие ожидают, что он будет собственным примером являть образец приверженности догмам своей религии, и догмы эти могут радикально различаться в зависимости от того, какому богу этот жрец служит. Верховные жрецы отвечают за вверенные им попечению храмы, приходы и рукоположённых членов своей Церкви. Как и предстоятели, они нередко становятся советниками местных правителей и активными участниками политической жизни своих провинций. У любого жреца также имеется множество обязанностей чисто духовного свойства, сфера которых также зависит от того, какому богу он служит. Например, жрецы Маннана освящают новые корабли, жрецы-шалиане заботятся о больных и раненых — иными словами, они плотно связаны со всеми аспектами жизни Империи. Подробнее о религии и различных религиозных орденах рассказано в главе 7: *религия и вера*.

«Когда мне нужен хороший совет, я обращаюсь к жрецу Верены. Когда мне нужно кое-что другое, я ищу жреца Ранальда».

Вермер Лош, купец

«Шалианка, сама ещё совсем девочка, погладила моего малютку Антона по лбу, что-то прошептала, и тот перестал плакать. Помотрел на меня и улыбнулся впервые за много дней. Я никогда этого не забуду. Ох, да, бедняжка вскоре умер, но умер с миром. Больно ему не было».

Сабина Шмидт, торговка рыбой

«Послушай, бояться тебе нечего. Хексенснахт приходит каждый год. Всё, что нужно, — это попросить Владыку Смерти о защите. Для этого ровно в полночь нужно трижды воззвать к нему: “MOPP! MOPP! MOPP!”»

Отец Вильгельм Абготт, жрец Морра

Порой жрецы, приписанные к определённому храму, всеми правдами и неправдами стремятся найти благочестивый предлог, для того чтобы отправиться в дорогу. Поводом двинуться в путь может быть поиск ответов на волнующие паству вопросы. Административные обязанности верховных жрецов порой полностью преображают их прежнюю размеренную жизнь, и длительные паломничества нередко вынуждают их подолгу бывать далеко от своих соборов и родных мест.

## СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЖРЕЦА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			+	█	+		💀	+	❖

## КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

### ✚ Диакон — медный 2

**Навыки:** атлетика, знание (теология), интуиция, книжные изыскания, молитвословие, наблюдательность, стойкость, хладнокровие

**Таланты:** благословение (любое), видения свыше, грамотность, учитивость

**Имущество:** религиозный символ, ряса

### ❖ Жрец — серебряный 1

**Навыки:** артистизм (сказительство), запугивание, лечение, обаяние, рукопашный бой (основное), сплетничество

**Таланты:** божественное вмешательство (любое), книжный червь, трёп, этикет (духовенство)

**Имущество:** богослужебная мантия, книга (религия)

### 💀 Верховный жрец — золотой 1

**Навыки:** артистизм (речи), знание (геральдики), искусство (писательство), лидерство

**Таланты:** ненависть (любая), обострённое восприятие, страстное рвение, твёрдость духа

**Имущество:** отличная ряса, подчинённые жрецы, священная реликвия, храм

### █ Предстоятель — золотой 2

**Навыки:** знание (политика), язык (любой)

**Таланты:** духовная чистота, кладезь знаний (теология), ритор, устойчивость (любая)

**Имущество:** подчинённые верховные жрецы, библиотека (теология)





## ЗАКОННИК

Высший эльф, гном, полуорклик, человек

*Персонаж знает, как проложить путь сквозь лабиринт законодательной системы, защитить своего клиента и покарать виновного.*

Законники дают юридические консультации, толкуют законы и выступают от имени своих клиентов в суде. Чаще всего они специализируются либо на законодательстве провинции, в которой находится их практика, либо на каноническом праве. В большинстве своём законники получают знания в университетах и, соответственно, являются уважаемыми, богатыми и очень влиятельными членами своих сообществ, но некоторые из них, в свою очередь, предпочитают готовить себе достойную смену из числа одарённых подмастерьев-простолюдинов. Церковные законники проходят обучение у почтенных наставников, и наибольшим уважением пользуются воспитанники Церкви Верены и Сигмара. Иногда законников нанимают как посредников, призванных уладить спор в досудебном порядке (это позволяет недурно сэкономить на пошлинах, и полуорклики пользуются этой возможностью часто и с большой охотой). Некоторые законники работают на крупные преступные организации и специализируются на поиске лазеек, сквозь которые их вечно виновные подзащитные могли бы

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЗАКОННИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
		🛡	+	+	+	+	💀	🔥	

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ◆ Студент-законник — медный 4

**Навыки:** знание (закон), знание (теология), книжные изыскания, кутёж, наблюдательность, стойкость, торговля, язык (классический)

**Таланты:** грамотность, скорочтение, трёп, этикет (книгоочей)

**Имущество:** книга (законы), увеличительное стекло

##### ❖ Законник — серебряный 3

**Навыки:** интуиция, обаяние, подкуп, сплетничество, тайные знаки (гильдийцы), язык (гильдийский аргот)

**Таланты:** преступник, спорщик, учтивость, этикет (гильдийцы)

**Имущество:** лицензия Гильдии Законников, мантия законника, писчий набор

##### 💀 Барристер — золотой 1

**Навыки:** артистизм (речи), запугивание, знание (любое), искусство (писательство)

**Таланты:** витийство, книжный червь, смекалка, страстное рвение

**Имущество:** ассистент (студент-законник или слуга), рабочий кабинет

##### ♦ Судья — золотой 2

**Навыки:** знание (любое), хладнокровие

**Таланты:** аура величия, богач, большая шишка, кладезь знаний (закон)

**Имущество:** судейский молоток, шикарный парик

в очередной раз ускользнуть из рук правосудия. Барристеры — единственные представители своей профессии, имеющие право выступать в городских судах высшей инстанции, и их услуги может позволить себе лишь исключительно состоятельный клиент.

*«Акулы! Нет, хуже! Пиявки! Но не те, хорошие, что выпиваются из тела дурную кровь, о нет. Это пиявки, которые присасываются к твоему сундуку и высасывают из них всё, что нажито непосильным трудом».*

Штефан Бахлер, купец

*«Меня интересуют не юридические уловки, а то, что по уму и справедливости надлежит считать правильным и верным. Именно на этих принципах должны основываться наши новые законы».*

Предстоятельница Агата фон Бёрн, верховный судебный лорд Империи

Законники, в первую очередь адвокаты, специализируются на вытаскивании клиентов из всякого рода неприятностей, а искатели приключений — так уж совпало — регулярно в эти самые неприятности влипают. Используя свои познания в запутанных нюансах местного законодательства, законник может предлагать неожиданные подходы к решению самых деликатных проблем. В конце концов, местный головорез, запертый в тюрьме по обвинению в каком-нибудь преступлении, — добыча не менее ценная (и уж точно более безопасная), чем тот же головорез, но лежащий связанным в каком-нибудь подвале.



# ИНЖЕНЕР

Гном, полурослик, человек

*Персонаж возводит здания и строит машины — полезные, странные и подчас неоправданно смертоносные.*

Инженеры придумывают и создают механические устройства и сооружения вроде мостов, каналов и укреплений. Инженеры, будь то гномы из гильдии Инженеров или люди из прогрессивных заведений вроде альтдорфской Школы инженеров, — народ в основном образованный, но порой среди них встречаются и особо одаренные самоучки. Люди-инженеры ценят инновации и приветствуют усовершенствования, в то время как гномы предпочитают традиционные, испытанные и проверенные поколениями предшественников методы. Инженеры, трудящиеся на благо горнодобывающих компаний, зарабатывают очень прилично; инженерам, приписанным к подразделениям Штатного войска, приходится довольствоваться куда более скромными суммами. В обязанности военных инженеров входит работа с имперскими боевыми машинами, сапёрное дело и наведение перевеса. Мастера-инженеры, как правило, возглавляют крупные проекты и руководят целыми командами рядовых инженеров. Инженерам, отмеченным имперским патентом, доверяют разработку, испытание

и постройку самых амбициозных и престижных имперских подрядов вроде паровых шлюзов, потрясающая скорость работы которых уже произвела революцию в речном судоходстве Форбергланда.

«Что эта машина делает? Ну предположительно ощипывает куриц. Лучше держись от неё подальше».

Вольфганг Кугельшрайбер, изобретатель

«Вдохновение снизошло на мастера-инженера Фолькера фон Майнкопта, когда он принимал экзамены по заряжанию в Имперской артиллерийской школе. Его осенила гениальная в своей простоте идея: большие стволы = большие выстрелы = большая эффективность. Вскоре он представил первые образцы многоствольного оружия: ружьё "Вертящаяся кавалькада смерти конструкции фон Майнкопта" и пистолет "Компактный заводной градовержец гибельного свинца конструкции фон Майнкопта". Он не стал почивать на лаврах и через некоторое время представил ещё и громадную девянострельную пушку, которая получила имя "Залповой пушки адского грохота", смертельно опасной не только для врагов, но и для артиллеристов».

«Великие инженеры Империи»,  
леди Теодора Хольценгаэр, инженер и журналистка

Многие инженеры рано или поздно отправляются исследовать давно заброшенные Твердыни гномов в поисках сокрытых под древними сводами секретов великих зодчих прошлого. Тому, кто заберётся достаточно глубоко, суждено собственными глазами узреть чудеса инженерного искусства, многие образчики которого уже успели попасть в лапы гоблинов и скавенов — те сумели приспособить тысячетелевые строения и механизмы для собственных отвратительных нужд. Не менее потрясающее зрелище представляют собой каменные висячие мосты, порой достигающие в длину нескольких миль, — когда-то эти чудесные творения конструкторской мысли давно ушедшей эпохи соединяли процветавшие гномы поселения, форты и плодородные сельскохозяйственные угодья.

## СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ИНЖЕНЕРА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+			💀	⚒		+	+	🛡	

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### + Студент-инженер — медный 4

**Навыки:** знание (инженерное дело), кутёж, лечение, наблюдательность, ремесло (инженер), стойкость, стрельба (пороховое), хладнокровие, язык (классический)

**Таланты:** грамотность, искусствник, мастер на все руки, стрелковая подготовка

**Имущество:** книга (инженерное дело), молоток и штырь

#### ⚒ Инженер — серебряный 2

**Навыки:** вождение, книжные изыскания, ориентирование, стрельба (инженерное), уклонение, язык (гильдейский аргот)

**Таланты:** меткость, умелец (инженер), чувство направления, этикет (гильдейцы)

**Имущество:** лицензия Гильдии Инженеров, рабочие инструменты (инженер)

#### 💀 Мастер-инженер — серебряный 4

**Навыки:** верховая езда (лошади), лидерство, тайные знаки (гильдейцы), язык (кхазалид)

**Таланты:** мастер своего дела (инженер), снайпер, счетовод, этикет (книгоочей)

**Имущество:** мастерская (инженер)

#### 🛡 Патентованный инженер — золотой 2

**Навыки:** языки (любой), знание (любое)

**Таланты:** magnum opus, быстрая перезарядка, кладезь знаний (инженерное дело), стреляный боец

**Имущество:** библиотека (инженерное дело), большая мастерская (инженер), инженерский патент, отличные рабочие инструменты (инженер)





## МАГ

Высший эльф, лесной эльф, человек

*Простые жители Империи не доверяют персонажу и боятся его, ибо он один из тех, кому законом дозволено применять могучую и смертельно опасную магию.*

Маги умеют управлять Ветрами магии, видеть их и творить с их помощью могущественные заклинания. Чтобы легально заниматься магией, гражданин Империи должен соблюдать Имперский магический устав и состоять в одном из восьми альтдорфских Колледжей магии, каждый из которых посвящён одному из восьми Ветров магии: всякому магу прекрасно известно, что люди способны полноценно управлять только с одним из этих потоков мистической энергии. Согласно положениям Устава, практиковать магическое искусство за пределами своего Колледжа маг может либо ради самозащиты, либо на погибель врагам Империи. Многие маги служат в Штатных войсках Империи, но даже там к ним относятся с осторожным и очень сдержаным любопытством, хотя, конечно, никто и не подумает отрицать бесспорную эффективность хорошего мага на поле боя.

«Мне плевать, какие обеты они приносят и к каким Колледжам принадлежат, — все они отродья и все они одинаково опасны. Я ратовал и продолжаю ратовать за полное их уничтожение во имя Сигмара и всеобщего блага».

Рейкхардт Майр, охотник на ведьм

Многие маги выходят из стен Колледжей магии, обременённые немалым долгом за своё обучение. Они стремятся во что бы то ни стало найти себе хорошо оплачиваемую работу или отбыть в экспедицию на поиски реликвий, артефактов или утраченных книг, посвящённых магическому искусству. В стремлении сделать себе имя странствующие маги путешествуют по всей Империи, избавляя её жителей от грозящих им опасностей.

Маги — персонажи, способные значительно усилить боевую мощь команды искателей приключений, но игрок-новичок может столкнуться с определёнными трудностями, поскольку для игры необходимо выучить целый набор правил, касающихся применения магии. Задача ведущего — помочь ему и убедиться, что он использует эти правила эффективно и во благо своих товарищей. Цвет магии, который будет изучать персонаж, необходимо определить только в момент приобретения таланта Школа магии. Подробнее об этом рассказано в главе 8: магия.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ МАГА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	П	Инт	СВ	Х
+				💀	🔥		+	+	🛡️

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ⊕ Ученик мага — медный 3

**Навыки:** знание (магия), интуиция, концентрация (любой Ветер), наблюдательность, рукопашный бой (древковое), рукопашный бой (основное), уклонение, язык (магический)

**Таланты:** Второе зрение, грамотность, простейшая магия, эфирный унисон

**Имущество:** гrimуар, посох

#### ⊗ Mag — серебряный 3

**Навыки:** запугивание, обаяние, сплетничество, хладнокровие, язык (боевой арго), язык (любой)

**Таланты:** быстрые руки, распознание артефакта, шестое чувство, Школа магии (любая Стихийная Школа)

**Имущество:** лицензия мага

#### ⊗ Магистр — золотой 1

**Навыки:** верховая езда (лошади), знание (военное дело), обращение с животными, оценка

**Таланты:** безупречная дикция, грозный вид, двойная атака, магическое чутьё

**Имущество:** боевой конь, магический предмет, ученик

#### ⊗ Верховный mag — золотой 2

**Навыки:** знание (любое), язык (любой)

**Таланты:** бдительность, боевой маг, железная воля, устрашающий вид

**Имущество:** библиотека (магия), мастерская (маг), ученики





# МОНАХ

Человек

Персонаж — преданный приверженец своего божества, поклявшийся возложить собственную жизнь на алтарь служения.

Монахи — это члены религиозных орденов, и большинство из них проводит жизнь в уединении своих обителей: аббатств, общин или монастырей. Они просыпаются засветло, чтобы вознести утренние молитвы и посвятить весь день праведным трудам: полевым работам, заботам о больных или сохранению важных рукописей. Существуют, конечно, и странствующие монахи, которых можно повстречать по всей Империи, и те, кто принёс обет жить вдали от цивилизации, помогая тому или иному сообществу и заботясь о духовном благополучии его членов. Кроме того, жители Империи называют монахами заодно и религиозных отшельников, и смотрителей святых мест. Многие монахи изучают полезные ремёсла вроде виноделия, пивоварения или каллиграфии. Аббаты прибегают к умениям своих подопечных, для того чтобы привлекать щедрые пожертвования и богатых покровителей из числа местных дворян. Настоятели особенно больших или воинственных монашеских орденов подчас пользуются немальным влиянием как в рамках своих Церквей, так и среди правителей имперских провинций. Подробнее о религии и различных орденах рассказано в главе 7: *религия и вера*.

## СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ МОНАХА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х

## КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

### ✚ Послушник — медный 1

**Навыки:** артистизм (сказительство), знание (теология), искусство (каллиграфия), лечение, молитвословие, сплетничество, стойкость, хладнокровие

**Таланты:** благословение (любое), грамотность, жалобный вид, каменный суп

**Имущество:** монашеская ряса, религиозный символ

### ❖ Монах — медный 4

**Навыки:** книжные изыскания, обаяние, ремесло (винодел), ремесло (пивовар), ремесло (травник), рукопашный бой (любое)

**Таланты:** божественное вмешательство (любое), видения свыше, полевая перевязка, этикет (духовенство)

**Имущество:** книга (религия), рабочие инструменты (любые), священная реликвия

### ❶ Аббат — серебряный 2

**Навыки:** знание (местность), знание (политика), лидерство, наблюдательность

**Таланты:** живучесть, кладезь знаний (теология), отважное сердце, устойчивость (любая)

**Имущество:** аббатство, библиотека (теология)

### ❷ Генеральный настоятель — серебряный 5

**Навыки:** знание (любое), язык (любой)

**Таланты:** аура величия, духовная чистота, железная воля, твёрдость духа

**Имущество:** монашеский орден

«Они думали, что нет ничего проще, чем напасть на нас, смиренных братьев, отнять наши грехи и украсть бесценные реликвии. Морр, молю, не суди строго семерых похороненных нами разбойников: хватит с них и праведной ярости брата Хильда!»

Аббат Эрнст Хальфаузер

«Скорее! Идём! Начинается шествие Сестёр Веры и Целомудрия! Бросишь медяк так, чтобы он застрял в шипах, — целый год тебе будет сопутствовать удача!»

Бенгт, альтдорфский беспризорник

Порой, когда главам религиозных орденов открываются ужасные тайны или древние пророчества, им приходится действовать решительно и рассчитывать исключительно на своих братьев и сестёр по вере. Аббатства, расположенные вдоль паломнических маршрутов, нередко берут на себя заботу о благополучии и безопасности пилигримов. И конечно, всегда есть странствующие по всему свету монахи, несущие слово веры в самые дальние и труднодоступные уголки населённого мира.





## УЧЁНЫЙ

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

Персонаж посвятил свою жизнь поискам и постижению знаний, к чему бы эти поиски его ни привели.

В большинстве своём учёные получают образование в одном из высших учебных заведений Старого Света, и лучшим из них заслуженно считается Альтдорфский университет. Как правило, учёные специализируются на одной-двух темах, а многие выпускники и вовсе ограничиваются тем, что требуется для соискания хорошей должности или поддержания светской беседы во время очередного званого обеда. Беднейшие из учёных трудятся писцами и чтецами для неграмотных жителей Империи, составляющих подавляющее большинство её населения. Некоторые устраиваются наставниками к богатым нанимателям.

Наиболее одарённых деятелей науки приглашают в научные общества, а университетские профессора читают лекции по своему предмету перед сотнями студентов. Учёным из числа гномов и эльфов вряд ли удастся подвизаться в учебных заведениях Империи, но многие из них путешествуют по землям людей в поисках знаний, оценить по достоинству которые способна лишь крохотная горстка посвящённых.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ УЧЁНОГО

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			+	⚒		🛡	+	+	💀

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Студент — медный 3

**Навыки:** азартные игры, артистизм (сказительство), знание (любое), книжные изыскания, кутёж, сплетничество, торговля, язык (классический)

**Таланты:** грамотность, заядлый кутила, смекалка, счетовод

**Имущество:** книга, крепкая выпивка, мнение обо всём на свете, писчий набор

#### ❖ Учёный — серебряный 2

**Навыки:** знание (любое), интуиция, искусство (писательство), наблюдательность, ремесло (любое), язык (любой)

**Таланты:** книжный червь, скорочтение, учтивость, этикет (книгоочеи)

**Имущество:** доступ в библиотеку, учёная степень

#### 💀 Академик — серебряный 5

**Навыки:** артистизм (лекции), запугивание, знание (любое), язык (любой)

**Таланты:** башня памяти, кладезь знаний (любое), оратор, полиглот

**Имущество:** академическая мантия, академическая шапочка

#### ♦ Профессор — золотой 1

**Навыки:** артистизм (риторика), знание (любое)

**Таланты:** magnum opus, кладезь знаний (любое), проницательность, ритор

**Имущество:** рабочий кабинет

«Никто из нас не воспринял её всерьёз. Тощее недоразумение по имени Зосбер, которую наш капитан вытащил из какой-то альтдорфской библиотеки. Всегда держалась в стороне. Всё время торчала носом в своих книжках. Но когда мы наконец столкнулись с Расчленителем Трупов, когда так называемые воины побежали, она даже глазом не морнула. Когда она заговорила, указывая нам, куда разить нечестивую тварь, в её голосе звенела сталь. Казалось бы, головы — очевидно же? Но нет, она велела бить в тело — и была права. Да, чудовище в тот день сразил меч, но без знания у нас ничего бы не вышло».

Оскар Райсдорф, наёмник

Бедным учёным, не имеющим возможности или желания заниматься преподаванием, приходится искать иные источники финансирования для своих научных изысканий. Некоторые из них отправляются в неведомые дали специально для того, чтобы отыскать во тьме забвения древние рукописи и тайны. Другие присоединяются к экспедициям различных авантюристов, знающих, как подыскать практическое применение чужим познаниям.

Карьера учёного отличается невероятной широтой возможностей в изучении редких специализаций знания — отличного источника сведений, которыми ведущий готов поделиться с персонажами игроков. Персонаж-учёный может найти решение проблемы, которую с точки зрения любого более воинственного персонажа можно решить исключительно силой оружия. Кроме того, обширные знания позволяют учёным решать сложнейшие загадки, а разработанные ими тактики и стратегии могут обеспечить союзникам неожиданные преимущества.





## БЕЙЛИФ

Гном, полуорослик, человек

*Персонаж — официальный представитель местных правителей, часть эффективного и строгого административного аппарата.*

Дворяне поручают бейлифам сбор налогов со своих земель. Некоторые бейлифи — уважаемые и почтенные члены своих общин, исправно посещающие еженедельные стояния в храме Сигмара. Другие — жестокие головорезы, которые не гнушаются выжимать из крестьян последние пенни угрозами или силой. Прослужив достаточно долго, бейлифи нередко становятся доверенными слугами местных дворян и, соответственно, получают ряд весьма существенных привилегий. Шерифы обладают значительно большей широтой полномочий, но и ответственность на них лежит куда более серьёзная — они поддерживают порядок на границах господских земель и улаживают споры и конфликты с соседними поместьями.

Некоторые магистраты — рукоположённые члены Церкви Верыны, способные возвратить к мудрости слепого Правосудия при разборе особо сложных дел, но для полноты картины стоит уточнить, что подавляющее большинство попадающих к ним на рассмотрение исков — это мелкие споры по поводу домашней скотины и границ крестьянских наделов.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ БЕЙЛИФА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+				+	💀	🛡	+	⚔	

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ◆ Мытарь — серебряный 1

**Навыки:** запугивание, наблюдательность, рукопашный бой (основное), сплетничество, стойкость, торговля, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** нумизмат, расхититель, сильная спина, упрямство

**Имущество:** ручное оружие, сундучок с замком

#### ❖ Бейлиф — серебряный 5

**Навыки:** знание (местность), интуиция, лидерство, обаяние, оценка, подкуп

**Таланты:** взлом с проникновением, оратор, ошеломляющий удар, преступник

**Имущество:** кожаная куртка, 3 мытаря

#### ● Шериф — золотой 1

**Навыки:** верховая езда (лошади), знание (геральдики), обращение с животными, ориентирование

**Таланты:** большая шишка, грамотность, грозный вид, чутьё на неприятности

**Имущество:** верховая лошадь, бейлиф, кираса, седло и сбруя

#### ● Магистрат — золотой 3

**Навыки:** языки (классический), знание (закон)

**Таланты:** аура величия, железная воля, интриган, смекалка

**Имущество:** библиотека (закон), отличная мантия, печать магистрата

«Да, я знаю, что урожай нынче не уродился, но налоги есть налоги. Я возьму половину сейчас и половину после маркетага. Как тебе такое? Это хоть и не самое справедливое, но точно лучшее, что я могу предложить».

Лена Зауэр, бейлиф

«Я лично поеду и погляжу на это ваше пастище, а до той поры не желаю ни слова слышать о новых непотребствах. Я ясно выражаюсь? Бауэр? Мейер? Хорошо. Уцерб, нанесённый трактирцу, приказываю разделить между вами поровну. Пока не заплатите за то, что натворили, можете даже не заикаться о каких бы то ни было правах на землю».

Лоренц Шульте, шериф Долины Эльстер

Большинство бейлифов пользуется в своей работе немалой свободой действий, которая позволяет им либо совмещать работу и личные дела, либо нанять кого-нибудь, кто возьмёт на себя часть их обязанностей. А поскольку полномочия бейлифов на вверенной им территории весьма широки, наниматели нередко поручают им разбираться с самыми разными проблемами, решение которых вполне может привести туда, где ожидаешь оказаться меньше всего.





## ЗНАХАРЬ

Человек

*Мудрый и скрытный персонаж помогает своей общине при помощи магии, секреты которой веками передаются из поколения в поколение.*

Охотники на ведьм используют термины вроде «знахарь» и «ведьма» для обозначения любого творца заклинаний, не обладающего соответствующей лицензией, но дело далеко не всегда обстоит настолько просто. Некогда знахари были уважаемыми членами сельских общин, adeptами древней магии, что старше самих лесов. Но за годы гонений, минувшие со времён основания Колледжей Магии, знахарство в Империи пришло в упадок. Знахари сохранились лишь в самых глухих уголках Старого Света, и их пропахшие дымом хижины и скрипучие лачуги, как правило, располагаются на границе между цивилизацией и неожженными просторами дикой природы. Большинство знахарей осторегается незнакомцев и предпочитает проводить дни в одиночестве, но местные жители, как правило, знают и об их существовании, и об их полезных умениях. Конечно, свой магический дар знахари стараются хранить в секрете, однако на услуги травника, повитухи или лекаря в сельской местности всегда найдётся спрос.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЗНАХАРЯ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
		+	+		+	+	!	!	!

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Ученик знахаря — медный 1

**Навыки:** выживание, знание (травы), знание (фольклор), интуиция, концентрация, наблюдательность, стойкость, язык (магический)

**Таланты:** быстрые руки, простейшая магия, скиталец, ходок (леса)

**Имущество:** 1d10 талисманов, посох, рюкзак

#### ❖ Знахарь — медный 2

**Навыки:** знание (местность), лечение, ремесло (мастер талисманов), ремесло (травник), сплетничество, хладнокровие

**Таланты:** сродство с животными, шестое чувство, Школа магии (Знахарство), эфирный унисон

**Имущество:** набор противоядий, рабочие инструменты (травник), целебная припарка

#### 💀 Знахарь-наставник — медный 3

**Навыки:** знание (генеалогия), знание (духи), знание (магия), торговля

**Таланты:** духовная чистота, магическое чутьё, умелец (травник), устойчивость (болезни)

**Имущество:** уединённая хижина, ученик

#### ♦ Премудрый знахарь — медный 5

**Навыки:** запугивание, молитвословие

**Таланты:** обострённое восприятие, мастер своего дела (травник), сумеречное зрение, твёрдость духа

**Имущество:** коллекция черепов животных, церемониальный плащ и венок

«Мы говорим, что рыба, которую они приносят в жертву реке, идёт на обед Дедушке Рейку, потому что это безопаснее, чем объяснять, что река — это дом могучего и голодного духа. Безопаснее не только для них, но и для духа».

Альт Заунрайтер, премудрый знахарь

Знахари, как правило, первыми чувствуют, когда неподалёку происходят какие-нибудь зловещие сверхъестественные события. Отправившись на разведку, знахарь может ступить на дорогу, которая ведёт навстречу смертельным опасностям и увлекательным приключениям. Ну а когда в город приезжает охотник на ведьм, знахари нередко отходят от дел, залегают на дно или покидают свою обитель, пока опасность не минует.

На просторах Империи знахарей называют по-разному, но всех их объединяет одна цель — уберечь древнюю магическую традицию от уничтожения и забвения. Знахари не лучшим образом относятся к Колледжам Магии, потому что знают, что попавший туда ребёнок, скорее всего, не вернётся помочь своей общине, а поедет воевать на чужбину. По возможности знахари прячут одарённых детей от странствующих магов и лишь иногда посыпают кого-нибудь из них в Колледжи. Жертвенные агенты то или ишионы — кто может знать наверняка?





## МИСТИК

Лесной эльф, человек

Персонаж обладает даром предсказывать будущее... или умеет убеждать окружающих в том, что этот дар у него есть.

В поисках смысла жизни в этом опасном мире многие обращаются за помощью к мистикам, славящимся своим умением прозревать грядущее. Неприкаянные таборы стриган кочуют по всему Рейкланду, а местные жители подчас отдают последние монеты, чтобы послушать их предсказания, купить талисман на удачу или любовное зелье. Мистики в большинстве своём народ сметливый и проницательный, и даже начинаящий предсказатель способен выведать у незадачливого клиента его надежды и страхи — этого достаточно, чтобы состряпать вполне правдоподобное с виду пророчество. Мистикам, однако, следует проявлять крайнюю осторожность, поскольку они постоянно ходят по краю пропасти: малейшая оплошность — и их могут обвинить либо в мошенничестве, либо в ереси и ведьмовстве. Мистики знают множество способов продемонстрировать свои умения — стригане чаще всего гадают по ладони или на картах, в то время как лесные эльфы, например, предпочитают толковать послания дикой природы или откровения, явленные им во снах или видениях. Церковные провидцы и прорицатели, естественно, прозревают будущее сквозь призму догматов своей веры.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ МИСТИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
				+	💀	+	🛡	⚔	+

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Предсказатель — медный 1

**Навыки:** артистизм (гадание), интуиция, ловкость рук, наблюдательность, обаяние, сплетничество, торговля, уклонение

**Таланты:** Второе зрение, привлекательность, учтивость, фортуна

**Имущество:** дешёвые украшения, колода карт или игральные кости

#### ❖ Мистик — медный 2

**Навыки:** артистизм (пророчества), запугивание, знание (астрология), оценка, подкуп, хладнокровие

**Таланты:** видения свыше, запасливость, распознание артефакта, шестое чувство

**Имущество:** множество талисманов

#### 💀 Прорицатель — медный 3

**Навыки:** артистизм (сказительство), искусство (писательство), усмирение животных, языки (любой)

**Таланты:** ведьма, грамотность, простейшая магия, чутьё на неприятности

**Имущество:** рабочие инструменты (писатель)

#### 🛡 Провидец — медный 4

**Навыки:** знание (пророчества), концентрация (Азир)

**Таланты:** грозный вид, магическое чутьё, твёрдость духа, Школа магии (Школа Небес)

**Имущество:** рабочие инструменты (астролог)

«Я скажу тебе, почему к нашим домам приделаны колёса: это потому что никто не хочет слышать о том, что Морр идёт! Но что поделать, если Морр, когда приходит время, является за всеми? Так вот — колёса нужны не потому, что мы обманщики, а потому, что мы говорим правду!»

Честный Чупра, стриган-коробейник

«Никогда в жизни не встречал жреца, способного предсказать грядущее. Ну если не считать жреца Морра и его Рокового Пророчества про трёхпенсовики. Да и то — смерть и налоги неизбежны для всех, разве нет?»

Сильвестр Ютценбах, дворянин из Остермарка

Мистик вполне может ступить на стезю искателя приключений, если его предсказания привлекут внимание жрецов или охотников на ведьм. Впрочем, отправиться в дорогу в сопровождении компании авантюристов мистик может и под влиянием собственных видений, например, если во сне его посетило пророчество о грядущей ужасной катастрофе, которую способен предотвратить только он и его спутники. Каковы бы ни были мотивы странствующего мистика, на его услуги всегда найдётся спрос.





## ОХОТНИК

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Персонаж — суровый и независимый охотник, который зарабатывает на жизнь, добывая шкуры и мясо диких зверей.*

Хохландцы, которые с гордостью возводят свои охотничьи традиции ко временам Сигмара, часто приветствуют друг друга, поминая «щедрость Таала». Охотиться умеет большинство жителей Империи: кто-то в качестве забавы, кто-то зарабатывает охотой на жизнь, а кто-то просто вынужден промышлять браконьерством, чтобы пережить непростые времена.

Наиболее опытные и умелые из охотников порой становятся егермайстерами на дворянской службе и получают доступ к лучшему оружию, лошадям и соколам. Эльфы и гномы редко обращают внимание на условности вроде границ человеческих владений и порой забираются довольно далеко вглубь чужих территорий в погоне за желанной добычей. Историями о Дикой Охоте лесных эльфов жители Серых гор пугают детей, и на то есть причина, ибо любой нарушитель, вторгнувшийся на земли эльфов, рискует из охотника превратиться в жертву.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ОХОТНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
❖	+	+	+	💀		+	🛡		

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ❖ Зверолов — медный 2

**Навыки:** выживание, знание (звери), лазание, наблюдательность, обращение с ловушками, стойкость, стрельба (пращи), усмирение животных

**Таланты:** здоровяк, ловчий, скиталец, ходок (любой)

**Имущество:** ловушки на животных, праща и 10 пуль, прочные сапоги, плащ, ручное оружие

#### ❖ Охотник — медный 4

**Навыки:** интуиция, ручное оружие (основное), скрытность (дикая природа), стрельба (луки), тайные знаки (охотники), хладнокровие

**Таланты:** быстрый выстрел, меткость, охотничье чутьё, точный выстрел

**Имущество:** лук и 10 стрел

#### 💀 Следопыт — серебряный 1

**Навыки:** верховая езда (лошади), выслеживание, ориентирование, плавание

**Таланты:** бесстрашие (животные), меткий выстрел, обострённое восприятие (любое), отличный стрелок

**Имущество:** палатка, рюкзак, спальный мешок

#### ♦ Егермайстер — серебряный 3

**Навыки:** дрессировка (любая), обращение с животными

**Таланты:** бесстрашие (чудовища), верный выстрел, живучесть, снайпер

**Имущество:** верховая лошадь, свора охотничьих собак, седло и сбруя

«Мой лорд, эти следы... их оставил не олень. В ваших лесах завелись озверелые».

Гандред Майнир, егермайстер

«Так ты хочешь сказать, что охота — это не игра, потому что добыча не знает, что играет? Ты, судя по всему, охотился не на ту дичь».

Ландграф Бернард Лютце фон Хольтхаузен

Самое распространённое наказание за браконьерство — это отсечение двух пальцев на правой руке (или на левой, если браконьер — левша), своеобразная гарантия того, что нарушитель больше не сможет толком пользоваться луком. Многие, страшась наказания, предпочитают уходить вглубь дремучих лесов, туда, где до них не дотянутся длинная рука закона. На плодородных землях Зуден-Форбергланда охотники волей-неволей сдают позиции перед земледельцами, поскольку леса там активно вырубаются под пашни, а то, что от них остаётся, ревниво оберегают дворяне, для которых охота была и остаётся любимой забавой. Офицеры Штатных войск всегда рады видеть в рядах вверенных им подразделений опытных местных охотников — хорошие лучники и разведчики никогда не бывают лишними. Любого охотника, согласного принять императорский шиллинг, ждёт жизнь, полная самых невероятных приключений.





## РАЗВЕДЧИК

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Бессстрашный и находчивый персонаж прокладывает путь сквозь неизведанные просторы Старого Света.*

Среди безграмотных селян толковые карты — большая редкость, однако знание местности порой может спасти путнику жизнь. Разведчики — великие мастера во всём, что касается поиска удобных маршрутов, будь то дремучие дебри или дороги Империи. Местные проводники сопровождают своих нанимателей, предупреждая их об опасных участках дороги, делятся деревенскими слухами или указывают лучшие места для фурражировки. Умелые разведчики идут впереди, намечая путь и зорко высматривая возможные угрозы. Большинство разведчиков, конечно, предпочитает держаться знакомых мест, но есть среди них и те, что смело отправляются в неизведанное, чтобы нанести на карты новые территории и заполнить белые пятна. Разведчики в большинстве своём предпочитают не впутываться в неприятности — лучше всего не рисковать, а тихонько ускользнуть, вернуться к своим, предупредить их о том, что ждёт впереди, и спокойно обойти опасность стороной.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ РАЗВЕДЧИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
❖		+	+	+	■	💀			

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ❖ Проводник — медный 3

**Навыки:** выживание, знание (местность), лазание, наблюдательность, сплетничество, стойкость, рукопашный бой (основное), усмирение животных

**Таланты:** проницательность, скитальец, ходок (любой), чувство направления

**Имущество:** верёвка, плащ, прочные сапоги, ручное оружие

#### ❖ Разведчик — медный 5

**Навыки:** атлетика, верховая езда (лошади), выслеживание, ориентирование, скрытность (дикая природа), стрельба (луки)

**Таланты:** бдительность, бывалый путешественник, сумеречное зрение, чутьё на неприятности

**Имущество:** кольчужная рубаха, лук и 10 стрел

#### 💀 Землепроходец — серебряный 1

**Навыки:** обращение с животными, плавание, тайные знаки (разведчики), торговля

**Таланты:** закалка, обострённое восприятие (зрение), сильные ноги, шестое чувство

**Имущество:** верховая лошадь, карта, палатка, перемётные сумки с запасом пайков на 2 недели, седло и сбруя

#### ♦ Первооткрыватель — серебряный 5

**Навыки:** ремесло (картограф), язык (любой)

**Таланты:** здоровяк, кладезь знаний (местность), полиглот, упрямство

**Имущество:** множество карт, рабочие инструменты (картограф)

«Не советую сходить с дороги без проводника. Местный шериф расположил в лесу кучу капканов против браконьеров. Старина Билли на прошлой неделе едва не лишился ноги».

Гвин, разведчик

Разведчик может оказаться очень ценным спутником для команды искателей приключений, особенно для тех, что впервые выбрались за пределы городских стен. Надёжные и знающие проводники не редко становятся разведчиками на службе у заинтересованных нанимателей, но даже в этом случае многие из них предпочитают держаться на почтительном расстоянии от основной группы, чтобы иметь возможность заранее предупреждать спутников о поджидающих в засаде врагах и прочих опасностях.





## РУДОКОП

Гном, полуорслик, человек

Персонаж добывает полезные ископаемые, занимаясь сложной и опасной работой в самых тёмных недрах.

Многие идут в старатели, созавливвшись историями о золоте Скаргской гряды, но настоящая шахтёрская работа — это тяжкий труд в тёмных, тесных и смертельно опасных подземных тоннелях. Рудокопы — народ сильный и стойкий, они знают, как рить штоллины, возводить надёжные крепи, искать рудные жилы и избегать многочисленных угроз — от скоплений взрывоопасного газа до рыщущих по пещерам и старым выработкам зеленокожих. Старатели, как правило, получают от местного лорда разрешение на разработку месторождения в обмен на процент от добычи — богатства, спрятанные в земных недрах их наследных владений, позволили некоторым благородным домам сколотить огромные состояния. Порой рудокопами становятся осуждённые преступники и должники. Разработка открытых месторождений вроде карьеров и каменоломен считается менее рискованной, чем работа под землёй, но и она не лишена своих опасностей (например, набегов рыскающих по окрестным лесам зверолюдов).

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ РУДОКОПА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
⚒		+	+	💀				+	🛡

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Старатель — медный 2

**Навыки:** выживание, знание (местность), интуиция, наблюдательность, плавание, рукопашный бой (двуручное), стойость, хладнокровие

**Таланты:** бугай, скитальец, упрямство, ходок (горы)

**Имущество:** грубая карта, лопата, лоток, угольный карандаш

#### ⚒ Рудокоп — медный 4

**Навыки:** кутёж, лазание, оценка, ремесло (подрывник), рукопашный бой (основное), тайные знаки (рудокопы)

**Таланты:** могучий удар, силач, сильная спина, сумеречное зрение

**Имущество:** кожаная куртка, лампа Давриха, ламповое масло, ручное оружие (кирка)

#### 💀 Рудознатец — медный 5

**Навыки:** знание (геология), ремесло (инженер), скрытность (подземелья), сплетничество

**Таланты:** выверенное попадание, мастер на все руки, тоннельная крыса, умелец (подрывник)

**Имущество:** двуручное оружие (кирка), рабочие инструменты (инженер), шлем

#### ♦ Бригадир рудокопов — серебряный 4

**Навыки:** лидерство, обаяние

**Таланты:** грамотность, расхититель, спорщик, твёрдость духа

**Имущество:** бригада рудокопов, писчий набор

«Минус снаряжение и кормёжка, плюс твои шестнадцать тонн, итого тебе причитается... дай-ка посчитать... а, нет, с тебя ещё две тонны. Ну что ж, на день старше — на день глубже, малац».

Фредерика,  
снабженец шахтёрского посёлка Дельфгрубер

Некоторым независимым рудокопам приходится самостоятельно разбираться с угрозами со стороны гоблинов и других подземных чудовищ, однако многим из них такое положение вещей кажется если не более безопасным, то уж точно куда более выгодным, чем работа на богатого землевладельца за жалкие крохи с его стола. Старатели — народ лёгкий на подъём, и любой достаточно предприимчивый шахтёр может легко сколотить команду единомышленников, готовых рискнуть ради богатства и славы.

Для гнома ремесло рудокопа — это отнюдь не презренное занятие, достойное лишь простолюдинов. Среди дэви хороший рудокоп считается уважаемым профессионалом не хуже любого другого ремесленника. Гномы вообще обладают неким природным средством с камнем, и, когда дело доходит до прокладки новых забоев, хороший гном-рудокоп словно чувствует, в какой стороне искать самые богатые жилы и месторождения. Некоторые кланы гномов настолько гордятся своими рудознатцами, что даже в бою предпочитают топорам боевые кирки.





## СЕЛЯНИН

Гном, полуоролик, человек

Персонаж — земледелец, тяжкий труд которого служит основой любой великой цивилизации.

Плодородные земли Империи Сигмара приносят щедрый урожай зерна, скота и прочей пользующейся стабильным спросом сельскохозяйственной продукции. Большую часть граждан Империи составляют селяне — земледельцы, углежоги, лесорубы, мельники, пастухи и прочие работяги, без которых немыслимо существование ни одного государства. Как правило, крестьянское селение стоит на земле, принадлежащей одной из дворянских семей, и всеми административными делами в ней управляет назначенный лордом бейлиф. Внутренние дела селения находятся в ведении поселкового схода, членами которого являются почтенные торговцы и земледельцы, а во главе стоит поселковый староста. Сход и староста могут обладать немалым влиянием и принимать довольно значимые по местным меркам решения, касающиеся окрестных земель.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ СЕЛЯНИНА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
❖		+	+		+		◆		●

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ✚ Батрак — медный 2

**Навыки:** атлетика, выживание, знание (местность), кутёж, обращение с животными, рукопашный бой (кулачное), сплетничество, стойкость

**Таланты:** каменный суп, сильная脊ина, скиталец, твёрдость духа

**Имущество:** нет

##### ❖ Селянин — медный 3

**Навыки:** артистизм (сказительство), вождение, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), торговля, уклонение

**Таланты:** здоровяк, силач, сродство с животными, упрямство

**Имущество:** кожаная жилетка, рабочие инструменты (любые), ручное оружие (топор)

##### ❶ Член схода — медный 4

**Навыки:** запугивание, лидерство, обаяние, подкуп

**Таланты:** закалка, коммерсант, отважное сердце, умелец (любое)

**Имущество:** деревенский дом, мастерская, мул, повозка

##### ❷ Староста — серебряный 2

**Навыки:** знание (история), интуиция

**Таланты:** кладезь знаний (местность), ловкие пальцы, мастер своего дела (любое), оратор

**Имущество:** уважение односельчан



«Жизнь у нас тут непростая, но хорошая. Каждый год наша госпожа присыпает своих гвардейцев, и те очищают окрестные леса от зверолюдов и прочей нечисти. Их лордства охраняют нас, а мы охраняем их стада — по мне, так вроде всё по-честному!»

Гунни Акерманн, пастушка

«Эй ты, послушай-ка: надо мной можешь глумиться сколько угодно, но вспомни-ка Конрада Героя, который, так его и эдак, сам был из наших, деревенских! Так что нечего тут на нас поклёп возводить, понял? Мы, селяне, добрый народ!»

Эрика Бауэр, фермерша

Пастораль имперской глубинки может навевать невообразимую скучу на некоторых молодых селян, жадно прислушивающихся к историям о дальних странах. Естественно, небылицы, которыми их так охотно потчуют кочевники-стригане, и путешествующие коробейники, могут без труда распалить в них жажду странствий, но проблема в том, что эти рассказы имеют очень мало общего с суровой реальностью. Тем не менее зимой, когда работы на полях прекращаются, а скончавшие запасы еды приходится растягивать в ожидании весны, сельская молодёжь обычно отправляется на заработки в близлежащие города, и многие так и не возвращаются домой, поддавшись соблазнам цивилизации и зову приключений.





## ТРАВНИК

Высший эльф, лесной эльф, полуорослик, человек

**Персонаж — талантливый ботаник, который чувствует себя в царстве Райи как дома и знает, как делать лекарства от множества болезней.**

Лекарства, созданные аптекарями, стоят дорого, а в сельской местности, даже в Рейкланде, в самом сердце Империи, их обычно попросту невозможно достать. Именно поэтому крестьяне полагаются на целительную силу растений, которые собирают местные травники. Свои знания большинство травников получает в процессе ученичества у опытного наставника, поэтому названия одних и тех же болезней и лекарств от них нередко отличаются от деревни к деревне. К помощи премудрых — самых опытных и знающих травников — прибегают, когда случается вспышка особенно опасной или попросту неизвестной болезни. Как правило, травники зарабатывают на жизнь, осматривая больных, готовя для них лекарства и, конечно, собирая необходимые для этих лекарств травы. Некоторые травники, впрочем, не гнушаются и тёмными сторонами своего ремесла — всегда найдётся тот, кто готов заплатить немалые деньги за какое-нибудь ядовитое зелье. Существует расхожий (хотя и совершен но несправедливый) стереотип, давно ставший своеобразной профессиональной шуткой, согласно которой травников-полуоросликов из всех растений интересуют лишь трубочная трава да чудной корень.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ТРАВНИКА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			+	+	+	+	+		💀

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Сборщик трав — медный 2

**Навыки:** выживание, знание (травы), лазание, наблюдательность, плавание, *ремесло (травник)*, стойкость, усмирение животных

**Таланты:** обострённое восприятие (вкус), скиталец, ходок (любой), чувство направления

**Имущество:** башмаки, наплечная сумка с травами, плащ

#### ❖ Травник — медный 4

**Навыки:** знание (местность), кутёж, лечение, сплетничество, торговля, хладнокровие

**Таланты:** бугай, коммерсант, ловкие пальцы, проницательность

**Имущество:** рабочие инструменты (травник), ручное оружие (серп), целебная припарка

#### 💀 Знаток трав — серебряный 1

**Навыки:** знание (медицина), интуиция, лидерство, *ремесло (отравитель)*

**Таланты:** умелец (травник), полевая перевязка, здоровяк, смекалка

**Имущество:** мастерская (травник), сборщик трав, целебное снадобье, 3 целебных припарки

#### ♦ Премудрый травник — серебряный 3

**Навыки:** вождение, ориентирование

**Таланты:** кладезь знаний (травы), мастер своего дела (травник), походный рецепт, устойчивость (яды)

**Имущество:** повозка, пони

«Это я вылечить не смогу. В рану проникла зараза, и кровь разносит её по всему телу — ему нужен либо доктор, либо милость Шалии. Я могу дать ему средство, которое унимёт боль и позволит спокойно довезти его до города. А это выпей сама — чтобы успокоить нервы».

Кёртис Шварц, травник

Вооружённый познаниями о целебных снадобьях и припарках, травник может без труда найти себе место в команде странников, наёмников или искателей приключений. Когда жители какой-нибудь местности страдают от эпидемии заразной болезни, старшие травники нередко посыпают своих учеников в дальние края на поиски редких целебных трав, а в пути, как известно, порой случаются самые неожиданные неприятности. Познания лесных эльфов во всём, что касается растений и их свойств, давно вошли в легенды. В Серых горах и по сей день рассказывают, как Шалия предприняла долгое и опасное путешествие в Атель Лорен, чтобы научиться лечить смертельную болезнь, грозившую погубить её возлюбленного Ранальда. Высшие эльфы, сведущие в травничестве, как правило, являются служителями Девы Лиляеат — ходят слухи, что в Мариенбурге расположена древняя эльфийская библиотека, в которой записаны медицинские свойства всех до единого растений Старого Света, но если это и так, то пока ни одному из людей не было дозволено побывать под её сводами.





## ДВОРЯНИН

Высший эльф, гном, лесной эльф, человек

*Персонаж возвышается над морем окружающей его черни, как и подобает потомку древнего и благородного семейства.*

В жилах дворянин течёт кровь высокородных предков, наделяющая его властью, правом устанавливать новые законы и вершить правосудие. Дворяне, как правило, наследуют обширные земельные владения и огромные богатства, однако владеть всем этим суждено лишь первому в длинной и разветвлённой очереди наследования. Многие дворяне тратят всю жизнь на то, чтобы сконцентрировать в своих руках ещё больше власти и богатства, занимаясь коммерцией, устраивая политические игрища и участвуя в военных завоевательных походах. Дворянам, лишённым надежды на хорошее наследство, приходится пробиваться в жизни самостоятельно, как правило в роли офицера Штатного войска или Флота или служителя одной из Имперских Церквей. Кроме

того, мелкие дворяне нередко работают на более могущественные благородные дома, как это происходит, скажем, с благородными девицами, приставленными к особам королевской крови в качестве фрейлин.

*«Все думают, что быть дворянином легко, но на самом деле жизнь дворянина чревата опасностями — куда ни приткнись, обязательно перейдёшь кому-нибудь дорогу. Нет уж, я лучше попытаю счастья здесь, с вами, чем сидеть дома, за каждым углом выискивая убийц. По мне, так проще сладить со стадом зверолюдов».*

Лютнер Роддингер, десятый своего имени

Одни дворяне служат своим семьям в надежде улучшить собственное общественное положение и получить признание со стороны прочих дворян. Другие, пресыщенные однообразием и роскошью существования, мечтают стать героями и отправляются на поиски славных приключений. Дворянские отпрыски, не рассчитывающие на то, что им достанется хоть сколько-нибудь солидное наследство, порой пытаются добиться успеха своими силами и находят себе занятие по душе вдали от мира коварных придворных интриг.

Ведущему мы рекомендуем хорошо подумать, прежде чем позволить игроку выбрать для своего персонажа карьеру дворянин, поскольку она — особенно на высших ступенях — обеспечит ему доступ к огромным богатствам и, конечно, политической власти.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ДВОРЯНИНА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	П	Инт	СВ	Х
+				+		+	💀	🛡	🔥

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ♦ Дворянский отпрыск — золотой 1

**Навыки:** азартные игры, запугивание, знание (геральдика), кутёж, лидерство, музицирование (любое), подкуп, рукопашный бой (фехтовальное)

**Таланты:** благородная кровь, грамотность, фортуна, этикет (дворяне)

**Имущество:** камердинер, придворный наряд, рапира или зеркальце, украшения на сумму 3d10 золотых крон

#### ❖ Дворянин — золотой 3

**Навыки:** верховая езда (лошади), знание (местность), обаяние, рукопашный бой (парирующее), сплетничество, язык (классический)

**Таланты:** взяткодатель, заядлый кутила, привлекательность, учтивость

**Имущество:** верховая лошадь с седлом и сбруей или карета, дага или отличный плащ, отличный придворный наряд, 4 слуги, украшения на сумму 50 золотых крон

#### ❶ Магнат — золотой 5

**Навыки:** знание (политика), интуиция, наблюдательность, язык (любой)

**Таланты:** интриган, коммерсант, оратор, самообладание

**Имущество:** 200 золотых крон, 2 отличных придворных наряда, перстень-печатка, украшения на сумму 200 золотых крон, фьеф

#### ❷ Аристократ — золотой 7

**Навыки:** высекивание, знание (любое)

**Таланты:** аура величия, богатство, железная воля, командир

**Имущество:** 4 великолепных придворных наряда, 500 золотых крон, отличная рапира или отличное зеркальце, провинция, украшения на сумму 500 золотых крон





## ДУЭЛЯНТ

Высший эльф, гном, человек

*Клинок персонажа — символ многовековых традиций, разящее оружие в руках правосудия.*

Дуэлянты сражаются либо от имени своих нанимателей, улаживая вопросы чести между организациями и отдельными лицами, либо в качестве заместителей обвиняемых или обвинителей на судебных поединках, причём для некоторых дуэлянтов поединок — уже достаточная награда за риск, на который им приходится идти. Тренировки дуэлянтов очень опасны, и многие получают в процессе обучения шрамы иувечья. Дуэлянты, которые живут достаточно долго, чтобы поучиться не только на чужих, но и на своих ошибках, становятся мастерами клинка — почтенными иуважаемыми наставниками для тех, кто желает перенять их мастерство. Величайшие из судебных поединщиков выступают от имени дворян и могущественных правительств, а остриями их клинов порой вершатся судьбы целых народов. Некоторые современные дуэлянты, особенно вспыльчивые альтдорфские студенты, предпочитают пистолеты. Представители старших поколений считают это новомодное веяние позорным и безрассудным.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ДУЭЛЯНТА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	+	+		+	+			■	

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Фехтовальщик — серебряный 3

**Навыки:** атлетика, интуиция, лечение, наблюдательность, рукопашный бой (любое), стойкость, уклонение, язык (классический)

**Таланты:** батман, отвлекающий манёвр, разрыв дистанции, финт

**Имущество:** наплечная сумка со сменной одеждой и 1d10 бинтами, ручное оружие или шпага

#### ❖ Дуэлянт — серебряный 5

**Навыки:** азартные игры, обаяние, ремесло (ружейник), рукопашный бой (парирующее), стрельба (пороховое), хладнокровие

**Таланты:** быстрая реакция, быстрый выстрел, рокировка, этикет (любой)

**Имущество:** дага или мечелом, пистолет и 10 зарядов

#### ● Мастер-дуэлянт — золотой 1

**Навыки:** запугивание, лидерство, рукопашный бой (основное), сценическое искусство (акробатика)

**Таланты:** амбидекстр, двойная атака, разоружение, рипост

**Имущество:** 2 деревянных тренировочных меча, доверенный секундант, отличная шпага, ручное оружие

#### ♦ Судебный поединщик — золотой 3

**Навыки:** знание (закон), рукопашный бой (любое)

**Таланты:** безжалостный удар, бывалый воин, грозный вид, упреждающий удар

**Имущество:** 2 единицы отличного оружия (любого)

«До первой крови, дуринда ты эдакая! До первой крови! На кой ляд было протыкать его насквозь?»

Ортолф Эхардт, бюргер

«В свою защиту, сэр, замечу, что эта кровь и была первой».

Розабель Вернау, дуэлянта

«Рекомендую вам непременно пользоваться услугами доктора Шуллер. Что насчёт показаний под присягой, спросите вы? Хороший вопрос. Заплатите ей вперед, ведите себя почтительно, и доктор Шуллер отвернётся. Стоя к вам спиной, она не увидит поединок и сможет не покривив душой показать, что понятия не имеет, что именно между вами произошло».

Совет мастера клинка Александра Амбльштадта своим ученикам

По Империи в поисках достойных противников путешествуют как опытные мастера, так и неопытные дуэлянты, ещё только стремящиеся сделать себе громкое имя. Кто-то может отправиться в дальнюю дорогу в поисках наставника. Хорошие дуэлянты живо интересуются иноземными боевыми стилями — всегда полезно включить пару экзотических приёмов в свой арсенал. Будучи опытными бойцами, дуэлянты нередко подрабатывают наёмниками, а в час нужды даже подряжаются охранять торговые караваны и речные баржи. Несмотря на то что гномам абсолютно чужды манерные ужимки под звон каких-то жалких шпажонок, этот народ издавна соблюдает обычай разрешать серьёзные споры в схватке один на один, так что среди странствующих дуэлянтов, сосредоточенных на оттачивании мастерства обращения со своим оружием, встречается немало гномов.





## СЛУГА

Гном, полуорослик, человек

Персонаж служит сильным мира сего, помогая им в повседневных делах и послушно исполняя любые поручения.

Большая часть слуг — бывшие крестьяне, безмерно благодарные судьбе за избавление от тягот сельской жизни и полевых работ. Слуг учат этикету, кулинарии, поддержанию чистоты, ведению хозяйства, уходу за животными и прочим навыкам, необходимым для того, чтобы удовлетворять любые потребности господ. Слугам, как правило, предоставляется отдельная комната, стол и денежное довольствие, но качество жизни слуги целиком и полностью зависит от того, как к нему относится наниматель. В некоторых домовладениях слуг настолько много, что каждому из них достаётся собственный круг обязанностей: кто-то ведает гардеробом и помогает господам одеваться, кто-то готовит и подаёт на стол, кто-то отвечает за припасы, а кто-то наводит порядок.

Опытный слуга со временем получает шанс стать камердинером или даже домоправителем — начальником над всей прислугой, ответственным за ведение всего домашнего хозяйства. Служба при дворе у особ королевской крови настолько почётна, что королевским слугой — камергером или фрейлиной — может стать только дворянин.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ СЛУГИ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
		+	+	✖	+		💀		🛡

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ♦ Дворня — серебряный 1

**Навыки:** атлетика, вождение, интуиция, лазание, наблюдательность, скрытность (любая), стойкость, уклонение

**Таланты:** бугай, простолюдин, сильная спина, твёрдость духа

**Имущество:** метла

#### ✖ Слуга — серебряный 3

**Навыки:** азартные игры, кутёж, обращение с животными, оценка, сплетничество, торговля

**Таланты:** запасливость, тень, упрямство, этикет (слуги)

**Имущество:** ливрея

#### 💀 Камердинер — серебряный 5

**Навыки:** запугивание, знание (местность), обаяние, хладнокровие

**Таланты:** расхититель, устойчивость (яды), услужливость, учтивость

**Имущество:** отличная ливрея, масляный фонарь, огниво, ламповое масло

#### 🛡 Домоправитель — золотой 1

**Навыки:** лидерство, рукопашный бой (основное)

**Таланты:** грамотность, нумизмат, смекалка, этикет (любой)

**Имущество:** отличная одежда, ручное оружие, слуга

«Только глупец станет дурно обращаться с тем, кто готовит ему еду и разливает вино. Поверь мне, нет предела коварству, которое рассерженный слуга может обернуть против своего обидчика».

Барон Герберт Йохуцманн

«Вот на кой ей понадобилось брать с собой эту клятую кошку, хотелось бы мне знать. А ведь на мне ещё гардероб, дорожная библиотека и — будь она трижды проклята — коллекция бабочек! Говорю тебе, так и рехнуться недолго! А когда эта животина потеряет — а она потеряет, уж поверь моему опыту, — госпожа непременно велит мне достать новую. Ох, Сигмар! Вот и где, в каком за-коулке Уберишнейка, скажи на милость, в случае чего искать котёнка леопарда?»

Рейнальд, слуга леди Кирстен Готтилиб

Слуги нередко путешествуют вместе со своими господами, когда те переезжают из зимних резиденций в летние и обратно или наведываются в большие города. Любое из этих путешествий может стать началом увлекательного приключения в любом из уголков Империи. Скучающий наследник, сидя взаперти по воле излишне строгих родителей, вполне может относиться к своим сверстникам-слугам скорее как к приятелям, которых можно отправить с каким-нибудь интересным поручением, чтобы те, вернувшись, рассказали ему о своих похождениях. Самым доверенным из слуг вполне могут поручить задание, которое уведёт их далеко от привычных мест, «одолжив» их, например, отправляющемуся в путь члену семьи или близкому другу нанимателя.





## СМОТРИТЕЛЬ

Высший эльф, гном, полурослик, человек

Персонаж присматривает за чужой землёй и расположенной на ней собственностью и при необходимости защищает её от посягательств.

Смотрители руководят чужими владениями от имени наниматаля, и неспособность приумножить (или по крайней мере сохранить) вверенное достояние, естественно, может вызвать его, наниматаля, недовольство. Нередко поместье и расположенные на его территории хозяйства бывают настолько обширными, что для надлежащего ухода за ними приходится держать целый штат смотрителей.

Смотритель может выполнять самые разные функции: поддерживать порядок в замке, охранять охотничьи угодья или следить за редко посещаемой праздничной резиденцией. Хороший смотритель знает, как управляться с любыми угодьями — от пахотных до лесных, озёрных и речных. Смотрители, состоящие на службе у по-настоящему богатых и могущественных владетелей, подчас и сами занимают весьма почётное положение в обществе.

«Да, милорд, герцог не встаёт с постели вот уже десять лет. Да, милорд, я распоряжаюсь поместьем от его имени. Нет, милорд, не вижу причин, по которым в ближайшее время что-то должно измениться. В конце концов, здесь, в Пенцирхене, моё слово — закон... Арестовать его!»

С. Эдвард Курц, губернатор Пенцирхена

Смотрители отправляются в путь исключительно по долгу службы, но даже тем, кто приставлен к определённому поместью, время от времени приходится патрулировать вверенные им земли и угодья — как минимум для того, чтобы припугнуть браконьеров и убедиться, что всё идёт своим чередом. В периоды затишья толковый смотритель вполне может подрабатывать проводником или охотником и таким образом участвовать в различных приключениях — как увлекательных, так и крайне опасных. Смотритель, затаивший обиду на своего прежнего наниматаля, вполне может стать источником очень полезных сведений, касающихся земель, вверенных некогда его попечению.



### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ СМОТРИТЕЛЯ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
⚒		+	+				🛡	+	💀

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### + Сторож — серебряный 1

**Навыки:** атлетика, знание (местность), интуиция, кутёж, наблюдательность, стойкость, усмирение животных, хладнокровие

**Таланты:** грозный вид, ошеломляющий удар, проницательность, сумеречное зрение

**Имущество:** ключи, ламповое масло, ливрея, масляная лампа

##### ⊗ Смотритель — серебряный 3

**Навыки:** верховая езда (лошади), выживание, обращение с животными, плавание, рукопашный бой (основное), стрельба (луки)

**Таланты:** скиталец, сродство с животными, ходок (любой), этикет (слуги)

**Имущество:** верховая лошадь, кожаная куртка, ручное оружие или лук и 10 стрел, седло и сбруя

##### 💀 Сенешаль — золотой 1

**Навыки:** лидерство, обаяние, подкуп, сплетничество

**Таланты:** грамотность, нумизмат, расхититель, услужливость

**Имущество:** кираса, сенешальский жезл, штат смотрителей и сторожей

##### 🛡 Губернатор — золотой 3

**Навыки:** оценка, язык (любой)

**Таланты:** аура величия, кладезь знаний (местность), учтивость, этикет (любой)

**Имущество:** губернаторская резиденция, секретарь, слуга



## СОВЕТНИК

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Персонаж благороден, хорошо информирован и всегда готов дать своему нанимателю мудрый совет.*

Работа советников, как это очевидно из названия, состоит в том, чтобы помогать советом тем, кому они служат. Советники, прекрасно подкованные во всех актуальных политических и социальных вопросах, входящих в сферу интересов своего нанимателя, допускаются к самой конфиденциальной и деликатной информации. Многие советники получают своё место по наследству, но немало и тех, кто активно ищет высокого покровительства, способного открыть им путь к вершинам богатства и власти. Некоторые молодые дворяне берут в секретари друзей детства или университетских приятелей, доверяя им то, чего не знает более ни единая живая душа.

Долгие годы жизни при дворе или на службе у мелкопоместных дворян нередко становятся лишь первой ступенью к вершинам политической карьеры. Кроме того, многие советники вообще не имеют отношения к дворянству и оказывают услуги (весьма дорогостоящие) королям преступного мира, военачальникам, купцам, духовенству и городским гильдиям.

«Три голоса Сигмара за Рейкланд. Покойный Император, Мутланд и Рейкланд, будьте уверены, проголосуют так же — итого шесть. Как вам известно, чтобы стать Императором, нужно семь голосов. Если учесть, что Ар-Ульрик всегда голосует за Мидденхайм, я полагаю крайне маловероятным шанс того, что в эпоху процветания Дома Третьего Вильгельма Императорский престол вернётся в Нульн. Лучше сделать ставку на дочь, Ваша Светлость. Незамужнюю».

Краммонд, советник курфюрста Нульнского, 2475 К. И.

Если во владениях нанимателя случается что-нибудь странное или опасное, расследованием происшествия нередко занимается именно советник. Добравшись до вершин своей карьеры и став сановником или канцлером, советник нередко обзаводится собственными доверенными лицами, которые могут взять на себя хотя бы часть его обязанностей, пока он отсутствует или занимается чем-нибудь неотложным. Советники могут водить знакомство с представителями самых разных социальных сословий, включая тех, до кого добраться сложнее всего. Более того, положение советника само собой подразумевает, что он будет задавать своему нанимателю самые щекотливые вопросы и получать на них откровенные ответы.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ СОВЕТНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			+	+	+		💀	🛡	⚒

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Секретарь — серебряный 2

**Навыки:** знание (политика), кутёж, наблюдательность, подкуп, сплетничество, стойкость, торговля, язык (классический)

**Таланты:** грамотность, общительность, простолюдин, этикет (любой)

**Имущество:** писчий набор

#### ❖ Советник — серебряный 4

**Навыки:** азартные игры, знание (местность), интуиция, обаяние, оценка, хладнокровие

**Таланты:** интриган, преступник, трёп, услужливость

**Имущество:** ливрея

#### ❶ Сановник — золотой 1

**Навыки:** артистизм (сказительство), знание (любое), лидерство, язык (любой)

**Таланты:** взяткодатель, витийство, заядлый кутила, спорщик

**Имущество:** отличная одежда, секретарь

#### ❷ Канцлер — золотой 3

**Навыки:** верховая езда (лошади), знание (геральдика)

**Таланты:** аура величия, большая шишка, расхититель, учивость

**Имущество:** верховая лошадь, отличный придворный наряд, седло и сбруя, штат советников и секретарей





## ХУДОЖНИК

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Персонаж обладает несомненным художественным даром, позволяющим выйти за пределы обыденности и продемонстрировать своё видение окружающим.*

Художники применяют свои таланты для создания произведений искусства — живописных, скульптурных, литературных и прочих. Потом все художники начинают учениками и, долго и упорно работая, становятся заслуженными мэтрами, но есть среди них и редкие дарования, достигающие признания куда быстрее. Наилучшие из художников обретают попечителя, а некоторым удается стать преподавателями, основателями собственных художественных школ и утончённых салонов, привлекающих внимание богатейших и влиятельнейших покровителей искусств.

К несчастью, основная масса художников проводит всю жизнь в бесплодных попытках доказать свою ценность обществу, которое к ним равнодушно. Некоторые вынуждены сводить концы с концами, высмеивая дворян и политиков в карикатурах для альтдорфских но-

востных листков, рисуя портреты подозреваемых для Стражи, печата социальные очерки, а то и вовсе подделывая работы своих прославленных коллег.

«Прошу вас сохранять неподвижность, мой лорд. Довольно сложно передать всё присущее вам благородство, когда вы постоянно чешетесь. Вот так! То что нужно! А теперь будьте любезны замереть хотя бы на несколько секунд... Ну вот, опять... Может, вам стоит посетить хорошего аптекаря? Вам, судя по вашему непрестанному и крайне раздражающему ёрзанию, об этом, может, и неизвестно, но сейчас существуют весьма эффективные средства от вшей...»

Готтиб Томан,  
живописец, нездолго до казни

Поиски хорошего покровителя могут и затянуться, так что многим художникам, прежде чем где-нибудь осесть, приходится немало путешествовать. Впрочем, даже признанные мастера порой отправляются в путь, чтобы найти новые источники вдохновения для своих произведений, а Церкви порой заказывают роспись храмов, капелл и монастырей, разбросанных по самым дальним уголкам Империи.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ХУДОЖНИКА										
ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	
		+		+		+	盾	骷髅	斧	

**КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА**

✚ Ученик художника — серебряный 1

**Навыки:** искусство (любое), кутёж, наблюдательность, оценка, скрытность (города), сплетничество, стойкость, хладнокровие

**Таланты:** искусник, проницательность, сильная спина, упрямство

**Имущество:** кисть, или резец, или писчее перо

❖ Художник — серебряный 3

**Навыки:** азартные игры, интуиция, лазание, ремесло (художественные принадлежности), торговля, языки (классический)

**Таланты:** заядлый кутила, ловкие пальцы, общительность, преступник

**Имущество:** наплечная сумка с рабочими инструментами (художник)

❶ Мэтр — серебряный 5

**Навыки:** знание (геральдики), знание (искусство), лидерство, обаяние

**Таланты:** коммерсант, обострённое восприятие (любое), чутьё на неприятности, этикет (любой)

**Имущество:** мастерская (художник), покровитель, ученик

❷ Маэстро — золотой 2

**Навыки:** верховая езда (лошади), книжные изыскания

**Таланты:** magnum opus, амбидекстр, большая шишка, грамотность

**Имущество:** библиотека (искусство), большая мастерская (художник), 3 ученика





## ШПИОН

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Персонаж — глаза и уши своего господина, специалист по раскрытию тайн и распространению лжи.*

Шпионы — отважные (или самонадеянные) специалисты по тайному сбору информации в интересах своих клиентов. Хорошо внеродный шпион — это ценный актив в арсенале всякого, кто желает знать о том, что замышляет противник. Многие шпионы месяцами, а то и годами живут под чужими именами, тихо и незаметно подыскивая подходы к нужным организациям или отдельным индивидам. Это очень рискованное занятие. В большинстве случаев пойманых шпионов не просто казнят — обычно их пытают до смерти. Конечно, кто-то становится осведомителем под страхом шантажа или физической расправы, но профессиональный шпион получает за свои услуги щедрую плату, а подготовка к предстоящей операции нередко оказывается значительно увлекательнее операции как таковой. Шпионы не любят огласки и пользуются заслуженной славой столь же редко, сколь и своими настоящими именами.

«Предательство? Просто предательство? Во имя всех богов, почему не изменя? Я, знаешь ли, совершил немало ужасных вещей, тебе что, ещё раз всё пересказать? Что? Ничего личного? Нет уж, сейчас это станет очень личным, слышишь меня, ты, баран напудренный!»

Зибен Дитмунд,

обвиняемый в предательстве и неуважении к суду

Шпионы работают по всему Старому Свету и служат самым разным организациям, а следствием их тайной работы могут становиться события как несомненно благие, так и столь же несомненно зловещие. Порой их разоблачают, и шпионам приходится бросать всё и бежать, спасая собственную жизнь. Разумный шпион прикладывает максимально возможные усилия для того, чтобы скрыть свою истинную личность и таким образом избежать пленения. Для некоторых шпионов поспешное бегство под фальшивым именем в составе ничего не подозревающей команды искателей приключений порой становится началом блестательной авантюрной карьеры.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ШПИОНА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
❖				❖	+		♦	+	+

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ❖ Осведомитель — серебряный 1

**Навыки:** азартные игры, наблюдательность, обаяние, подкуп, скрытность (любая), сплетничество, торговля, хладнокровие

**Таланты:** заядлый кутила, общительность, тень, трёп

**Имущество:** наплечная сумка с двумя разными комплектами одежды, плащ с капюшоном, угольный карандаш

#### ❖ Шпион — серебряный 3

**Навыки:** артистизм (актёрство), интуиция, лазание, ловкость рук, рукопашный бой (основное), тайные знаки (любые)

**Таланты:** альтер эго, грамотность, чтение по губам, этикет (любой)

**Имущество:** гримёрный набор, зрительная труба, ручное оружие, сеть осведомителей

#### ❖ Агент — золотой 1

**Навыки:** дрессировка (голуби), лидерство, обращение с животными, язык (любой)

**Таланты:** витийство, имитатор, мастер перевоплощения, привлекательность

**Имущество:** голубятня с почтовыми голубями, книга (криптография), писчий набор, сеть шпионов и осведомителей

#### ♦ Глава шпионов — золотой 4

**Навыки:** знание (любое), книжные изыскания

**Таланты:** башня памяти, взяткодатель, интриган, учтивость

**Имущество:** деловая контора, обширная сеть агентов, шпионов и осведомителей





## ЭМИССАР

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

**Персонаж — уполномоченный посланник, который путешествует по дальним странам и весям, заключая выгодные договоры и политические союзы**

Будучи экспертами в переговорах и социальных взаимодействиях, эмиссары являются агентами влияния, действующими в интересах Империи, отдельных дворян, иноземных государств или купеческих домов. Высший свет — это царство интриг, и жизнь эмиссара может быть очень опасной. Более того, чем выше персонаж забирается по карьерной лестнице, тем большему риску подвергается. Даже обладая той или иной формой дипломатической неприкосновенности, эмиссар должен вести себя крайне осторожно и осмотрительно.

На первых порах эмиссары выполняют функции герольдов, помощников дипломатов, выбирающих выгодные сделки для богатых купцов, гильдий и Церкви, и каждая заключённая сделка становится для этих подмастерьев ценным уроком и очередным шагом по направлению к вершинам карьеры. Некоторые эмиссары работают на наёмников — по-настоящему хороший эмиссар способен извлекать для своих нанимателей выгоду, не проливая ни капли чьей-либо крови.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЭМИССАРА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
			+	💀	+		⚔️	🛡️	+

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Герольд — серебряный 2

**Навыки:** атлетика, верховая езда (лошади), вождение, гребля, обаяние, стойкость, уклонение

**Таланты:** грамотность, трёп, учтивость, этикет (дворяне)

**Имущество:** кожаная куртка, ливрея, футляр для свитков

#### ❖ Эмиссар — серебряный 4

**Навыки:** искусство (писательство), подкуп, хладнокровие, сплетничество, торговля, знание (политика)

**Таланты:** бывалый путешественник, витийство, привлекательность, этикет (любой)

**Имущество:** 10 листов пергамента, писчий набор

#### ❶ Дипломат — золотой 2

**Навыки:** запугивание, лидерство, ориентирование, язык (любой)

**Таланты:** заядлый кутила, интриган, коммерсант, общительность

**Имущество:** карта, отличная одежда, секретарь

#### ❷ Посол — золотой 5

**Навыки:** знание (любое), язык (любой)

**Таланты:** аура величия, благородная кровь, взяткодатель, смекалка

**Имущество:** великолепный придворный наряд, герольд, секретари, штат дипломатов

«Берегись её. У неё язык змеи, и она не стесняется пускать его в дело. Впрочем, слабость у неё тоже есть: она неравнодушна к эльфийскому вину и молодым красивым лакеям. Уверен, тебе по силам организовать что-нибудь скандальное».

Одмар Хорст, гильдейский эмиссар

«Если Его Императорское Величество желает сохранить торговые связи с караком Цифлин, вот Ему мой совет: пусть отпустит бороду и держит данное слово».

Письмо верховному лорду — хранителю трона от посла Вильгельмины фон Котцдам

Эмиссарам приходится часто и подолгу путешествовать, встречая на своём пути представителей самых разных слоёв общества и налаживая полезные связи по всему Старому Свету. Порой для того, чтобы выполнить приказ своего господина, приходится мазать руки, а при провале подобного рода поручений следующей целью нередко становится сам неудавшийся исполнитель.





## ДОКЕР

Гном, полурослик, человек

*Официально персонаж зарабатывает на жизнь, таская грузы, но все знают, что на самом деле докеры — полновластные хозяева портов.*

Пользуясь своим безраздельным правом грузить и разгружать торговые суда, Гильдии Докеров при желании могут сильно замедлить, а то и вовсе остановить потоки грузов, идущие через городские порты. Подобная власть, конечно, наделяет Гильдии немальным влиянием, и во многих городах они фактически управляют всем, что происходит в городских доках и их ближайших окрестностях. Если город достаточно велик, то на его территории может действовать несколько жестоко соперничающих друг с другом артелей, бригадиры которых не только представляют интересы своих подчинённых во внутриполитических играх Гильдии, но и зорко следят за тем, что происходит на их территории. В случае чего на свист бригадира из портовых кабаков явятся все незанятые артельщики, готовые как поработать, так и задать взбучку обнаглевшим конкурентам.

В какой-нибудь прибрежной деревеньке докер вполне может спрашивать и в одиночку, но в крупном торговом городе на территории одного порта может действовать сразу несколько больших артелей. Порой докеры входят в крупные преступные группировки, которые используют грузоперевозки для того, чтобы замечать следы

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ДОКЕРА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		❖	+	+			◆	💀	

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ❖ Грузчик — медный 3

**Навыки:** атлетика, кутёж, лазание, плавание, рукопашный бой (основное), сплетничество, стойкость, уклонение

**Таланты:** бугай, грязные приёмы, силач, сильная спина

**Имущество:** кожаные перчатки, ручное оружие (лодочный багор)

#### ❖ Докер — серебряный 1

**Навыки:** азартные игры, артистизм (сказительство), запугивание, наблюдательность, подкуп, скрытность (города)

**Таланты:** преступник, сильные ноги, упрямство, этикет (гильдейцы)

**Имущество:** вязаная шапка, кожаная жилетка, лицензия Гильдии Докеров, трубка и табак

#### ❖ Бригадир докеров — серебряный 3

**Навыки:** интуиция, лидерство, оценка, хладнокровие

**Таланты:** коммерсант, оратор, расхититель, этикет (преступники)

**Имущество:** артель грузчиков, свисток

#### ◆ Докмейстер — серебряный 5

**Навыки:** знание (налоги), обаяние

**Таланты:** большая шишка, грамотность, грозный вид, нумизмат

**Имущество:** контора с персоналом, писчий набор

своей противозаконной деятельности. Некоторые докеры исполняют функции надсмотрщиков — следят за тем, чтобы никто из артельщиков не отлынивал от работы.

«Послушай, дружище, ты же не думаешь, что если наша артель занимается разгрузкой угля, то это повод не дать нам подзаработать пару монет на чём-то ещё? В этом деле, знаешь ли, любые средства хороши, так что давай провернём всё по-быстрому, пока не заявились штабельщики».

Альберт Пфёртнер, угольщик

«Слушай внимательно, мальчик. Не думай, что докерам приходится легко. Они работают в тесных тёмных трюмах, среди тяжёлых грузов и громоздящихся над головой ящиков, а случись что — лодка может черпнуть воды, опрокинуться и отправить весь товар на дно. Я это к чему: докеры — ребята понимающие, так что не пытайся с ними шельмовать. Если тебе нужно, чтобы лодка непременно опрокинулась, просто заплати им немного сверху за беспокойство».

Алейда Фукс, купчиха

Среди гула и суматохи многолюдных портов толковый докер может отыскать на свою голову немало приключений. Докерские артели разбираются с внутренними проблемами собственными силами и сражаются с другими артелями за контроль над каждым футом прибрежной земли. Докер — очень полезный соратник, способный как постоять за себя, так и наладить контакты с обитателями городского дна.





## КОНТРАБАНДИСТ

Высший эльф, гном, полурослик, человек

*Персонаж получает прибыль, тайно перевозя грузы, экономя на пошлинах и по возможности избегая встреч с патрулями Речной стражи.*

Большая часть коммерции облагается легальными налогами в пользу местных дворян и нелегальными поборами в пользу разбойников и бандитов. Контрабандисты в этой картине мира видят себя сущими благодетелями: купцы получают больше прибыли, покупатели экономят деньги, сочувствующие речные стражники получают свою долю, разбойники лишаются добычи — сплошные плюсы! Требуется немалый опыт и определённая лихость, чтобы избегать бейлифов, таможенных и акцизных чиновников и прочих не разделяющих подобные взгляды лиц, но контрабандистам приходится рисковать, чтобы кормить себя и свои семьи.

Контрабандисты бывают разными: кто-то специализируется на крохотных драгоценных игрушках для высших слоёв общества, а кто-то на оптовых перевозках для особо предприимчивых купцов. Некоторые контрабандисты не гнушаются работать с запретными товарами, несмотря на то что за это преступление полагается нечто куда большее, чем отсечение пальца или позорное клеймо.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ КОНТРАБАНДИСТА										
ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	
				❖	+	+	💀	+	🛡	

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ❖ Речной скороход — медный 2

**Навыки:** атлетика, гребля, кутёж, плавание, подкуп, скрытность (дикая природа или города), хладнокровие, хождение под парусом

**Таланты:** преступник, рыбак, сильная спина, ходок (болота)

**Имущество:** большой мешок, капюшон или маска, ламповое масло, масляный фонарь, огниво

#### ❖ Контрабандист — медный 3

**Навыки:** знание (местность), наблюдательность, рукопашный бой (основное), сплетничество, тайные знаки (контрабандисты), торговля

**Таланты:** коммерсант, речной волк, силач, этикет (преступники)

**Имущество:** 2 бочки, гребная лодка, кожаная куртка, ручное оружие

#### 💀 Лихой контрабандист — медный 5

**Навыки:** запугивание, знание (судоходные реки), интуиция, оценка

**Таланты:** бесстрашие (речные стражники), взяткодатель, отличный пловец, рулевой

**Имущество:** быстрая речная лодка, речной скороход

#### 🛡 Король контрабандистов — серебряный 2

**Навыки:** лидерство, язык (любой)

**Таланты:** большая шишка, мореплаватель, смекалка, ходок (побережья)

**Имущество:** громёрный набор, флотилия речных лодок

«Смотри, мы спрячем бутылку лучшего борделосского вина сюда. Речные стражники заглянут туда, найдут её и конфискуют. Нет-нет, это-то нам и нужно, потому что так они не найдут ещё дюжины бутылок, спрятанных вот тут. Если же они найдут и эти... Что ж, тогда они будут настолько довольны собой, что даже и не подумают искать вот тут, где лежат ещё две дюжины бутылок».

Гензель Соломон, контрабандист

Порой контрабандисты находят приключения, несмотря на то что обычно они изо всех сил стараются проделать всё тихо и гладко. При перевозке контрабанды что угодно может пойти не так, и, даже если всё пройдёт как следует, всегда есть следующее дело — более крупное, более рискованное и более прибыльное, чем предыдущее. Сюжет целого приключения может строиться вокруг хитроумной операции контрабандистов. Впрочем, хороший контрабандист может найти работу и не связанную с тайными перевозками: хитроумный, внимательный и невозмутимый компаньон будет полезен любой команде авантюристов, особенно если им предстоит длительная и опасная экспедиция.





## ЛОДОЧНИК

Высший эльф, гном, полуорослик, человек

Персонаж бороздит опасные воды Старого Света, перевозя пассажиров, грузы и свежие новости.

Лодки и баржи курсируют по всем судоходным рекам Империи, от самых глухих углов до самых больших городов. По рекам на этих плоскодонных судах можно подняться гораздо выше, чем на мореходных кораблях, а обширная система каналов вдобавок соединяет некоторые реки друг с другом. Самые опытные из лодочников становятся капитанами и непревзойдёнными знатоками рек. Гребцам приходится работать не покладая рук, так что ворочать вёсла и вязать узлы они умеют мастерски. Большинство лодочников — это члены экипажей больших речных барж, принадлежащих купцам или крупным купеческим домам, но немало среди представителей этой карьеры и паромщиков, перевозящих пассажиров и грузы с одного берега реки на другой, например, к городской пристани и обратно. В больших городах лодочники промышляют речным извозом, работают на прогулочных баржах и лодках — в общем, продают своё умение управляться с различными речными судами и судёнышками всем заинтересованным лицам.

«Рано или поздно может пойти и настоящий дождь, так что не забудьте вашу шляпу, мадам».

Трэвис Бинкель, речной извозчик

«Никогда не вилкуй. Говорю тебе это как бывалый старшина. Обходя каменистую мель или другую опасную помеху, сразу реши, с какой стороны будешь идти: если справа, закладывай вправо иди справа, а если слева, закладывай влево иди слева. Чуть замечешься, завикуешь — разобъёшься и потонешь. Ничего хорошего, уверяю тебя».

Якоб Валлес, старшина, который завилковал и утопил свою баржу

Лодочники из тех, кому нет нужды искать приключения на свою голову. Приключения обычно находят их сами. Лодки нужны почти всем, а значит, тот, кто умеет с ними обращаться, пригодится в любой компании авантюристов. Кроме того, большая лодка может служить отличной плавучей базой. Если дело происходит в окрестностях какой-нибудь реки, лодочнику даже не придётся особо менять привычный ритм жизни, ну а если расследование вынудит команду удалиться от судоходных вод, лодочник всегда может сойти на берег, оставив свой кораблик на попечение самого толкового из членов своего экипажа.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЛОДОЧНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	П	Инт	СВ	Х
		+	+	❖	+	💀	🛡		

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ✚ Гребец — серебряный 1

**Навыки:** гребля, кутёж, плавание, рукопашный бой (кулачное), сплетничество, стойость, уклонение, хождение под парусом

**Таланты:** грязные приёмы, отличный пловец, рыбак, сильная спина

**Имущество:** кожаная куртка, ручное оружие (лодочный багор), шест

##### ❖ Лодочник — серебряный 2

**Навыки:** артистизм (сказительство), атлетика, знание (судоходные реки), интуиция, наблюдательность, торговля

**Таланты:** бывалый путешественник, речной волк, силач, этикет (гильдейцы)

**Имущество:** верёвка, гребная лодка

##### 💀 Старшина — серебряный 3

**Навыки:** артистизм (пение), лазание, лечение, ремесло (корабель)

**Таланты:** коммерсант, могучий удар, расхититель, чутьё на неприятности

**Имущество:** рабочие инструменты (корабель), рюкзак

##### 🛡 Капитан баржи — серебряный 5

**Навыки:** лидерство, ориентирование

**Таланты:** грозный вид, оратор, рулевой, чувство направления

**Имущество:** речная лодка или баржа, шляпа, экипаж





## ЛОЦМАН

Гном, полуорслик, человек

Персонаж указывает лодкам и кораблям верный путь через самые опасные воды Старого Света.

Лоцманы — это речники, которые специализируются на изучении особенностей судоходных рек, их притоков, каналов, мелей, течений и прочих нюансов, знание которых необходимо для безопасного прохода судов. Лоцманы, как правило, обретаются в окрестностях самых труднопроходимых участков рек Империи — и требуют за свои услуги достаточно внушительную плату. С точки зрения некоторых склонных к поверхностным суждениям лиц, эта плата может показаться неоправданно высокой, но для тех, кто умеет прикидывать риски и считать денежки, пара лишних монет уж точно стоит того, чтобы корабль и груз добрались до места в целости и сохранности.

Некоторые лоцманы специализируются на каком-то одном участке речного или прибрежного маршрута, другие же предлагают свои услуги лишь в определённое время года, когда воды становятся небезопасными из-за сезонных ненастий. Навигаторы, как правило, обладают наиболее обширными познаниями из всех лоцманов; они способны провести судно от пункта отправления до пункта назначения. Чаще всего их нанимают купцы, которым необходимо доставить какой-нибудь особо ценный груз в не самое благоприятное для путешествий время года.

«Пришёл как-то большой мореходный корабль из Мариенбурга, с такой глубокой осадкой, что было сразу понятно — загружен по самый фальшборт. Им нужно было перебраться через Фюрдинст, и я сказал, что проведу их за крону. Немало, да, ну так и корабль немаленький. Капитан, надменный такой вестерландец, только фыркнул — сказал, что за эдакие деньжиши справится и сам. Естественно, корабль тут же сел на мель и дал течь. Вода попортила груз, а ремонт днища занял ещё неделю. Ставлю что угодно, что в сэкомленную крону они не уложились».

Ильза Даше, лоцман

Лоцманы, как правило, вольнонаёмные специалисты, услугами которых пользуются достаточно богатые и влиятельные наниматели, точно знающие, что хороший лоцман не повредит ни в торговой экспедиции, ни в авантюрном путешествии в неизведанное. Ведь даже увидев незнакомую реку впервые, искусный лоцман способен намётанным взглядом определить, где могут скрываться опасности, и во время обойти их стороной. Кроме того, благодаря местным и сезонным особенностям речной и прибрежной навигации, многие лоцманы могут практиковать своё ремесло лишь несколько месяцев в году, и при желании — или в случае необходимости — свободно перемещаться туда, где требуются их услуги. Это позволяет лоцманам не только вести авантюрный образ жизни, но и без проблем возвращаться к основной работе всякий раз, когда очередная эскапада оказывается не настолько прибыльной, как хотелось бы.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ЛОЦМАНА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+			+	+			💀	⚒	🛡

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Вперёдсмотрящий — медный 4

**Навыки:** гребля, знание (местность), знание (судоходные реки), интуиция, кутёж, наблюдательность, плавание, сплетничество

**Таланты:** речной волк, рыбак, сумеречное зрение, чувство направления

**Имущество:** ламповое масло, масляный фонарь, ручное оружие (лодочный багор)

#### ❖ Лоцман — серебряный 1

**Навыки:** артистизм (сказительство), обаяние, ориентирование, рукопашное (основное), хладнокровие, язык (любой)

**Таланты:** знаток рек, коммерсант, чутьё на неприятности, этикет (гильдейцы)

**Имущество:** верёвка, гребная лодка, кожаная куртка

#### ❶ Кормчий — серебряный 3

**Навыки:** запугивание, знание (кораблекрушения), знание (местность), торговля

**Таланты:** мореплаватель, обострённое восприятие (зрение), рулевой, силач

**Имущество:** рабочие инструменты (навигатор), шест

#### ❷ Навигатор — серебряный 5

**Навыки:** хождение под парусом, лидерство

**Таланты:** отличный пловец, проницательность, упрямство, шестое чувство

**Имущество:** гребец, небольшая речная лодка





# МОРЯК

Высший эльф, гном, полуорослик, человек

Зов океанских волн звучит в душе персонажа, несмотря на то что многие рейкландские моряки и в глаза не видели моря...

Моряки бороздят воды открытого моря на кораблях Имперского флота или одного из купеческих домов. Конечно, у Рейкланда нет морского побережья, но река Рейк в своём нижнем течении между Альтдорфом и Бросовыми Землями достигает нескольких миль в ширину, и на её просторах встречается немало судов, пригодных к длительным морским путешествиям. Впрочем, корабли Первого Имперского Флота, патрулирующие эти воды, выходят в море довольно редко — пошлины на проход военных кораблей через мариенбургский фарватер можно без малейшего преувеличения назвать заоблачными.

Хороший моряк способен найти себе работу хоть на имперском линейном корабле, хоть на крохотном купеческом шлюпке. Некоторые моряки живут тем, что путешествуют по свету, отрабатывая паёк и место в кубрике. Кроме того, на берегах Рейка существует немало миссий — зданий, находящихся в ведомстве Имперского флота, — и многие из них предпочитают нанимать персонал именно из числа моряков.

## СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ МОРИАКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
✖				💀	+	+	████		+

## КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

### ✚ Береговик — серебряный 1

**Навыки:** азартные игры, гребля, кутёж, лазание, плавание, рукопашный бой (кулачное), сплетничество, хождение под парусом

**Таланты:** отличный пловец, рыбак, сильная спина, ходок (побережья)

**Имущество:** ведро, метла, швабра

### ❖ Моряк — серебряный 3

**Навыки:** артистизм (пение), атлетика, рукопашный бой (основное), стойкость, уклонение, язык (любой)

**Таланты:** бывалый путешественник, кошачья лёгкость, мореплаватель, сильные ноги

**Имущество:** кожаная жилетка, ручное оружие (подочный барабан)

### 💀 Боцман — серебряный 5

**Навыки:** лидерство, наблюдательность, ремесло (плотник), хладнокровие

**Таланты:** могучий удар, морской волк, упрямство, силач

**Имущество:** рабочие инструменты (плотник)

### ████ Капитан корабля — золотой 2

**Навыки:** обаяние, ориентирование

**Таланты:** оратор, рулевой, смекалка, чувство направления

**Имущество:** зрительная труба, карты, парусный корабль, секстант, экипаж

## «Вижу море!»

Мариан Зельман, оптимистичный рейкландский моряк

«Да, мне приходилось ходить через Мариенбург. Клятые вестерландцы делают всё, лишь бы не пустить нас в море. Клянусь, тамошний лоцман забавы ради трижды обвел нас вокруг островов, прежде чем мы почуяли солёную воду. И двойные пошлины за всё подряд. Даже за корабельного кота пришлось заплатить. Честно говоря, я рад вернуться домой».

Том Вессербрюг, боцман

За Мариенбургом моряка ждёт целый мир: беспощадное Море Когей, необъятный Великий океан, диковинный архипелаг Тысячи Островов, Южное море и Чёрный залив. Однако, даже оставшись дома, моряк может бороздить воды Рейка всю жизнь напролёт и ни разу не пожаловаться на однообразие и скучу.





## ПОБЕРЕЖНИК

Гном, лесной эльф, человек

Персонаж заманивает корабли на рифы и мели, чтобы поживиться спрятанным в трюмах добром.

Иногда боги посылают речникам несчастья, и корабли гибнут, становясь безвольными игрушками ветра и волн. Впрочем, порой даже воле богов необходима помочь людей — тут-то и вступают в дело побережники. Устраивая коварные ловушки и подавая в потёмках ложные сигналы, они заманивают корабли на песчаные мели или каменные рифы, а затем обирают неподвижное судно, не обращая внимания на мнение выживших членов экипажа.

Одни побережники используют хитроумные ловушки, благодаря которым подстроенные кораблекрушения выглядят как несчастные случаи, а сбором прибитого к берегу груза занимаются их сообщники и подручные. Другие же попросту берут на абордаж пригнувшиеся суда (главным образом слабо защищённые и хорошо нагруженные), выбрасывают всех свидетелей за борт, а уже потом приступают к обстоятельному изучению попавшей к ним в руки добычи. На побережников активно охотится Страж, и для того, что-

бы избежать поимки, им нередко приходится перебираться с места на место.

«Мы сели на хвост нашей лакомой добыче по пути в Карробург, и, как только солнце начало прятаться за горизонт, разожгли костры на левом берегу реки, за несколько сотен ярдов от деревеньки, в которой шкипер метил заночевать. Шлюп взял право руля и, как мы и планировали, крепко-накрепко сел на мель. Просто загляденье, как всё ладно сработало. Откуда же нам было знать, что у них там целый отряд пистольеров в пассажирах?»

Гreta Лахсман, незадолго до повешения

«Слушай, если мы оставим экипаж в живых, они немедленно расскажут о нас стражникам, так что единственное разумное решение — отправить всех на корм рыбам».

Мандель Штайн, прагматичный речной пират

Хорошо спланированное и выполненное кораблекрушение — приключение само по себе. Избежать внимания властей, найти покупателя для добычи, заткнуть любителей почесать языками, потратить неправедно нажитые богатства — на каждом этапе лихого побережника ожидают возможности и подстерегают опасности. Да и как знать, что за груз обнаружится на очередном корабле и кто может отправиться в погоню за теми, кто приберёт его к рукам? Как бы то ни было, побережник может оставить своё ремесло в любой момент и вернуться к нему, когда кошелёк оскудеет вновь.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ПОБЕРЕЖНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	💀	+		+				⚒️	🛡️

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ✚ Мародёр — медный 2

**Навыки:** выживание, гребля, кутёж, лазание, плавание, рукопашный бой (основное), стойость, уклонение

**Таланты:** взлом с проникновением, преступник, рыбак, сильная спина

**Имущество:** большой мешок, кожаные перчатки, ломик



##### ❖ Побережник — медный 3

**Навыки:** интуиция, наблюдательность, обращение с ловушками, ориентирование, подкуп, хладнокровие

**Таланты:** ловчий, отличный пловец, поспешное бегство, скиталец

**Имущество:** кожаная жилетка, ламповое масло, масляный фонарь, ручное оружие (подочный багор)

##### ❶ Речной пират — медный 5

**Навыки:** запугивание, скрытность (дикая природа), сплетничество, стрельба (арбалеты)

**Таланты:** грозный вид, грязные приёмы, речной волк, этикет (преступники)

**Имущество:** арбалет и 10 болтов, верёвка, крюк-кошка, речная лодка

##### ❷ Капитан побережников — серебряный 2

**Навыки:** знание (судоходные реки), лидерство

**Таланты:** полный контакт, прирождённый воин, рулевой, свирепый натиск

**Имущество:** баклага эля, ватага побережников, кандалы, флотилия речных лодок





## РЕЧНОЙ ЖИТЕЛЬ

Гном, полуорлик, человек

По рекам движется основная масса грузов и пассажиров Старого Света, и персонаж принимает в этом движении самое непосредственное участие.

Плодородные берега великих рек Империи густо населены, и тамошние жители трудятся день и ночь, добывая из речных глубин и окрестных болот свежую рыбу, угрей и раков, без которых не обходится кухня ни одного из прибрежных городов. В отличие от селян, что обретаются вдали от побережий, речные жители не знают недостатка в путешественниках, регулярно заглядывающих к ним в гости, чтобы поторговать и пополнить припасы. По сравнению с простыми землепашцами жители речных деревень — народ гораздо более открытый и неоднородный, а близость к основным торговым артериям Старого Света позволяет им едва ли не первыми узнавать все самые свежие новости из дальних земель. Речным жителям всегда есть чем заняться — реки исправно снабжают их работой. Многие живут от щедрот великого Рейка: ловят рыбу при помощи удочек, неводов

и острог, плетут садки на угрей или копают прибрежный ил в поисках моллюсков. Немало и тех, что зарабатывают на жизнь, обслуживая речную торговлю — углубляя дно, расчищая берега и каналы, починяя, строя и переволакивая бороздящие просторы Рейка корабли.

«Если я брошу эту ветку в воду прямо сейчас, со временем она дотянет до самого Мариенбурга. Если, конечно, не сядет по дороге на мель».

Джемайма, малёк

«Говорят, если сидеть на берегу Рейка достаточно долго, мимо тебя проплыт вся Империя. И вот что я тебе скажу: я просидел на этом самом берегу с удочкой в руках два десятка лет, глядя, как течёт река. Я повидал войну и мир. Хорошие времена и дурные. Счастье и скорбь. И за всё это время, чтоб мне пусто было, если вру, я не поймал ни единой клятой рыбыни».

Тис Ланге, худший рыбак Рейкланда

Толковый речной житель чувствует себя как дома на любой речушке, а универсальный набор умений, которым обладает практически каждый из них, гарантирует, что он, если понадобится, сможет заработать себе на хлеб, даже бросив всё и отправившись за тридевять земель. Кроме того, знание всех тонкостей речной жизни открывает речному жителю доступ к знакомствам с наиболее сомнительными обитателями «речного дна». Знания и опыт бывалого речного жителя вполне способны стать залогом успеха любой водной экспедиции или расследования.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ РЕЧНОГО ЖИТЕЛЯ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
✖			✚	💀	✚	✚			🛡

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✖ Малёк — медный 2

**Навыки:** атлетика, выживание, гребля, кутёж, сплетничество, стойкость, плавание, уклонение

**Таланты:** общительность, отличный пловец, рыбак, ходок (болота)

**Имущество:** ведро, кожаные штаны, наживка, удочка

#### ❖ Речной житель — медный 3

**Навыки:** азартные игры, знание (местность), знание (судоходные реки), стрельба (ловчее), стрельба (метательное), обращение с ловушками

**Таланты:** речной волк, сильная спина, скиталец, умелец (корабль)

**Имущество:** дротик или метательное копьё, кожаная жилетка, ловушка на угря, сеть

#### 💀 Речной старожил — медный 5

**Навыки:** интуиция, наблюдательность, обаяние, рукопашный бой (древковое)

**Таланты:** кладезь знаний (судоходные реки), отважное сердце, силач, упрямство

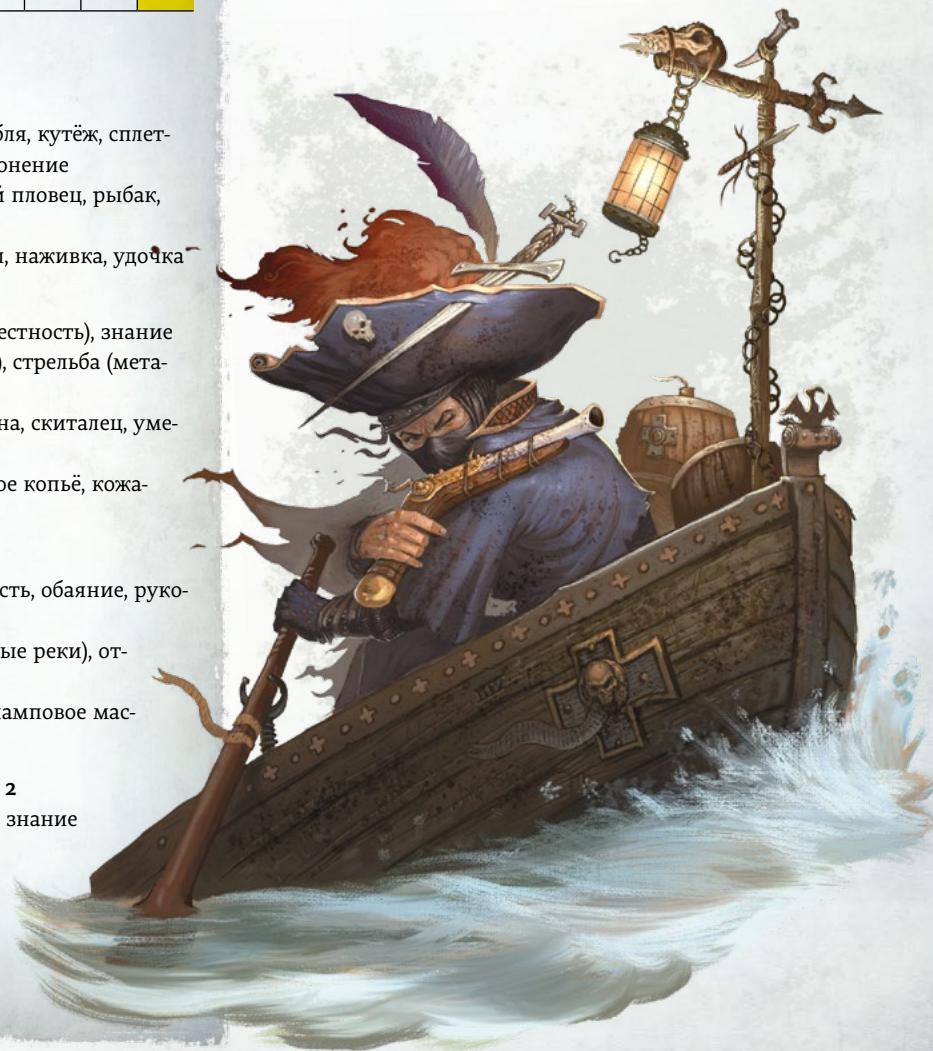
**Имущество:** гребная лодка, копьё, ламповое масло, масляный фонарь

#### ♦ Речной староста — серебряный 2

**Навыки:** артистизм (сказительство), знание (фольклор)

**Таланты:** мастер своего дела (корабль), оратор, проницательность, твёрдость духа

**Имущество:** хижина или речная лодка





## РЕЧНОЙ СТРАЖНИК

Полуорослик, человек

*Сильная спина и уверенность в себе — вот что понадобится персонажу, патрулирующему реки Империи в поисках преступников и смутьянов.*

Звонкий клич горна, разносящийся над водной гладью, знаменует собой прибытие Имперской Речной стражи, среди служителей которой встречаются как бессердечные вымогатели, так и хорошие, честные служаки. Большая часть прибрежных деревень и трактиров держит особый причал для Речной стражи, потому что без неё реками правили бы худшие из бандитов. Работы у речных патрулей в избытке, поэтому интересуют их только серьёзные преступления — незначительные дела, как правило, решаются на месте путём уплаты небольшого штрафа. Крупные торговые маршруты патрулируют сторожевые суда с отрядами «корабельных мечей» на борту — грозными бойцами, привычными бороться с серьёзными угрозами вроде троллей или зеленокожих.

Впрочем, есть среди речных стражников и те, кто видит воду только издалека, как, например, гарнизоны форпостов, стерегущих подходы к стратегически важным водам. Немало среди стражников и умелых лодочников, специализирующихся наочных вылазках и ловле контрабандистов. Самые большие корабли Речной стражи

пригодны даже для морских путешествий, а внушительный арсенал пушек и мортир на борту таких судов — весомый аргумент даже в очень серьёзной передряге.

«Как-то раз, когда я служил речным стражником, ко мне подошёл Большой Вилли и велел не обращать внимания на некий грузовой корабль. Он сказал, что я должен просто проигнорировать его, когда увижу, и всё будет в полном порядке. О, конечно, я тогда был молод, а то как же? В тот же день рассказал обо всём командиру. Наградили меня за честность! Держи карман шире! Большой Вилли здорово отдал меня тем вечером, а наутро я узнал, что меня выбрали из Речной стражи. Думай что хочешь, но по мне, они там все были заодно».

Никки Шнеллинг, бывший речной стражник

Бдительный речной стражник, занятый осмотром корабельных трюмов и расследованием происшествий, случившихся на реке или в её окрестностях, всегда может наткнуться на следы какого-нибудь зловещего заговора или обнаружить какой-нибудь подозрительный груз. Речные стражники обычно работают вахтовым методом, при котором после месячной смены полагается месячный отпуск. Это, конечно, чрезвычайно удобно для любого искателя приключений — при таком расписании нет нужды ни бросать основную работу ради того, чтобы посвятить время личным делам, ни убеждать своего сержанта в том, что расследование преступлений — это прямая обязанность любого речного стражника. Иными словами, при необходимости речной стражник вполне может уехать, закончить свои дела и вернуться за долгую до на-  
чала следующей вахты.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ РЕЧНОГО СТРАЖНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
✖	+	+		💀			🛡		+

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ✚ Новобранец Речной стражи — серебряный 1

**Навыки:** атлетика, гребля, наблюдательность, плавание, рукопашный бой (основное), стойость, уклонение, хождение под парусом

**Таланты:** отличный пловец, речной волк, силач, сильная спина

**Имущество:** кожаная куртка, мундир, ручное оружие (меч)

##### ✖ Речной стражник — серебряный 2

**Навыки:** запугивание, знание (судоходные реки), обаяние, подкуп, сплетничество, стрельба (пороховое)

**Таланты:** бывалый путешественник, преступник, рыбак, стрелковая подготовка

**Имущество:** ламповое масло, масляная лампа, пистолет и 10 зарядов, щит

##### 💀 Корабельный меч — серебряный 4

**Навыки:** интуиция, лазание, лидерство, хладнокровие

**Таланты:** бесстрашие (побережники), мореплаватель, ненависть (любая), рулевой

**Имущество:** кольчужная рубаха, крюк-кошка, шлем

##### 🛡 Командир корабельных мечей — золотой 1

**Навыки:** знание (закон), ориентирование

**Таланты:** аура величия, большая шишка, грозный вид, чувство направления

**Имущество:** знак служебного положения, патрульные лодки с экипажем





## АРТИСТ

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*И высокородные, и простолюдины порой находят своё призвание в том, чтобы отвлекать окружающих от тягот бытия, и персонаж — один из них.*

Артисты странствуют по всему Старому Свету, и многих из них можно повстречать именно на рейклендских дорогах. Есть среди них те, что выступают соло, а есть и такие, что предпочитают сбиваться в труппы. Худшие из артистов мало чем отличаются от бродячих прошаек, а лучшие водят знакомство с графами и князьями. Жизнь артиста — отнюдь не цветочки: взыскательный зритель не потерпит халтуры, и единственной наградой за плохую игру будет позорное изгнание да охапка гнилых овощей.

Подавляющее большинство артистов — апологеты неустаревающей и вечно популярной классики: шуты, певцы, актёры, музыканты, акробаты, танцоры и жонглёры, но встречаются на просторах Старого Света и куда более редкие и странные виды сценических искусств. «Лоскутья да заплаты —

*Я странник и певец;  
Ужимки да сонаты —  
Я сладких снов творец».*

Либретто из «Ниппонского Императора»  
Гиллиберта и Соломона

*«Как попасть в Луитпольдовский театр? Либо через подмостки, либо через закулисье!»*

Известная альтдорфская шутка

*«Музыкант и юное дарование, Владимира Чайкофьева с блестательным успехом исполняла свои творения при дворах величайших владык Империи. После триумфального возвращения в Кислев, ко двору Екатерины Кровавой, она представила вниманию высокой публики свою первую оперу «Вампирские графства Штирланда», написанную по мотивам её путешествия по Сильвании. Что характерно, она всегда предпочитала дирижировать серебряной палочкой».*

«Защита от некромантии», патриарх Фелип Ийрту, 2415 К. И.,  
перечень обязательной литературы для 1-го курса,  
Аметистовый колледж

Пустая дорога, каждая ночь в новой деревне, запах грима и гул толпы... Жизнь артиста сама по себе приключение, поскольку смысл его ремесла заключается в том, чтобы развлекать окружающую унылую повседневность. А если учесть, насколько часто работникам подмостков приходится иметь дело с не самыми респектабельными представителями общества, приключения нередко находят артистов сами, желают они того или нет.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ АРТИСТА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
🔥	💀		🛡		+	+			+

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### + Уличный артист — медный 3

**Навыки:** артистизм (любой), атлетика, ловкость рук, музенирование (любое), обаяние, сплетничество, сценическое искусство (любое), торговля

**Таланты:** имитатор, оратор, привлекательность, учитвость

**Имущество:** музыкальный инструмент, чаша

#### ※ Артист — медный 5

**Навыки:** артистизм (любой), верховая езда (любая), музенирование (любое), рукопашный бой (основное), стрельба (метательное), сценическое искусство (любое)

**Таланты:** гуттаперчевость, лихой наездник, отличный стрелок, подскок

**Имущество:** комплект метательного оружия, множество сценариев (которые персонаж пока не может прочесть), музыкальный инструмент, сценический костюм

#### 💀 Трубадур — серебряный 3

**Навыки:** дрессировка (любая), искусство (писательство), обращение с животными, язык (любой)

**Таланты:** абсолютный слух, грамотность, мастер перевоплощения, трёп

**Имущество:** дрессированное животное, писчий набор

#### ♦ Глава труппы — золотой 1

**Навыки:** вождение, лидерство

**Таланты:** бывалый путешественник, коммерсант, проницательность, этикет (любой)

**Имущество:** гардероб с костюмами, сундук с реквизитом, труппа артистов, упряжные лошади, фургон (сцена)





## ДОРОЖНЫЙ СТРАЖНИК

Полуорослик, человек

*Бдительный взор и готовое к бою оружие — персонаж защищает закон, патрулируя дороги Империи.*

Дорожная стража защищает путешественников от разбойников, зеленокожих, зверолюдов и прочих угроз безопасности имперских дорог. Финансируется Дорожная стража из дорожных пошлин, сбором которых стражники порой занимаются лично. Хорошие дорожные стражники пользуются доброй славой и могут рассчитывать на стол и кров в любом трактире, расположеннем вдоль маршрута патрулирования. В мирное время в частях Дорожной стражи на главных имперских дорогах состоят в основном кавалеристы Штатного войска — грозные бойцы в великолепных мундирах. На малоезжих дорогах стражники преимущественно местные — при отсутствии должного надзора некоторые из них не гнушаются злоупотреблять своим служебным положением ради личной выгоды. Конечно, есть среди стражников и те, кто предпочитает коротать время в тепле

и безопасности укреплённых застав, но путешественники вполне могут отказаться платить пошлину, если дорога небезопасна или если за ней никто не следит.

*«Ну что я могу сказать — по пфеннигу за ногу. Таковы правила. Ничего не могу поделать. Если хочешь, можешь найти другую дорогу в Грюнбург и возить своих пчёл по ней».*

Андреас Мюллер, сборщик пошлин и формалист

*«Так вот, останавливает меня вчера дорожная стражница. Берегись, говорит, по дороге ездит бессовестный человек, который взимает с каждого беззащитного странника по три пенса за то, чтобы отпустить их с миром. Я, конечно, поблагодарил её за предупреждение. “Да направит тебя Таал, — ответила она мне, — с тебя три пенса”».*

Ульрих-коробейник

Дорожные стражники нередко ввязываются в приключения. Проблемы, происходящие в сельской местности, зачастую возникают в непосредственной близости от патрулируемой стражниками дороги, и решение подобных проблем тоже входит в обязанности Дорожной стражи. Стражник, занятый таким расследованием, просто делает свою работу и, доведя его до конца, вполне может рассчитывать на премию, даже если это самое расследование заведёт его на другой конец Империи.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ДОРОЖНОГО СТРАЖНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
❖	+		+	+			█		💀

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ❖ Сборщик пошлин — медный 5

**Навыки:** азартные игры, кутёж, наблюдательность, подкуп, рукопашный бой (основное), сплетничество, стрельба (арбалет), торговля

**Таланты:** меткость, нумизмат, расхититель, самообладание

**Имущество:** арбалет и 10 болтов, кожаная куртка, мундир

##### ❖ Дорожный стражник — серебряный 2

**Навыки:** верховая езда (лошади), выживание, запугивание, интуиция, обращение с животными, стойкость

**Таланты:** бывалый путешественник, выездка, преступник, щелчок кнутом

**Имущество:** верёвка, верховая лошадь, кольчужная рубаха, ручное оружие, седло и сбруя

##### ❶ Сержант Дорожной стражи — серебряный 4

**Навыки:** атлетика, лидерство, обаяние, стрельба (пороховое)

**Таланты:** бесстрашие (разбойники), ненависть (любая), чутьё на неприятности, этикет (солдаты)

**Имущество:** знак служебного положения, отряд дорожных стражников, пистолет и 10 зарядов, щит

##### ❷ Капитан Дорожной стражи — золотой 1

**Навыки:** знание (Империя), ориентирование

**Таланты:** аура величия, бдительность, большая шишка, оратор

**Имущество:** боевой конь, ещё один пистолет и 10 зарядов, отличная шляпа, отличный плащ, отряд дорожных стражников





## КОРОБЕЙНИК

Гном, полуорлик, человек

*Независимый и многое повидавший на своём пути персонаж странствует по всей Империи, торгуя вразнос всевозможным добром.*

Коробейники бродят от деревни к деревне, предлагая жителям бытовые мелочи и различные полезные услуги: заточку ножей, лужение прохудившейся посуды и прочий мелкий ремонт. Большинство коробейников торгует всем подряд, начиная с недорогой мелочёвки, которую можно без труда купить в любом большом городе, и заканчивая маленькими сокровищами вроде цветных лент, булавок и шпилек для волос. Коробейников всегда встречают с радостью — даже самые суеверные селяне любят побаловать себя украшениями и безделушками.

Некоторые коробейники заодно подрабатывают посыльными или де facto служат городскими глашатаями и приносят свежие новости и слухи в самые глухие уголки Империи в обмен на стол и кров. В свете многочисленных опасностей, с которыми неизбежно приходится сталкиваться в пути, нет ничего удивительного в том,

что некоторые коробейники вообще никуда не ездят, а просто держат торговую палатку на городском рынке. Нередко коробейники встречаются и на облюбованных паломниками маршрутах — там они зарабатывают на жизнь, снабжая верующих религиозными принадлежностями.

«Это абсолютно уникальное, единственное в своём роде, неповторимое произведение искусства. О, если интересует крупная партия, будь спокоен — у меня в тележке пара дюжин таких».

Дельберц Тротте, коробейник

Слухи о выгоде иноземной торговли и рассказы вернувшихся с прибылью купцов вполне способны распалить аппетит предпримчивого коробейника. Представители этой карьеры работают сами на себя, а потому могут в любой момент не только отправиться на поиски приключений, но и хорошенко заработать по дороге. Кроме того, коробейники из тех, кого без лишних вопросов могут впустить практически в любой замок или поселение.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ КОРОБЕЙНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+			+	💀	+	+	🛡	+	🔥

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ⊕ Лоточник — медный 1

**Навыки:** артистизм (сказительство), выживание, интуиция, обаяние, скрытность (города или дикая природа), сплетничество, стойкость, торговля

**Таланты:** мастер на все руки, поспешное бегство, рыбак, скиталец

**Имущество:** палатка, рюкзак, спальный мешок, товары на 2d10 медных пенни

#### ⊗ Коробейник — медный 4

**Навыки:** верховая езда (лошади), кутёж, обращение с животными, оценка, ремесло (медник), усмирение животных

**Таланты:** бывалый путешественник, коммерсант, сильная спина, чувство направления

**Имущество:** множество кастрюль и сковородок, мул, перемётные сумки, рабочие инструменты (медник), товары на 2d10 серебряных шиллингов

#### ⊗ Бывалый коробейник — серебряный 1

**Навыки:** вождение, запугивание, наблюдательность, язык (любой)

**Таланты:** бугай, закалка, запасливость, нумизмат

**Имущество:** повозка, товары на 2d10 золотых крон

#### ⊗ Странствующий торговец — серебряный 3

**Навыки:** знание (география), знание (местность)

**Таланты:** витийство, твёрдость духа, упрямство, учтивость

**Имущество:** монеты на сумму 50 серебряных шиллингов, товары на 5d10 золотых крон, упряжная лошадь, фургон





## КУЧЕР

Гном, полуорслик, человек

*Решительный и стойкий персонаж доставляет пассажиров своего дилижанса к месту назначения, невзирая на подстерегающие по пути опасности.*

Для многих жителей Империи резвый дилижанс — это единственный способ попасть из одного города в другой. Дикие дебри, раскинувшиеся между центрами цивилизации, кишат зверолодами, разбойниками и прочими опасностями, но их можно избежать, если есть упряжка свежих лошадей и хороший кучер с верным мушкетоном под рукой. Чтобы минимизировать риски, каретные дома требуют гнать лошадей во весь опор, а их кучера пользуются не самой доброй репутацией, поскольку нередко остаются глухи к просьбам попавших в беду путников и не доверяют ни единому чужому слову. Кучера в основном начинают свою карьеру форейторами, которые приват дилижансами сидя верхом на лошадях упряжки, открытые всем ветрам и дождям. Естественно, кучера водят не только пассажирские дилижансы, но и почтовые фургоны, и богато украшенные дворянские кареты, и пассажирские коляски, и грузовые повозки, и громадные омнибусы, курсирующие по улицам богатейших городов Империи, а самые отчаянные не гнушаются работать и на преступников.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ КУЧЕРА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
💀	✚		✚	██████	████			✚	✖

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Форейтор — серебряный 1

**Навыки:** верховая езда (лошади), вождение, лазание, наблюдательность, обращение с животными, стойкость, стрельба (ловчее), усмиление животных

**Таланты:** бывалый путешественник, лихой наездник, сродство с животными, упрямство

**Имущество:** кнут, перчатки, тёплый плащ

#### ✖ Кучер — серебряный 2

**Навыки:** знание (местность), интуиция, кутёж, ориентирование, сплетничество, стрельба (пороховое)

**Таланты:** самообладание, стрелковая подготовка, твёрдость духа, щелчок кнутом

**Имущество:** кожаная куртка, кучерский рожок, мушкетон и 10 зарядов, шляпа

#### 💀 Хозяин дилижанса — серебряный 3

**Навыки:**дрессировка (лошади), запугивание, знание (маршруты), язык (любой)

**Таланты:** бесстрашие (разбойники), коммерсант, точный выстрел, чутьё на неприятности

**Имущество:** дилижанс, лошади, кольчужная рубаха, отличный плащ, пистолет и 10 зарядов

#### ████████ Распорядитель маршрута — серебряный 5

**Навыки:** лидерство, обаяние

**Таланты:** бесстрашие (зверолуды), быстрая перезарядка, меткость, чувство направления

**Имущество:** карты, несколько дилижансов

«Все должны поесть за четверть колокола. Никаких вторых порций и добавок — нам за это не платят. Хозяйка дилижанса ест последней, так что лучшие куски прибереги для неё. Замешкаешься хоть на минуту — ты лишишься своего пфеннига, я лишусь своего шиллинга, а кто-нибудь из “Дилижансов Замковой Скалы” явится сюда с претензиями, оглянуться не успеешь».

Беттина Хох, трактирщица

«Три дня я проторчал в Вайсбрюке из-за жуткой грозы. Все сидели по домам — никто и носа наружу не казал. Естественно, и ехать никто никуда не собирался. И вот, когда я уже думал, что окончательно опоздал на встречу в Богенхафене, по замедневшей за ночь дороге прибыло аж три дилижанса. Типичная, так её, история! Сначала днями ждёшь хоть одного, а потом приходит три штуки разом».

Штелле Граббе, купец

Хороший кучер всегда может пригодиться, если нужно провернуть какую-нибудь необычную, опасную или противозаконную работёнку. Кучер, который ищет, чем развеять скучу своей повседневной жизни, вполне может посвятить зиму — период затишья — поискам приключений. Каретные дома заинтересованы в том, чтобы самые опытные кучера работали именно на них, а значит, за сохранность рабочего места можно не беспокоиться.





## ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорслик, человек

*Безжалостный и целеустремлённый персонаж ловит тех, кого разыскивают другие, — во имя правосудия или ради наживы.*

Охотники за головами зарабатывают тем, что за деньги выселяют и ловят беглецов и преступников. Большинство из них действует совершенно законно и работает по поручению провинциальных судов, которые обеспечивают охотников всеми необходимыми ордерами и лицензиями, позволяющими хватать, вязать и иногда даже убивать преследуемых на месте. Некоторые из охотников руководствуются заповедями правосудия Верены, но большинство, конечно, занимается своим ремеслом исключительно ради денег, и во фразе «взять живым или мёртвым» предпочитает замечать только первое и последнее слово, совершенно справедливо полагая, что таков наиболее простой и короткий путь к вожделенной награде. В основном охотники за головами начинают как ловцы воров — специалисты по возврату украденной собственности. Те, кому удастся прожить достаточно долго и обзавестись солидной репутацией, могут получить

постоянный контракт с каким-нибудь купеческим или дворянским домом, гильдией или Церковью, а то и вовсе сколотить собственный отряд охотников за головами и начать зарабатывать на по-настоящему крупных заказах.

«Удивительно, сколько парней спокойно дают заковать себя в кандалы, стоит только мило им улыбнуться. Терпеть не могу, когда это не срабатывает!»

Анке Дерфлингер, охотница за головами

В погоне за разыскиваемыми преступниками охотники за головами нередко оказываются втянуты в неожиданные приключения. Впрочем, работа охотника за головами обычно подразумевает довольно свободный график, так что отвлечься на какое-нибудь стороннее мероприятие он может практически в любой момент. Более того, учитывая весьма полезный набор навыков и талантов, которым обладает хороший охотник за головами, поиски приключений и вовсе могут быть его основным родом занятий; главное — подыскать команду авантюристов, которой нужен специалист подобного профиля. Охотник за головами может послужить отличной стартовой карьерой для знакомства с игрой, поскольку широкий спектр социальных и боевых навыков позволит персонажу внести весомый вклад практически в любую игровую ситуацию.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ОХОТНИКА ЗА ГОЛОВАМИ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	+	●	+		+		■		

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### + Ловец воров — серебряный 1

**Навыки:** выживание, интуиция, наблюдательность, обаяние, подкуп, рукопашный бой (основное), сплетничество, торговля

**Таланты:** взлом с проникновением, ошеломляющий удар, тень, учтивость

**Имущество:** верёвка, кожаная жилетка, ручное оружие

#### ♦ Охотник за головами — серебряный 3

**Навыки:** атлетика, выслеживание, запугивание, стойкость, стрельба (арбалеты), стрельба (ловчее)

**Таланты:** бывалый путешественник, меткость, непреклонность, сильная спина

**Имущество:** арбалет и 10 болтов, кандалы, кожаная шапочка, ордера, сеть

#### ● Мастер-поимщик — серебряный 5

**Навыки:** верховая езда (лошади), лазание, обращение с животными, плавание

**Таланты:** бегун, выверенное попадание, двойная атака, точный выстрел

**Имущество:** верховая лошадь, кольчужная рубаха, седло и сбруя

#### ■ Старший поимщик — золотой 1

**Навыки:** вождение, знание (закон)

**Таланты:** бесстрашие (разыскиваемые), верный выстрел, здоровяк, меткий выстрел

**Имущество:** 4 пары кандалов, повозка, упряжная лошадь





## ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

Человек

*Империя кишит беззаконными ведьмами — персонаж стремится изловить и уничтожить их любой ценой.*

Мало кого в Империи так боятся и уважают, как охотников на ведьм, ибо они обладают беспрецедентной свободой действий во всём, что касается исполнения их служебных обязанностей. Характерным элементом образа справного охотника на ведьм является посеребрённый клинок и перевязь с пистолетами (что и говорить, разумный выбор — против свинцовой пули особо не поколдуюшь). Охотники на ведьм странствуют по самым глухим уголкам Империи и всегда готовы обрушить карающий меч правосудия на виновных в ведьмовстве и их пособников. Большинство имперских охотников на ведьм — служители Церкви Сигмара. Конечно, есть среди охотников и миряне — по сути, простые охотники за головами, специализирующиеся на ловле ведьм и подчиняющиеся непосредственно правительству имперских провинций. Свои охотники на ведьм есть и у Колледжей Магии — они на-

зывают себя магами-блюстителями и занимаются охотой на магов-отступников, некромантов и демонологов, небезосновательно полагая, что никто не справится с поимкой ведьмы лучше другой ведьмы.

«Я ещё не встречал ведьмаков, которые не горели бы в огне».

Отец Линкен Донаус,

жрец Сигмара, убитый ведьмаком-пиromантом

«Если ты не ведьма, тебе нечего бояться».

Вальтер Келлер, капитан отряда охотников на ведьм, в ночь перед сожжением Альмсхофа

Жизнь любого охотника на ведьм — бесконечное приключение, которое вынуждает его постоянно мотаться по городам и весям Великих провинций Империи. Всякий раз, когда граждане замечают признаки творимого где-то в окрестностях ведьмовства, они ожидают, что прибывший на зов охотник вычислит источник губительной магии и уничтожит его. Чем громче гремит слава того или иного охотника на ведьм, тем опаснее враги, с которыми ему доверяют бороться, и тем более сложными и увлекательными становятся задания, связанные с их поисками и поимкой. Если кто-то из игроков создаёт персонажа — охотника на ведьм, ведущему лучше убедиться, что в команде не будет злакарей или, собственно, ведьм, иначе внутренних конфликтов вам не избежать.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ОХОТНИКА НА ВЕДЬМ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	+		+				■	+	💀

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ⊕ Дознаватель — серебряный 1

**Навыки:** запугивание, знание (пытки), интуиция, кутёж, лечение, наблюдательность, обаяние, рукопашный бой (кулачное)

**Таланты:** грамотность, грозный вид, самообладание, целеустремлённость

**Имущество:** рабочие инструменты (дознаватель), ручное оружие

##### ⊗ Охотник на ведьм — серебряный 3

**Навыки:** верховая езда (лошади), знание (ведьмы), рукопашный бой (основное), сплетничество, стрельба (любое), хладнокровие

**Таланты:** бывалый путешественник, двойная атака, меткость, тень

**Имущество:** верёвка, верховая лошадь, кожаная куртка, одноручный арбалет и 10 болтов или пистолет и 10 зарядов, седло и сбруя, серебрёный меч, шляпа пилигрима

##### 💀 Инквизитор — серебряный 5

**Навыки:** знание (закон), знание (местность), лидерство, стойкость

**Таланты:** бесстрашие (ведьмы), непреклонность, твёрдость духа, чутьё на неприятности

**Имущество:** отличная одежда, подчинённые дознаватели

##### 🛡 Великий инквизитор — золотой 1

**Навыки:** знание (политика), знание (Хаос)

**Таланты:** духовная чистота, железная воля, магическое чутьё, устрашающий вид

**Имущество:** великолепный придворный наряд, подчинённые охотники на ведьм





## ПОСЫЛЬНЫЙ

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Персонаж стремителен и быстр, и если нужно доставить послание вовремя, то ничто не в силах его остановить.*

Когда почтовая служба работает слишком медленно или не может обеспечить безопасность груза, можно воспользоваться услугами посыльного. Существует несколько крупных курьерских служб, соревнующихся друг с другом за звание самой быстрой и надёжной курьерской службы Империи. Большинство посыльных относится к своей работе чрезвычайно серьёзно и ответственно — они в буквальном смысле готовы защищать доверенные им послания ценою собственной жизни. Некоторые курьерские службы заключают с придорожными каретными дворами соглашения, которые позволяют их посыльным регулярно менять уставших лошадей, изрядно сокращая тем самым время доставки.

Гонцы занимаются срочной доставкой сообщений в пределах одного города. Во многих больших городах регулярно устраиваются состязания между гонцами, сражающимися за право называться самым быстрым городским гонцом, и победителям — вместе со славой — до-

стаются и самые выгодные рабочие контракты. Свои посыльные также есть и среди военных, и на службе у благородных семейств, и у богатых купеческих домов, и у крупных преступных группировок — у всех, кто ценит скорость и приватность обмена информацией.

«Вы герр Шмидт, который проживает в Кемпербаде на Хохплац? Эм... А может, вы знаете герра Шмидта, проживающего в Кемпербаде на Хохплац? Эм... А может, вы тогда знаете, где находится Хохплац? А Кемпербад?»

Вилли Винкль, посыльный-новичок

«Письмо выглядело очень заманчиво, если вы понимаете, о чём я. Ну я и решил глянуть одним глазком. Думал, он написал его подружке. Думал, там будет что-нибудь, ну, эдакое. Откуда же мне было знать, что там какая-то скучная шпионская хрень. Да где вообще эта Бремония?»

Руфус Друхт, посыльный, который единолично разоблачил бретонский шпионский заговор, но всё равно был уволен

Письма, которые доставляют посыльные, могут содержать самую разнообразную информацию, и для представителя этой карьеры приключения вполне могут начаться с чьей-нибудь попытки эти самые письма перехватить. Если подобное случится, прямой долг посыльного — сделать всё возможное, чтобы вернуть перехваченное послание и доставить его адресату. Впрочем, приключения не обязательно должны быть связаны с работой. Посыльные, как правило, вольнонаёмные специалисты, которые получают оплату по факту доставки сообщения, так что никто не мешает персонажу-посыльному уехать по личным делам, а затем, покончив с ними, просто вернуться к работе как ни в чём не бывало.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ПОСЫЛЬНОГО

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+			+	+	+			💀	🛡

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

✚ Гонец — медный 3

**Навыки:** атлетика, лазание, наблюдательность, ориентирование, рукопашный бой (кулачное), сплетничество, стойкость, уклонение

**Таланты:** бегун, быстрые ноги, поспешное бегство, разрыв дистанции

**Имущество:** футляр для свитков

❖ Постыльный — серебряный 1

**Навыки:** верховая езда (лошади), знание (местность), обаяние, обращение с животными, рукопашный бой (основное), хладнокровие

**Таланты:** бывалый путешественник, преступник, чувство направления, щелчок кнутом

**Имущество:** верховая лошадь, кожаная куртка, ручное оружие, седло и сбруя

💀 Курьер — серебряный 3

**Навыки:** выживание, кутёж, подкуп, усмирение животных

**Таланты:** лихой наездник, непреклонность, упрямство, чутьё на неприятности

**Имущество:** перемётные сумки, рюкзак, щит

♦ Капитан курьеров — серебряный 5

**Навыки:** запугивание, лидерство

**Таланты:** большая шишка, закалка, коммерсант, ненависть (разбойники)

**Имущество:** кольчужная рубаха, курьеры, писчий набор





## ФЛАГЕЛЛАНТ

Человек

Персонаж решил оставить всякую надежду, искать спасения в муках и боли и возложить жизнь на алтарь служения Сигмара.

Прощение грехов не даётся задаром — его надлежит заслужить мука-ми, болью и самозабвенным служением Сигмара. Флагелланты странствуют по всей Империи, бичуя себя в знак раскаяния за грехи — как за свои, так и за чужие. Они твёрдо намерены служить Сигмару до самого конца времён, который, как они уверены, наступит скоро и неизбежно. Считается, что долг любого доброго гражданина — привлечь флагеллanta, которому нужна крыша над головой; помочь ему, если он нуждается в помощи; разделить с ним трапезу, если он голоден; и, конечно, помолиться вместе с ним, если он творит молитву.

В основном флагелланты собираются в большие группы, возглавляемые Пророками Судного Дня — толкователями и провозвестниками воли Сигмара. Некоторые флагелланты следуют за армиями: как только начинается битва, они впадают в неистовство и очертя голову бросаются в самую гущу сражения, даже не помышляя о собственной безопасности. Некоторые, впрочем, странствуют в одиночку, полагая, что Сигмар сам укажет им на зло и несправедливость, с которым должны бороться его верные слуги.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ФЛАГЕЛЛАНТА										
ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	
+		+	+	+	💀			⚒️	🛡️	X

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Фанатик — медный 0

**Навыки:** выживание, запутывание, знание (Сигмар), интуиция, лечение, рукопашный бой (*цепы*), стойкость, уклонение

**Таланты:** грамотность, каменный суп, яростный натиск, ярость

**Имущество:** лохмотья, плеть

#### ❖ Флагеллант — медный 0

**Навыки:** атлетика, знание (Империя), искусство (иконопись), стрельба (пращи), хладнокровие, язык (классический)

**Таланты:** здоровяк, ненависть (еретики), суровый, флагеллант

**Имущество:** праща, религиозный символ, табличка

#### 💀 Кающийся грешник — медный 0

**Навыки:** знание (теология), наблюдательность, обаяние, язык (любой)

**Таланты:** бывалый путешественник, грозный вид, полевая перевязка, свирепый натиск

**Имущество:** священная реликвия

#### ♦ Пророк Судного Дня — медный 0

**Навыки:** артистизм (речи), лидерство

**Таланты:** бесстрашие (еретики), боевая ярость, страшное рвение, устрашающий вид

**Имущество:** книга (религия), последователи (включая кающихся грешников, флагеллантов и фанатиков)

«Мы умерщвляем плоть сию и проливаем кровь сию во имя Империи, во имя Сигмара!»

Викторина Швифель, флагеллант

«Пару месяцев назад через нашу деревню проходили флагелланты. Ох и натерпелись же мы тогда страху, на них, болезных, глядя: во-пят, хрюпят, плётками машут — одним словом, жуть. Мы знали, что делать. Мы знали, что нужно отпереть двери, накормить их и помолиться с ними, но мы так перепугались, что просто спрятались в подпол и не выходили, пока те не ушли восвояси. Жуть, говорю тебе!»

Вольфрам Барт, селянин

«Конец близок!»

Из надписей на табличках флагеллантов

Приключения для флагелланта — обычное дело, особенно если это дело связано с битвой против врагов Сигмара. Флагелланты, презирающие мирские богатства перед лицом неизбежной гибели мира, вполне могут поддерживать привычный нестяжательский образ жизни, полагаясь на честных граждан Империи во всём, что касается еды, питья и крыши над головой.



# БАНДИТ

Гном, полуорослик, человек

Персонаж — член организованной преступной группировки, занятой вымогательством денег у тех, кто не способен за себя постоять.

Бандиты вымогают из законопослушных граждан и купцов деньги за «защиту» и иные столь же эфемерные «услуги». Если жертва не платит положенный «сбор» в срок, вымогатели начинают угрожать ей или её близким или попросту «изымать» её имущество. Местные власти редко обращают внимание на мелкие банды, а у крупных группировок, как правило, достаточно денег и влияния, чтобы попросту откупиться от любых неприятностей с законом. Ради защиты своих интересов бандиты готовы пойти на убийство, и не только. Громилы — низшее звено этой криминальной структуры, специалисты по вымогательству денег, взятых в рост под высокий процент, и прочих долгов, в первую очередь игорных. В мире повальной нищеты обещание лёгких денег — это приманка, мимо которой отчаявшиеся и неблагородные просто не в силах пройти. Чем обширнее и сложнее становится схема, приносящая грязные деньги, тем больше и организованнее становится группировка, которая извлекает из этой схемы прибыль. Иными

словами, в то время как мелкие банды довольствуются регулярными «сборами» с пары-тройки доходных домов, власть крупнейших преступных кланов простирается над городами, а то и целыми провинциями, и короли преступного мира, стоящие во главе таких кланов, концентрируют в своих руках огромную власть.

«Надеюсь, деньги герра Хейзельманна у вас при себе — терпеть не могу хруст ломающихся пальцев».

Клаус Бетельхоф, учтивый бандит

«НЕ СТАВЬ БОЛЬШЕ, ЧЕМ МОЖЕШЬ ЗАПЛАТИТЬ».

Вывеска на стене «Костей Боско», альтдорфского игорного дома

«иначи боско поломает тибе ноги».

Приписка мелом под вывеской на стене «Костей Боско»

Громилы и бандиты — большие специалисты по части угроз и насилия, что делает их незаменимыми членами любой команды, предпочитающей агрессивный подход. Главари банд вполне могут путешествовать с места на место, присматривая новые возможности для расширения своей сферы влияния, укрепления позиций и увеличения прибыли. Кроме того, конкурентная борьба в преступном мире всегда протекает чрезвычайно остро, и даже его короли могут пасть под написком своих многочисленных врагов, причём не только внешних, но и внутренних. Вынужденные бежать с насиженных мест, многоопытные бандиты вполне могут примкнуть к команде бывалых искателей приключений, чтобы в нужный момент использовать их в своих интересах.

## СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ БАНДИТА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		+	+				🛡	💀	⚔

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Громила — медный 3

**Навыки:** запугивание, знание (местность), кутёж, рукопашный бой (кулачное), скрытность (города), стойкость, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** грозный вид, могучий удар, преступник, этикет (преступники)

**Имущество:** кастет, кожаная куртка

#### ❖ Бандит — медный 5

**Навыки:** обаяние, оценка, подкуп, рукопашный бой (основное), сплетничество, язык (эсталийский или тилейский)

**Таланты:** грязные приёмы, ошеломляющий удар, прирождённый воин, расхититель

**Имущество:** кольчужная рубаха, ручное оружие, шляпа

#### 💀 Главарь банды — серебряный 3

**Навыки:** интуиция, лидерство, наблюдательность, стрельба (арбалеты)

**Таланты:** бесстрашие (стражники), железная воля, живучесть, устойчивость (яды)

**Имущество:** шайка громил и бандитов, одноручный арбалет и 10 болтов

#### 🛡 Король преступного мира — серебряный 5

**Навыки:** знание (закон), знание (политика)

**Таланты:** аура величия, богач, большая шишка, устрашающий вид

**Имущество:** отличная одежда, отличная шляпа, подчинённые главари банд, сеть осведомителей





## ВЕДЬМА

Человек

*Волевой и амбициозный персонаж стремится постичь искусство магии, несмотря на то что по закону не имеет права её применять.*

Закон гласит, что любой обладатель редкого магического дара обязан пройти обучение под руководством наставников из Колледжей Магии. Эта участь по нраву далеко не всем — многие срываются в бега или продолжают жить прежней жизнью, скрывая от окружающих свои сверхъестественные способности. Таких людей в Империи называют ведьмами и ведьмаками. Без помощи умелого учителя ведьмы рисуют погубить не только свой рассудок, но и саму душу, поскольку мало кто из них понимает истинную природу открывшихся им сил. Впрочем, есть среди них и те, кто прекрасно осознаёт, насколько опасна магия, но считает, что стоящее на кону могущество с лихвой оправдывает этот риск. Магический дар не разбирает сословий и не заглядывает в кошелёк, так что ведьмой может стать кто угодно — от добродушного, но свободолюбивого бродяги до дворянина, скрывающего свои новообретённые способности, чтобы не лишиться наследства. Многие из тех, в ком пробуждается дар, навсегда порывают со своей прошлой жизнью и бегут прочь, страшась невольно кому-нибудь навредить. Как бы то ни было, ведьмы редко раскрывают перед кем-нибудь свою истинную природу — слишком уж велик риск окончить свои дни на костре в окружении толпы излишне ревностных сигмаритов.

«Ты думаешь, только маги могут использовать магию? Не тут-то было! Я тоже наделён этим даром, и я отказываюсь становиться рабом этих так называемых Колледжей!»

Франц Циммель, беглый ученик Золотого мага, за три месяца до своей роковой встречи с охотником на ведьм

Жизнь ведьмы полна опасностей. Конечно, некоторые выдают себя за магов, но этот обман способен раскрыть всякий, кто имеет о магии хотя бы отдалённое представление. Тем не менее искатели приключений — особенно те, кого не слишком заботят вопросы веры или морали, — редко интересуются вопросами образования, особенно если ведьма успешно справляется со своими обязанностями и если от её ведьмовства не несёт за милю зловонием Тёмных Богов. Несмотря на то что применение магии без соответствующей лицензии противозаконно (и наказуемо смертью), большинство магов, прежде чем переступить через порог Колледжей Магии, успели на собственной шкуре почувствовать, что значит быть ведьмой. Стоит отметить, что об этом известно не только самим магам, но и представителям Церквей, поскольку закон Империи велит передавать всех пойманных ведьм в распоряжение властей. Обучение в Колледжах можно представить в виде промежуточного события (см. стр. 195) или сделать центральной темой одного или нескольких приключений. Если всё пройдёт гладко, то по окончании обучения персонаж получит возможность сменить КАРЬЕРУ и продолжить игру уже в качестве мага.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ВЕДЬМЫ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+			+	❖			◆	+	💀

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ✚ Ворожея — медный 1

**Навыки:** запугивание, концентрация, ловкость рук, скрытность (дикая местность), сплетничество, стойкость, хладнокровие, язык (магический)

**Таланты:** безупречная дикция, грозный вид, преступник, простейшая магия

**Имущество:** свечи, кусок мела, булавки

#### ❖ Ведьма — медный 2

**Навыки:** интуиция, наблюдательность, ремесло (травник), рукопашный бой (древковое), уклонение, усмирение животных

**Таланты:** ведьма, Второе зрение, привлекательность, Школа магии (Ведьмовство)

**Имущество:** мешок, посох, рабочие инструменты (травник), травы

#### ❶ Ведунья — медный 3

**Навыки:** знание (тёмная магия), обаяние, подкуп, торговля

**Таланты:** быстрые руки, магическое чутьё, средство с животными, устрашающий вид

**Имущество:** плащ с карманами, рюкзак, талисман

#### ⓧ Колдунья — медный 5

**Навыки:** знание (демонология), знание (магия)

**Таланты:** закалка, твёрдость духа, фортуна, эфирный унисон

**Имущество:** мантия, череп





## BOP

Гном, полуорослик, человек

*Персонаж ворует у других, чтобы набить собственные карманы, и у него неплохо получается.*

Воры занимаются тем, что крадут всевозможное добро у тех, кому это самое добро принадлежит. Сама идея того, что на жизнь можно зарабатывать честным трудом, среди воров, будь они хоть простыми пронырами, хоть хитроумными взломщиками, считается чем-то вроде дурной шутки. Воры нередко сбиваются в шайки и налаживают взаимовыгодные отношения с шарлатанами, бандитами и скупщиками краденого. Жестокие междуусобицы, возникающие порой между подобными группировками, могут длиться годами и десятками лет. Начинающие воры работают по мелочи: присматривают жертв для старших сообщников, обчищают карманы зевак и подстерегают прохожих в тёмных, кишащих крысами переулках. Опытные же взломщики предпочитают избегать конфликтов, а потому специализируются на скрытом проникновении в жилые и деловые здания и имеют дело только с небольшими и цennыми вещицами. Самые амбициозные из воров работают по-крупному и тратят по несколько дней (а то и недель) исключительно на сбор информации и планирование очередной операции. Некоторые даже устраивают своеобразные репетиции, незаметно проникая на место будущего гранди-

зового ограбления, чтобы изучить его как можно лучше и заранее наметить все пути подхода и отхода. Работая совместно с другими профессионалами, великие взломщики способны устраивать такие эскапады, о которых простым ворам остаётся только мечтать.

«*Единственная скрипучая половица на весь особняк — кроме меня на неё наступить было, конечно, некому...*»

Аллетта Циммерманн, арестованная воровка

«*Что за... Это не собаки... Это медведи!*»

Жёваный Маркс, неудачливый вор

«*Нет, тебя разыскивают не за "кражу магистратского сердца". У меня его никогда не было — ты, должно быть, перепутал меня с другим магистратом.*»

Леонора Нитхардт, магистрат

Если задуманное дело идёт насмарку и стражники садятся на хвост, ворам волей-неволей приходится отправляться в бега. Порой, даже если всё проходит гладко, стоимость или непредвиденные сверхъестественные свойства добычи могут навлечь на голову её нового владельца массу неприятностей и тем самым ввергнуть его в какое-нибудь увлекательное приключение. Впрочем, толковый взломщик обладает целым спектром ценных для любого авантюриста навыков, так что многие воры занимаются поисками приключений на постоянной основе, и некоторые из них, стоит заметить, неплохо на этом зарабатывают.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ВОРА

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
		💀		+	+	✖		+	🛡

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### † Проныра — медный 1

**Навыки:** атлетика, интуиция, лазание, наблюдательность, скрытность (города), стойкость, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** бродячий кот, ошеломляющий удар, поспешное бегство, преступник

**Имущество:** кожаная жилетка, ломик, мешок

#### ✖ Вор — медный 3

**Навыки:** взлом, знание (местность), ловкость рук, оценка, сплетничество, тайные знаки (воры)

**Таланты:** быстрые руки, взлом с проникновением, тень, этикет (преступники)

**Имущество:** верёвка, рабочие инструменты (вор)

#### 💀 Искусный вор — медный 5

**Навыки:** азартные игры, запугивание, подкуп, стрельба (арбалеты)

**Таланты:** ловкие пальцы, ловчий, разрыв дистанции, сумеречное зрение

**Имущество:** одноручный арбалет и 10 болтов

#### ♦ Взломщик — серебряный 3

**Навыки:** обаяние, обращение с ловушками

**Таланты:** богач, кошачья лёгкость, сильные ноги, цепкость

**Имущество:** капюшон или маска, крюк-кошка, тёмная одежда





## ГРОБОКОПАТЕЛЬ

Полуорслик, человек

*Презрев опасности некромантии, персонаж набивает карманы добром мертвцев.*

Торговля свежими трупами и частями тел — дело крайне прибыльное, а университеты и практикующие врачи обеспечивают стабильный спрос. Ну а помимо академической ценности, которой обладают сами трупы, с телами, покоящимися под могильными плитами Садов Морра, нередко хоронят ценности вполне материального свойства. В силу того, что их ремесло явно незаконно и святотатственно, гробокопатели, как правило, предпочитают работать под покровом темноты. Стоит отметить, что поставщики трупов порой не утруждают себя копанием могил и производят свежие тела своими силами, подстерегая простых горожан и бродяг прямо на улицахочных городов. Расхитители гробниц предпочитают не связываться со свежими покойниками и законами, оберегающими их покой, и отправляются исследовать древние руины и давно позабытые могильники, несмотря на то что в этом деле всегда существует риск нарваться на неупокоенную нежить или просто разбойников с большой дороги. Со временем

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ГРОБОКОПАТЕЛЯ										
ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

✚ Поставщик трупов — медный 2

**Навыки:** интуиция, лазание, наблюдательность, скрытность (любая), сплетничество, стойкость, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** бродячий кот, поспешное бегство, преступник, сильная спина

**Имущество:** кусок парусины, ломик, плащ с капюшоном, тачка

❖ Гробокопатель — медный 3

**Навыки:** вождение, знание (медицина), оценка, подкуп, рукопашный бой (основное), торговля

**Таланты:** взлом с проникновением, силач, сумеречное зрение, устойчивость (болезни)

**Имущество:** ламповое масло, лопата, масляный фонарь, ручное оружие, рюкзак

❶ Расхититель гробниц — серебряный 1

**Навыки:** взлом, знание (история), книжные изыскания, обращение с ловушками

**Таланты:** грамотность, могучий удар, тоннельная крыса, упрямство

**Имущество:** верёвка, кожаная куртка, лошадь, повозка, рабочие инструменты (вор), ручное оружие (кирка)

❷ Охотник за сокровищами — серебряный 5

**Навыки:** ориентирование, ремесло (инженер)

**Таланты:** бесстрашие (нежить), ловчий, твёрдость духа, шестое чувство

**Имущество:** карты, палатка, писчий набор, рабочие инструменты (инженер), спальный мешок

самые успешные охотники за сокровищами становятся своего рода героями, а их находки охотно скупают не какие-нибудь ломбардщики, а почтенные коллекционеры из числа состоятельных и знатнейших аристократов. Ходят слухи, что один из рыцарских орденов добился влияния и богатства именно за счёт сокровищ, добытых его подвижниками из глубин иноземной гробницы.

«Тебе это уже не понадобится... А вот мне определённо пригодится».

Симон Шрайбер, гробокопатель

«Это не просто цацки, Герберт. Посмотри на все эти старые кости! Говорю тебе, альтдорфские профессора заплатят за них кучу денег!»

Туле «Упырь» Грубш, поставщик трупов

«Ужасы Кхемри до сих пор преследуют меня. Проклятие его мёртвых владык пожирает меня изнутри. Надеюсь, Морр не оставит моё мёртвое тело на поживу нечестивому колдовству, что разъедает мои кости и опаляет сердце».

Леди Эстель Гауптляйтэр, охотница за сокровищами (ныне покойная)

Гробокопатель всегда готов ступить на стезю искателя приключений, особенно если о его противозаконныхочных вылазках вдруг станет известно властям. Кроме того, толкового гробокопателя может нанять какой-нибудь коллекционер-антiquар, которому позаимствует необходим специалист по вскрытию древних гробниц. Вдобавок гробокопателям порой приходится выслеживать своих прямых конкурентов — некромантов, которым для нечестивых ритуалов тоже постоянно тре-буются покойники.





## ПРОЙДОХА

Высший эльф, полурослик, человек

*Ловкий и оборотистый персонаж зарабатывает на жизнь, ловя рыбку в мутной воде самых злачных мест больших и малых городов.*

Пройдохи привлекают народ, предлагая им нелегальные товары и запрещённые законом услуги. Гномы и многие люди относятся к подобным занятиям крайне нетерпимо, но полурослики и высшие эльфы склонны воспринимать существование притонов, борделей и прочих гнёзд порока как неотъемлемую часть окружающей действительности.

Среди пройдох встречаются представители самых разнообразных занятий — от наркоторговцев и распутников до танцоров и натуралистов. Да-да, на многих самых знаменитых произведениях современного искусства красуются уличные пройдохи, согласившиеся попозировать за пару монет. Вслед за большими армиями всегда следуют обозники, и среди них, естественно, обретается немало стремящихся подзаработать пройдох. Дельцы — хозяева злачных заведений — могут владеть целыми подпольными империями, где найдётся место для любого шельмца, будь то скопщик краденого, которому нужно надёжное место для встреч с клиентами, или король преступного мира, которому требуется тайная берлога.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ПРОЙДОХИ

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
				❖	+	+	◆	💀	+

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ❖ Прояхнейд — медный 1

**Навыки:** азартные игры, артистизм (любой), за- пугивание, кутёж, обаяние, подкуп, сплетничество, торговля

**Таланты:** бродячий кот, общительность, привлекательность, трёп

**Имущество:** фляжка с крепкой выпивкой

#### ❖ Пройдоха — медный 3

**Навыки:** знание (местность), интуиция, наблюдательность, рукопашный бой (основное), стойость, уклонение

**Таланты:** амбидекстр, заядлый кутила, преступник, устойчивость (болезни)

**Имущество:** доза чудного корня, отличная одежда

#### 💀 Посредник — серебряный 1

**Навыки:** знание (закон), оценка, хладнокровие, язык (любой)

**Таланты:** коммерсант, расхититель, учтивость, этикет (любой)

**Имущество:** шайка прохиндеев

#### ◆ Делец — серебряный 3

**Навыки:** лидерство, знание (геральдика)

**Таланты:** большая шишка, взяткодатель, нумизмат, смекалка

**Имущество:** городской дом с незаметным чёрным ходом, шайка пройдох

*«Приходите в "Молоток и ведро"! Лучшая музыка и лучшие развлечения на улицах старого Альтдорфа! Приходите, не пожалеете!»*

Рейнальд Шмид, пройдоха

*«Плюйся сколько влезет, но такие вот одёжки стоят немалых денег. По меркам того, кто родился в навозной куче, этот парень живёт на широкую ногу».*

Гертель Нетцхох, трактирщик

Пройдохи, обитающие в городах, нередко срываются с насиженных мест из-за чумных поветрий и религиозных запретов — последние особенно часто случаются в провинциях, где сильно влияние Церкви Сигмара. Прочие же, как, например, те, что странствуют вместе с артистами, считают путешествия неотъемлемой частью своей жизни и рода занятий, которым они зарабатывают на жизнь. Пройдохам, сумевшим заручиться поддержкой богатого покровителя, порой удается надолго отвлечься от поисков средств на пропитание и прочие повседневные нужды и посвятить своё время чему-то более увлекательному.





## РАЗБОЙНИК

Высший эльф, гном, лесной эльф, полуорослик, человек

*Персонаж зарабатывает на жизнь, взимая «подорожную дань» с беззащитных и беспечных путников.*

Разбойники бродят по дорогам Старого Света, обирая беспечных путников и грабя купеческие караваны. Жизнь разбойников полна тягот и опасностей, и многие из них вообще считают себя не преступниками, а жертвами тирании, жестоко карающей всякого, кто не хочет вписываться в установленные ею рамки. Среди таких разбойников-идеалистов немало лесных эльфов, озабоченных наступлением непрестанно плодящихся людей на их родные леса и готовых бороться с этим наступлением решительнее большинства своих сородичей. Особо сметливые и безжалостные атаманы сколачивают вокруг себя целые разбойниччьи шайки, а самым удачливым из них порой удается объединить под своим началом сразу нескольких окрестных атаманов. Этих так называемых королей разбойников боится и проклинает всякий законопослушный гражданин, будь то владетельный лорд или простой крестьянин. Впрочем, есть среди разбойников и те, кто грабит только богатых (по крайней мере

на словах) и раздаёт награбленное бедным. Естественно, бедняки превозносят своих «лесных благодетелей» и нередко помогают им сведениями и продовольствием, а при необходимости дают приют и укрывают от погони.

*«Это были дети, а не грабители. Голодные, грязные, больные. Они метили в нас из своих луков, а мы просто стояли... Старшему на вид было столько же, сколько моему сыну. Дети. В тот день мы потеряли убитыми шестерых наших...»*

Валентин Бер, дорожный стражник

*«...а он такой: «Тут, на кой тебе эти ножницы?» А я такой: «Какие, эти?» А он такой: «Ну да, других ножниц я тут чего-то не вижу». Я, конечно, посмеялся, а чего, и такой: «Иногда народец не желает ссыпать колечки, даже если я прошу очень вежливо. Тогда я достаю эти ножницы, и все пререкания стихают в один миг. Ну а если кто продолжает упорствовать... Хе-хе-хе»».*

Тит Видманн, разбойник

Шайка разбойников совсем не обязательно представляет собой ораву бездумных грабителей и убийц — если найти правильный подход, со многими из них можно вести разумный и содержательный диалог. Например, если команда авантюристов занимается устраниением какой-нибудь нечисти, засевшей во владениях одного из королей разбойников, тот вполне может поручить одному из своих подданных отправиться с ними в качестве проводника и гаранта безопасности. Разбойник-одиночка и вовсе может присоединиться к искателям приключений по собственному желанию, хотя если за его голову объявлена награда, то в людных местах ему, вероятно, придется тщательно скрывать свою личность.

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ РАЗБОЙНИКА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+	+	+	+	●					■

#### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

##### ✚ Грабитель — медный 1

**Навыки:** азартные игры, атлетика, выживание, запугивание, кутёж, рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие

**Таланты:** быдительность, поспешное бегство, преступник, скиталец

**Имущество:** кожаная жилетка, огниво, ручное оружие, спальный мешок

##### ❖ Разбойник — медный 2

**Навыки:** знание (местность), лечение, наблюдательность, скрытность (дикая природа), стрельба (луки), уклонение

**Таланты:** грязные приёмы, ловчий, меткость, ошеломляющий удар

**Имущество:** лук и 10 стрел, палатка, щит

##### ● Атаман разбойников — медный 4

**Навыки:** верховая езда (лошади), интуиция, лидерство, сплетничество

**Таланты:** быстрая перезарядка, выездка, грозный вид, закалка

**Имущество:** верховая лошадь, кольчуга, седло и сбруя, шайка разбойников, шлем

##### ■ Король разбойников — серебряный 2

**Навыки:** знание (Империя), обаяние

**Таланты:** бесстрашие (дорожные стражники), живучесть, железная воля, меткий выстрел

**Имущество:** логово, подчинённые атаманы разбойников





## СКУПЩИК КРАДЕНОГО

Гном, полуорлик, человек

*Будучи большим ценителем и знатоком редких вещиц, персонаж готов преступить закон, лишь бы купить то, что можно перепродать с большой прибылью.*

Скупщики краденого наживаются на перепродаже воровской добычи, причём зачастую проворачивают всё так, что покупатель даже и не догадывается о незаконном происхождении своего нового приобретения. Некоторые успешные скупщики действуют под прикрытием ломбардов, лавок и прочих торговых предприятий. Многие, впрочем, предпочитают сохранять мобильность и иметь дело исключительно с мелкими, но крайне ценностными вещицами. Кроме того, хороший скупщик — это хорошо осведомлённый специалист, причём подчас весьма искусшённый в разного рода потаённых и даже запрещенных знаниях. Некоторые скупщики то и дело переезжают со своими товарами с места на место — в конце концов, картину, украденную в Альтдорфе, лучше всего продать где-нибудь в Талабхайме, где никто не знает, что она краденая. Когда внезапно пропадают какие-нибудь ценности, те, кто их ищет, как правило, первым делом обращаются именно к скупщикам краденого — если не в поисках самой пропажи, то как минимум за информацией. Кроме того, некоторые скупщики

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ СКУПЩИКА КРАДЕНОГО

ББ	ДВ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
				+	+	❖	💀	🛡	+

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ◆ Барышник — серебряный 1

**Навыки:** азартные игры, кутёж, обаяние, оценка, рукопашный бой (основное), сплетничество, торговля, уклонение

**Таланты:** грамотность, картёжник, коммерсант, общительность

**Имущество:** краденые товары стоимостью 3d10 шиллингов, ручное оружие

#### ❖ Скупщик краденого — серебряный 2

**Навыки:** запугивание, интуиция, наблюдательность, ремесло (гравёр), тайные знаки (воры), хладнокровие

**Таланты:** преступник, этикет (преступники), нумизмат, смекалка

**Имущество:** увеличительное стекло, рабочие инструменты (гравёр), писчий набор

#### ● Ломбардщик — серебряный 3

**Навыки:** артистизм (сказительство), знание (искусство), знание (местность), подкуп

**Таланты:** большая шишка, ошеломляющий удар, счетовод, учивость

**Имущество:** ломбард

#### ■ Теневой воротила — серебряный 4

**Навыки:** знание (геральдики), книжные изыскания

**Таланты:** взяткодатель, грозный вид, грязные приёмы, железная воля

**Имущество:** наёмные громилы, сеть осведомителей, склад

промышляют в качестве посредников в сделках между профессиональными ворами и теми, кому нужно что-нибудь украсть.

«Я знаю, что эта штука краденая. Ты знаешь, что эта штука краденая. Даже старик Сигмар знает, что эта штука краденая. Поэтому, когда я спрашиваю, не краденая ли она, будь любезен не врать мне в лицо, говоря, что она не краденая. К счастью для тебя, я торгую краденым, так что перестань паниковать».

Елена Безлах, ломбардщица

«Наши общие знакомые называют меня скупщиком краденого потому, что я скупаю краденое. Почему горожане называют меня старьевщиком? Потому что не знают, что я продаю краденое, смекаешь? Я торгую, ты воруешь, приносишь добычу мне, и всё — ты чист и при деньгах. Считай меня своим деловым партнёром».

Прыщавый Вакрам, скупщик краденого

Поиски продавцов и покупателей, как, впрочем, и попытки избежать крупных неприятностей, могут завести скупщиков краденого куда угодно — их можно повстречать в любом уголке Империи и далеко за её пределами. Начинающие барышники нередко путешествуют между городами Старого Света, скупая и продавая краденое, но есть среди них и те, кто старается осесть, закрепиться и отыскать собственную нишу в преступном мире. Учитывая, насколько часто совпадают интересы скупщиков краденого и более почтенных их коллег — купцов, нет ничего удивительного в том, что порой они заключают друг с другом взаимовыгодные соглашения. Подводя итог всему вышесказанному, можно с уверенностью утверждать, что неприятности (или, как их ещё называют, приключения) вряд ли заставят себя долго ждать.





## ШАРЛАТАН

Высший эльф, полуорослик, человек

*Беспринципный обольститель, персонаж живёт за счёт окружающих его глупцов, а глупцы, по счастью, никогда не переводятся...*

Шарлатаны зарабатывают на жизнь, играя на чужом доверии. Мастерски оперируя эмоциями и душевными слабостями своих жертв, они предлагают им нечто заманчивое и, как правило, слишком хорошее для того, чтобы быть правдой. От достаточно искушённого шарлатана не защитит даже самое высокое социальное положение — жертвой мошенника может стать кто угодно, хоть крестьянин, хоть аристократ. Именно поэтому одним из самых полезных для любого шарлатана качеств — помимо умения врать на голубом глазу — является отсутствие совести.

Среди шарлатанов встречаются и мелкие мошенники, и крупные махинаторы, и шулера — все, кто так или иначе наживается на легковерных. Полуорослики предпочитают действовать небольшими семейными подрядами; молодые высшие эльфы, оказавшиеся в компании людей, относятся к своим аферам как к своеобразной игре, и движет ими не жажда наживы, а стремление продемонстрировать

### СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ШАРЛАТАНА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
				+	💀	+	🛡	⚒	+

### КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

#### ◆ Мошенник — медный 3

**Навыки:** азартные игры, артистизм (сказительство), кутёж, ловкость рук, обаяние, подкуп, сплетничество, торговля

**Таланты:** игрок в кости, картёжник, фортуна, этикет (любой)

**Имущество:** игральные кости, колода карт, 2 комплекта одежды, рюкзак

#### ❖ Шарлатан — медный 5

**Навыки:** артистизм (актёрство), интуиция, наблюдательность, оценка, уклонение, хладнокровие

**Таланты:** альтер эго, быстрые руки, преступник, трёп

**Имущество:** 2 комплекта отличной одежды, множество безделушек и талисманов, множество склянок с цветными порошками и подкрашенной водой, официальный документ (поддельный)

#### 💀 Аферист — серебряный 2

**Навыки:** взлом, знание (геральдики), тайные знаки (воры), язык (воровской арго)

**Таланты:** витийство, грамотность, коммерсант, привлекательность

**Имущество:** гримёрный набор, множество официальных документов (поддельных), набор отмычек

#### ♦ Махинатор — серебряный 4

**Навыки:** знание (генеалогия), книжные изыскания

**Таланты:** мастер перевоплощения, общительность, учтивость, чутьё на неприятности

**Имущество:** писчий набор, поддельная печать

своё превосходство над окружающими. Некоторые опытные шарлатаны нередко сотрудничают с художниками, способными подделать любые бумаги и документы в обмен на процент от прибыли.

*«Эту вещицу я раздобыл в далёкой заморской стране, на вершине высочайшей эльфийской башни. Видишь, как она скрится в лунном свете? Это не что иное, как свечение сокрытой внутри неё магии! Конечно, в это трудно поверить, но обстоятельства буквально вынуждают меня рассстаться с нею. Воистину, за подобное чудо любая цена кажется не стоящим упоминания пустяком».*

Вольмар Ротте, аферист

*«Последний живой наследник лорда Швальба, говорите? Чуши свинья! За сегодняшний день я лично повидал уже пятерых точно таких же «наследников»! Хотелось бы мне знать, сколько вы заплатили за этот клочок бумаги? И, главное, кому?»*

Герольд Бен, разъярённый дворецкий

Чтобы не вызывать подозрений, шарлатанам нередко приходится перебираться с места на место. Кроме того, толковый махинатор редко использует настоящее имя, предпочитая представляться кем угодно, только не самим собой. Именно поэтому у шарлатана всегда есть возможность задвинуть свою «работу» на второй план и отправиться на поиски приключений. Ну а при желании шарлатан столь же легко и непринуждённо может вернуться к своему ремеслу в любом месте, где есть богатые дураки, готовые расставаться с денежками в обмен на пустые обещания.



# ◆ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ ◆



«Конечно, выигрыши в “Алую Императрицу” — это на 90% удача и только на 10% навык. Но попробуй сыграть без этих 10%, и победы тебе не видать».

Герман Грауманн, картёжник, балагур и лжец

По ходу игры ты то и дело будешь попадать в ситуации, когда исход действия твоего персонажа неочевиден. Удастся ли герою перепрыгнуть через расселину, или это будет прыжок в объятия смерти? Получится ли у персонажа игрока усыпить бдительность дворецкого, или тот предпочтёт позвать стражу? Насколько хорошо герой справится с подобными задачами, зависит от имеющихся у него навыков и талантов. В целом навыки дают представление о знаниях и умениях твоего персонажа, а таланты включают в себя особые способности или приёмы, которым он успел научиться. Если хочешь узнать, как это всё работает на практике, смотри главу 5: правила.

## НАВЫКИ

В то время как ХАРАКТЕРИСТИКИ представляют собой природный потенциал тела и разума персонажа, НАВЫКИ — это конкретные области приложения этого самого потенциала. Каждый ШАГ РАЗВИТИЯ выбранного НАВЫКА увеличивает шансы добиться успеха при выполнении соответствующих задач. Более опытный или лучше подготовленный герой сможет одолеть даже тех противников, которых природа наградила более щедро.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОКАЗАТЕЛЯ НАВЫКА

Каждый НАВЫК привязан к определённой ХАРАКТЕРИСТИКЕ, указанной в его описании. Показатель НАВЫКА — это показатель данной ХАРАКТЕРИСТИКИ плюс количество ШАГОВ РАЗВИТИЯ этого НАВЫКА. Для подсчёта шагов развития в бланке персонажа предусмотрен отдельный столбец.

**Пример:** Сигрид обладает ХАРИЗМОЙ 41 и делает 5 шагов развития обаяния, поэтому значение её обаяния равно 46 ( $41 + 5 = 46$ ).

## ОБЩИЕ И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Навыки бывают либо общими, либо профессиоナルными.

Общие навыки — это базовые способности, которыми можно пользоваться в повседневной жизни. Персонаж может пройти проверку любого общего навыка, даже если не сделал в нём ни одного шага развития. Для проверки при этом задействуется только ХАРАКТЕРИСТИКА, к которой привязан этот навык. Подробнее об этом рассказано в главе 5: правила.

**Пример:** Сигрид не сделала ни одного шага развития Атлетики. Однако Атлетика — это общий навык, так что Сигрид при необходимости сможет пройти проверку Атлетики за счёт характеристики, к которой привязан НАВЫК, то есть за счёт ПРОВОРСТВА.



Для того чтобы использовать профессиоナルные навыки, требуется особая подготовка, долгое обучение или практический опыт. Персонаж может пройти проверку только того профессиоナルного навыка, в котором он сделал хотя бы один шаг развития. Иными словами, сколь бы ты ни был умён, ты ни за что не поймёшь тонких юридических иноансов, не обладая хотя бы зачатками знания (закон).

**Пример:** Адемар, обладая интеллектом 36, не сделал ни одного шага развития ни в общем навыке азартных игр, ни в профессиоナルном навыке лечения. Оба этих навыка привязаны к интеллекту. Адемар может успешно пройти проверку навыка азартных игр с вероятностью успеха 36%, поскольку азартные игры — это общий навык, а пройти проверку общего навыка может кто угодно. Однако лечение — это профессиоナルный навык, так что, когда Адемару нужно срочно зашить рану, он зовёт доктора!

## ГРУППЫ НАВЫКОВ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Некоторые навыки на самом деле являются группами навыков, в которые входит сразу несколько различных навыков с общим названием. Каждый входящий в такую группу навык называется специализацией. Всякий раз, когда специализация упоминается в тексте правил, она указывается в скобках рядом с названием группы.

**Пример:** язык — это группа навыков, а значит, под этим названием собрано несколько отдельных специализаций. Примерами таких специализаций могут служить язык (бретонский), язык (магический) или язык (мутландский).

Делая шаг развития группы навыков, нужно выбрать конкретную специализацию. Иногда, когда специализация указана непосредственно в описании карьеры, такого выбора нет. Иногда, когда в качестве специализации указано «(любая)», специализацию нужно выбрать самостоятельно. При необходимости всегда можно обратиться к описанию соответствующего навыка и использовать перечисленные там специализации или (с разрешения ведущего) придумать свою собственную специализацию — такую, которая лучше всего подходит именно твоему персонажу.

**Пример:** в схеме развития карьеры Теодоры есть запись «знание (любое)». Если она захочет сделать шаг развития этого навыка, ей придётся выбрать одну из специализаций. Как следует поразмыслив, она выбирает знание (теология), показывая тем самым, что ей удалось узнать много нового о богах и религии.

В остальном любая специализация, входящая в группу навыков, — это просто отдельный навык, который с точки зрения правил ничем не отличается от любого другого навыка.

**Пример:** Сигрид сделала 8 шагов развития общего навыка артистизма (пение), и ни одного шага развития навыка артистизма (актёрство). Артистизм — это группа общих навыков, поэтому, обладая харизмой 41, Сигрид будет использовать это значение при проверке артистизма (актёрство) и значение 49 (41 + 8 = 49) при проверке артистизма (пение). У Теодоры немного иная история, поскольку дрессировка — это группа профессиоナルных навыков. Соответственно, один шаг развития навыка дрессировки (голуби) и ноль шагов развития навыка дрессировки (пегасы) теоретически, конечно, позволяют Теодоре научить голубей сбрасывать бомбы на головы врагов, но вот с пегасами у неё такой фокус не выйдет — не потому, что пегасы для этого не годятся, а потому, что она понятия не имеет, как их дрессировать.

## ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ НАВЫКОВ

### Общие навыки

Азартные игры (Инт), артистизм (Х), атлетика (Пр), верховая езда (Пр), вождение (Пр), выживание (Инт), гребля (С), запугивание (С), интуиция (И), искусство (Л), кутёж (В), лазание (С), лидерство (Х), наблюдательность (И), обаяние (Х), ориентирование (И), подкуп (Х), рукопашный бой (ББ), скрытность (Пр), сплетничество (Х), стойкость (В), торговля (Х), уклонение (Пр), усмирение животных (СВ), хладнокровие (СВ).

### Профессиоナルные навыки

Взлом (Л), выслеживание (И), дрессировка (Инт), знание (Инт), книжные изыскания (Инт), концентрация (СВ), лечение (Инт), ловкость рук (Л), молитвословие (Х), музенирование (Л), обращение с животными (Инт), обращение с ловушками (Л), оценка (Инт), плавание (С), ремесло (Л), стрельба (ДБ), сценическое искусство (Пр), тайные знаки (Инт), хождение под парусом (Пр), язык (Инт).



## СРАЖЕНИЯ

У многих навыков есть боевое применение; примеры того, как это может выглядеть, приведены в описании каждого навыка. Примеры эти, естественно, далеко не исчерывающие, и, если у тебя в голове родилась какая-нибудь интересная идея, смело поделись ей с ведущим.

## СВОДНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ НАВЫКОВ

### Азартные игры (Инт), общий навык

Этот навык позволяет оценивать вероятность того, что сделанная ставка окупится, а также принимать участие в различного рода играх на удачу.

Собственно, саму игру можно представить следующим образом: все участники проходят проверку азартных игр (если нужно, то с учётом модификаторов, отражающих знакомство персонажей с конкретной игрой), и участник с самым высоким уровнем успеха выигрывает кон. Если победитель не определился, все участники с меньшим уровнем успеха отпадают, а сыгравшие вничью проходят ещё одну проверку азартных игр, и так до тех пор, пока кому-то одному не улыбнётся удача.

Если персонаж хочет ещё и смухлевать, он может прибегнуть к навыку ловкости рук (см. стр. 124).

### Артистизм (Х), группа общих навыков

Этот навык позволяет персонажам развлекать публику голосом — пением, актёрским мастерством или задорными шутками. Успех при проверке артистизма означает, что выступление удалось, а уровень успеха позволяет понять, насколько хорошо.

В сражении от этого навыка вряд ли будет особый толк, но если проявить творческую жилку, то можно попытаться сбить с толку или запутать противников при помощи артистизма (актёрство).



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: «НАСТОЯЩИЕ» ИГРЫ

Некоторые игроки любят моделировать азартные игры, в которые играют их персонажи, при помощи настоящих карт, игральных костей и т. п. В этом случае игрок, успешно прошедший ПРОВЕРКУ АЗАРТНЫХ ИГР, получит возможность [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] раз тем или иным способом повлиять на исход «настоящей» игры — вытянуть дополнительную карту, перебросить результат, выпавший на одной из игральных костей, и т. п.

**Специализации:** актёрство, комедия, пение, сказительство.

### Атлетика (Пр), общий навык

Способность бегать, прыгать и двигаться быстро и изящно, а также совершать любые действия, требующие общей физической подготовки. Подробнее о применении Атлетики во время сражений рассказано в разделе **Перемещение** (см. стр. 164).

### Верховая езда (Пр), группа общих навыков

Этот навык позволяет оценить, насколько хорошо персонаж в умении ездить верхом на той или иной разновидности схожих друг с другом животных; так, скажем, **верховая езда** (лошади) позволяет ездить верхом не только на лошадях, но и на мулах, ослах и т. п. ПРОВЕРКА ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ нужна только тогда, когда персонаж пытается сделать что-нибудь особенно сложное или рискованное: принять участие в гонках, объездить дикого скакуна, проехать по пересечённой местности или атаковать с разгона. Во всех остальных случаях персонаж, сделавший хотя бы один шаг развития специализации, может ездить верхом на выбранной разновидности животных без всяких ПРОВЕРОК.

Сидя верхом на скакуне, персонаж при перемещении использует СКОРОСТЬ скакуна, а при беге и прыжках — НАВЫК верховой езды вместо атлетики. Если персонаж отправляется в дальнюю дорогу, ПРОВЕРКА ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ может быть ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЙ, а требуемый УРОВЕНЬ УСПЕХА при этом будет зависеть от расстояния до пункта назначения. Сложность и модификаторы ПРОВЕРКИ ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ могут зависеть и от окружающей обстановки, и от темперамента самого скакуна. Подробнее о верховых животных сказано в главе 12: **бестиарий**.

В сражении НАВЫК верховой езды можно применять очень широко. Подробнее об этом рассказано в главе 5: **правила**.

**Специализации:** гигантские волки, грифоны, демигрифы, лошади, пегасы.

### Взлом (Л), профессиональный навык

Персонаж, обладающий этим навыком, знаком с внутренним устройством замков и знает, как открывать их без ключей. Взлом замка нередко требует ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЙ ПРОВЕРКИ, а УРОВЕНЬ УСПЕХА, необходимый для того, чтобы вскрыть замок, зависит от сложности механизма.

### Вождение (Пр), общий навык

Вождение позволяет персонажу управлять транспортными средствами (начиная от простых телег и дилижансов и заканчивая экспериментальными творениями имперских инженеров) и перемещаться



## ЗАМКИ И ОТМЫЧКИ

Указанная в таблице сложность подразумевает, что взломщик пользуется отмычками. Импровизированные инструменты вроде шпилек и собственных пальцев обеспечивают дополнительный модификатор -10. При попытке взлома каждая ПРОВЕРКА длится один РАУНД, но если замок особенно тугой или проржавевший (по усмотрению ведущего), то времени может потребоваться больше. Если же замок, напротив, особенно прост (по усмотрению ведущего), его может попытаться взломать даже персонаж, который не обладает НАВЫКОМ взлома, — для этого ему потребуется пройти ПРОВЕРКУ ЛОВКОСТИ (-30). Ниже приведён перечень самых распространённых в Старом Свете типов замков.

Тип замка	Сложность	Уровни успеха
Задвижка	Заурядная (+20)	0
Обычная дверь	Серьёзная (+0)	2
Надёжная дверь	Трудная (-10)	2
Казначейский сундук	Тяжёлая (-20)	5
Дверь в сокровищницу	Безумная (-30)	10

по дорогам Империи с минимально возможным количеством досадных происшествий.

Если персонаж обладает НАВЫКОМ **вождения**, значит, он способен управляться с любыми обыденными дорожными трудностями без всяких ПРОВЕРОК. Однако проверка может понадобиться в нестандартной ситуации: например, если дорога в ужасном состоянии, если свирепствует непогода и т. п. Если персонаж не обладает НАВЫКОМ **вождения**, ему, вероятно, придётся проходить ПРОВЕРКУ даже при совершении самых простых манёвров. Ужасающий ПРОВАЛ (-6) при ПРОВЕРКЕ ВОЖДЕНИЯ означает, что произошла какая-то крупная неприятность. Брось d10, чтобы выяснить, какая именно:

1d10	Результат
1–2	Обрыв упряжи. Одна из лошадей (или иное тягловое животное) обрывается упряжь и сбегает; скорость транспортного средства пропорционально снижается
3–5	Серьёзная встрияска. Пассажиры теряют по 1 пункту ЗДОРОВЬЯ; хрупкий груз может пострадать
6–8	Сломанное колесо. Каждый РАУНД кучер должен проходить ПРОВЕРКУ ВОЖДЕНИЯ, чтобы избежать АВАРИИ. Двухколёсные транспортные средства со сломанным колесом терпят АВАРИЮ без всяких ПРОВЕРОК
9–10	Сломанная ось. Персонаж теряет управление, и транспортное средство терпит АВАРИЮ

**Авария.** Если на момент АВАРИИ транспортное средство двигалось достаточно быстро (по усмотрению ведущего), все, кто находится на его борту, получают по 2d10 пунктов УРОНА (рейтинг выносливости и класс брони защищают как обычно). Потерпевшее АВАРИЮ транспортное средство может починить персонаж, знакомый с подходящим РЕМЕСЛОМ, например плотник или тележник. При наличии запасного колеса заменить сломанное может любой персонаж, способный пройти ПРОВЕРКУ ВОЖДЕНИЯ или подходящего РЕМЕСЛА.

В сражении ВОЖДЕНИЕМ можно пользоваться, если позволяют обстоятельства: например, если на дилижанс нападают разбойники, и кто-нибудь из героев хочет протаранить их или умчаться прочь (см. стр. 165).

### Выживание (Инт), общий навык

Этот навык нужен для того, чтобы выживать в условиях дикой природы, и включает в себя умение рыбачить, охотиться, собирать съедобные растения, разводить костры и строить укрытия. Опытные путешественники также способны читать приметы, указывающие на скорое изменение погоды, и замечать следы присутствия различных опасных зверей.

Обустраивая лагерь, персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ ВЫЖИВАНИЯ, сложность которой зависит от окружающей обстановки: например, если идёт дождь, то ПРОВЕРКА будет **серёзной** (+0), а если бушует буря, то **тяжёлой** (-20). Успешная ПРОВЕРКА означает, что персонаж сумел добыть себе еды и устроиться в надёжном укрытии от непогоды и при желании может обеспечить этими немудреными благами ещё [УРОВЕНЬ УСПЕХА] персонажей. В случае провала персонаж должен пройти проверку стойкости (+0), чтобы избежать **усталости**. Если результатом ПРОВЕРКИ ВЫЖИВАНИЯ станет ужасающий провал (-6), с лагерем случится некая неприятность по усмотрению ведущего (быть может, это будет ночное нападение?).



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ДОБЫЧА ЕДЫ И СБОР ТРАВ

Добыча еды или сбор трав, как правило, занимают около двух часов. Все собираители или охотники проходят одну общую ПРОВЕРКУ ВЫЖИВАНИЯ по правилам ПОМОЩИ со сложностью, которая зависит от текущей обстановки.

- **Съедобные растения.** Успех означает, что удалось обеспечить едой [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] персонажей.
- **Охота и рыбалка.** Если у персонажей есть подходящие луки, копья, удочки или сети, успех позволит обеспечить едой [2 + 2 × УРОВЕНЬ УСПЕХА] персонажей.
- **Силки и капканы.** Для этого способа добычи еды потребуется НАВЫК обращения с ловушками и ловушка на животных (см. стр. 303). Позволяет обеспечить едой то же количество персонажей, что охота и рыбалка.
- **Знание (травы).** Если вместо НАВЫКА выживания персонаж использует НАВЫК знания (травы), успех позволит ему отыскать [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] порций нужных трав (см. стр. 307). Сложность ПРОВЕРКИ зависит от доступности трав: распространённых (+0), редких (-10), раритетных (-20) или экзотических (-30).

Сражаясь с противником в условиях дикой природы, персонаж может использовать навык **выживания**, чтобы понять, как обернуть особенности окружающего ландшафта себе на пользу и таким образом получить +1 преимущество. Используй правила, приведённые в описании навыка **интуиции**, и помни, что количество полученных таким образом преимуществ не может превышать рейтинга интеллекта персонажа.

### Выслеживание (И), профессиональный навык

Способность идти по следам за тем, кто их оставил. Этот навык нужен для того, чтобы распутывать самые сложные следы — чтобы идти вдоль цепочки оставленных в снегу отпечатков, достаточно и простой наблюдательности. Выслеживание же помогает различать и правильно распознавать самые старые и незаметные следы. С помощью этого навыка также можно попытаться спрятать свои собственные следы: в данном случае ПРОВЕРКА ВЫСЛЕЖИВАНИЯ становится встречной — против выслеживания преследователя.

Преследование жертвы, оставившей след, — это продолжительная ПРОВЕРКА ВЫСЛЕЖИВАНИЯ. Сложность этой ПРОВЕРКИ зависит от поверхности, на которой оставлены следы, — на мягкой земле отпечатки, конечно, видны лучше, чем на каменистой. Ведущий может пользоваться правилами ПОГОНИ, чтобы определить, удалось ли жертве уйти от следопыта (см. стр. 166).

### Гребля (С), общий навык

Умение персонажа обращаться с веслом (или вёслами) таким образом, чтобы лодка двигалась быстро и в нужном направлении. ПРОВЕРКА ГРЕБЛИ нужна главным образом при совершении рискованных и сложных действий: при сплаве по бурным рекам, отчаянном бегстве от болотных осьминогов и т. п. Считай, что любой персонаж, обладающий этим навыком, способен без всяких ПРОВЕРОК нарезать круги по тихому озерцу или переправляться через спокойные речки, но если персонаж не сделал ни одного шага РАЗВИТИЯ ГРЕБЛИ, то ПРОВЕРКИ потребует любой более или менее сложный манёвр.

### Дрессировка (Инт), группа профессиональных навыков

Этот навык даёт персонажу возможность понимать повадки определённой разновидности животных и дрессировать их в соответствии со своими нуждами. Успешная проверка позволяет узнать, чему обучено дрессированное животное (если оно, конечно, подпадает под выбранную персонажем специализацию — см. стр. 118). Кроме того, персонаж с этим навыком при желании может и сам затеять дрессировку животного, если у него найдётся немного свободного времени между приключениями (см. стр. 196).

В сражении успешная **встречная проверка дрессировки против силы воли** позволяет персонажу напугать животное, подпадающее под выбранную им специализацию, — до конца следующего хода этого персонажа выбранное животное будет охвачено СТРАХОМ (см. стр. 190). Пока животное пребывает в СТРАХЕ, персонаж может попытаться защититься от его атаки при помощи ДРЕССИРОВКИ, а не рукопашного боя, как обычно. Кроме того, с одобрения ведущего персонаж может и сам атаковать напуганное им животное при помощи навыка дрессировки, чтобы заставить это животное выполнить какую-нибудь команду.

**Пример:** столкнувшись лицом с бойцовским племенем работников, Ильза в первом раунде проходит **встречную проверку дрессировки собаки** против силы воли, выигрывает, получает +1 преимущество, и собаку охватывает СТРАХ. В следующем раунде Ильза атакует напуганную ей собаку при помощи навыка дрессировки — атака проходит успешно, Ильза (с согласия ведущего) прогоняет пса, и тот, поджав хвост, бежит прочь.

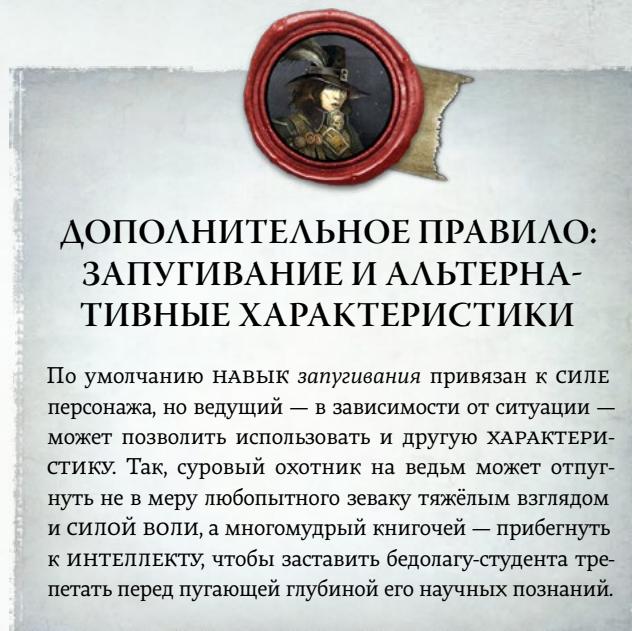
**Специализации:** голуби, демигрифы, лошади, пегасы, собаки.

## **Запугивание (С), общий навык**

Этот навык позволяет вселять страх в разумных существ и угрозами принуждать их к различным действиям. Внешнее проявление запугивания целиком зависит от контекста: чаще всего это прямые угрозы, иногда — тонкие намёки, а порой бывает достаточно и одного-единственного взгляда. Почти всегда запугивание — это ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА против хладнокровия жертвы; в случае успеха персонаж сможет запугать [рейтинг силы + уровень успеха] жертв. Каждая жертва может реагировать на запугивание по-своему, в зависимости от особенностей её личности и того, насколько успешной была проверка. Но она в любом случае либо постараётся держаться подальше, либо поспешишь убраться прочь с дороги, либо впредь не посмеет сказать дурного слова в адрес персонажа, либо поймёт, что сражение неизбежно, и схватится за оружие.

В сражении всех жертв запугивания охватывает СТРАХ (см. стр. 190). Защищаясь от устрашённого им противника, персонаж может использовать навык запугивания вместо рукопашного боя, заставляя врагов трепетать и замирать в нерешительности в самый ответственный момент. Более того, с разрешения ведущего персонаж может даже атаковать устрашённых недругов при помощи запугивания, заставляя их выполнять несложные приказы вроде «брось оружие» или «прочь отсюда». Однако стоит только персонажу провалить хотя бы одну из этих ПРОВЕРОК ЗАПУГИВАНИЯ, и противники немедленно придут в себя и избавятся от вызванного этим навыком страха. При желании (и с разрешения ведущего) персонаж может попытаться запугать их ещё раз в одном из следующих раундов, но в этом случае на ПРОВЕРКУ налагается отрицательный модификатор, поскольку враги уже видели, как угрозы и бравада персонажа обрачиваются пшиком.

**Пример:** столкнувшись с группой разбойников, Светлана Сильная проходит ПРОВЕРКУ ЗАПУГИВАНИЯ и получает УРОВЕНЬ УСПЕХА +4; её РС равен 5, и это значит, что она может запугать 9 жертв — более чем достаточно, учитывая, что выступает против неё всего трое противников. Всех их немедленно охватывает СТРАХ перед Светланой. Кроме того, выигранная ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА обеспечивает Светлане +1 ПРЕИМУЩЕСТВО. В следующем раунде она атакует ЗАПУГИВАНИЕМ, намереваясь вынудить их убраться прочь и оставить её в покое, но проваливает ПРОВЕРКУ, и бандиты приходят к себе, вспоминая, что их больше и что в руках у них оружие...



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ЗАПУГИВАНИЕ И АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

По умолчанию навык запугивания привязан к СИЛЕ персонажа, но ведущий — в зависимости от ситуации — может позволить использовать и другую ХАРАКТЕРИСТИКУ. Так, суровый охотник на ведьм может отпугнуть не в меру любопытного зеваку тяжёлым взглядом и силой воли, а многомудрый книгочей — прибегнуть к ИНТЕЛЛЕКТУ, чтобы заставить бедолагу-студента трепетать перед пугающей глубиной его научных познаний.

## **Знание (Инт), группа профессиональных навыков**

Если у персонажа есть навык знания, это значит, что он получил в соответствующей области образование или почерпнул обширные и хорошо структурированные сведения каким-то иным путём. Обладание этим навыком означает, что персонажу не нужно проходить ПРОВЕРКУ, чтобы знать что-нибудь очевидное любому эксперту. ПРОВЕРКА нужна для того, чтобы вспомнить какие-нибудь специфические или малоизвестные факты. Сложность этой ПРОВЕРКИ зависит от того, насколько распространена нужная информация, а УРОВЕНЬ УСПЕХА определяет объём сведений, которые персонажу удалось выудить из глубин своей памяти.

В сражении успешная (и уместная с точки зрения ведущего) ПРОВЕРКА ЗНАНИЯ может обеспечить +1 ПРЕИМУЩЕСТВО. Уместность определяется обстановкой: например, знание (геология) может обеспечить ПРЕИМУЩЕСТВО, если битва происходит в каменной пещере, а знание (инженерное дело) — помочь, если противник вооружён сложным механическим устройством. Если ведущий считает это уместным, то ПРЕИМУЩЕСТВО можно наращивать на протяжении нескольких ходов. Однако для того, чтобы персонаж мог прой-



ти ПРОВЕРКУ ЗНАНИЯ, его ничто не должно отвлекать, а серьёзные внешние раздражители (например, вражеские атаки) этому отнюдь не способствуют. Количество полученных таким образом преимуществ не может превышать РЕЙТИНГА ИНТЕЛЛЕКТА персонажа.

**Специализации:** геология, геральдика, закон, инженерное дело, история, магия, металлургия, наука, теология.

### Интуиция (И), общий навык

Этот навык позволяет понимать, что происходит вокруг, замечать, когда что-то идёт не так, и определять, когда собеседники начинают недоговаривать. Успешная ПРОВЕРКА ИНТУИЦИИ позволяет персонажу получить какие-нибудь полезные сведения об окружающей обстановке (по усмотрению ведущего). Так, при помощи этой проверки персонаж может понять, считает ли собеседник правдой то, что говорит; выяснить, как местные жители относятся к своему господину; разобраться, чисты ли мотивы, побуждающие окружающих ему помогать, и т. п. Если кто-нибудь целенаправленно пытается скрывать свои истинные намерения, ПРОВЕРКА ИНТУИЦИИ будет ВСТРЕЧНОЙ — как правило, против ХЛАДНОКРОВИЯ противника или его АРТИСТИЗМА (АКТЁРСТВО).

В бою успешная ПРОВЕРКА ИНТУИЦИИ позволяет правильно оценить обстановку и противников и получить за это +1 ПРЕИМУЩЕСТВО. Это ПРЕИМУЩЕСТВО можно наращивать на протяжении нескольких ходов, продолжая вести наблюдения, однако для того, чтобы персонаж мог пройти ПРОВЕРКУ ИНТУИЦИИ, его ничто не должно отвлекать, а серьёзные внешние раздражители (например, вражеские атаки) этому отнюдь не способствуют. Количество полученных таким образом ПРЕИМУЩЕСТВ не может превышать РЕЙТИНГА ИНТЕЛЛЕКТА персонажа.



### Искусство (Л), группа общих навыков

Создание произведений искусства выбранного типа.

Если у персонажа нет подходящих инструментов, на ПРОВЕРКИ ИСКУССТВА налагается отрицательный модификатор. Полученный УРОВЕНЬ УСПЕХА определит качество созданного произведения. Для особо сложных или масштабных проектов может потребоваться ПРОДОЛЖИТЕЛЬНАЯ ПРОВЕРКА. Навык ИСКУССТВА мало чем может помочь в бою, разве что позволит оценить, насколько эффектно мраморный бюст будет смотреться в качестве импровизированного оружия.

**Пример:** местный дворянин, расположения которого ищут персонажи игроков, заказывает Ирине свой портрет. Ведущий решает, что для этого Ирине понадобится пройти продолжительную проверку искусства (живопись), нарастив уровень успеха до +10, при этом каждая отдельная ПРОВЕРКА в рамках этого проекта будет занимать неделю игрового времени.

**Специализации:** гравюра, живопись, картография, мозаика, скульптура, татуировка, ткачество.



## КНИЖНЫЕ ИЗЫСКАНИЯ И БИБЛИОТЕКИ

Размеры библиотек Старого Света варьируются от небольших частных собраний из нескольких дюжин книг до громадных архивов при университетах и храмах крупных городов.

Когда персонажу нужно просто найти какую-нибудь книгу по названию или тематике в маленькой библиотеке, ПРОВЕРКА КНИЖНЫХ ИЗЫСКАНИЙ займёт порядка 5 минут. С другой стороны, в большой библиотеке каждая ПРОВЕРКА КНИЖНЫХ ИЗЫСКАНИЙ может длиться целый час, а то и больше, зато там есть шансы отыскать особенно редкие рукописи и книги.

### Книжные изыскания (Инт), профессиональный навык

Этот навык позволяет персонажу находить полезное и зачастую попросту забытое знание в библиотеках, архивах и прочих хранилищах информации. Для того чтобы пользоваться навыком КНИЖНЫХ ИЗЫСКАНИЙ, персонаж должен обладать ТАЛАНТОМ грамотность (см. стр. 135).

Если у персонажа есть навык КНИЖНЫХ ИЗЫСКАНИЙ, это значит, что в хорошо упорядоченной библиотеке и при наличии достаточно го времени он сможет без всяких ПРОВЕРОК найти ответ на простой и ясный запрос. Однако если персонаж торопится, ищет малоизвестную или хорошо спрятанную информацию, то ему придётся пройти продолжительную проверку КНИЖНЫХ ИЗЫСКАНИЙ. Сложность этой проверки зависит от размера библиотеки, а требуемый уровень успеха — от редкости и специфики искомых сведений.

Этот навык не особенно полезен в сражении. С другой стороны, найденный с его помощью редкий фехтбух может оказаться очень кстати.

### Концентрация (СВ), группа профессиональных навыков

Навык концентрации служит мерилом способности персонажа приывать и контролировать различные Ветра магии, и используется он только при сотворении ЗАКЛИНАНИЙ. Концентрация — это особый навык, который одновременно является и группой навыков со своими специализациями, и отдельным навыком без специализаций (в этом виде его используют те, кто не получил надлежащего магического образования). Подробнее об этом рассказано в главе 8: магия.

**Специализации:** Азиr, Акиши, Гайран, Гарр, Джар, Улгу, Шамон, Хии, Шаии (всё это названия Ветров магии — подробнее смотри в главе 8: магия).

### Кутёж (В), общий навык

Способность персонажа употреблять хмельные напитки, сохраняя ясность рассудка и не напиваясь до бесчувствия.

Выпив порцию алкогольного напитка, персонаж проходит проверку КУТЕЖА с модификатором, который зависит от крепости напитка. За каждую проваленную ПРОВЕРКУ персонаж получает модификатор -10 к ближнему бою, дистанционному бою,

ПРОВОРСТВУ, ЛОВКОСТИ И ИНТЕЛЛЕКТУ (а также ко всем связанным с ними НАВЫКАМ), вплоть до максимально возможного модификатора -30. Как только количество провалов сравняется с РЕЙТИНГОМ ВЫНОСЛИВОСТИ персонажа, он напьётся до БЕЗОБРАЗИЯ. Брось d10, чтобы выяснить, что при этом произойдёт.

Через час после того, как персонаж выпил последнюю порцию алкогольного напитка, он должен пройти **расширенную проверку кутежа (+0)**. Все последствия возлияний (включая отрицательные модификаторы к ХАРАКТЕРИСТИКАМ) исчезнут через [10 - УРОВЕНЬ УСПЕХА] часов. Как только этот срок истечёт, потребуется ещё одна **расширенная проверка кутежа (+0)**, в результате которой на персонажа навалится похмелье — **усталость**, которая пройдёт самостоятельно, но не раньше чем через [5 - УРОВЕНЬ УСПЕХА] часов.

Обрати внимание, что персонаж может потратить 1 пункт решимости, чтобы игнорировать все связанные с опьянением отрицательные модификаторы на протяжении следующего РАУНДА сражения (см. стр. 171).

1d10	Безобразие
1–2	«Мариенбургская отвага!» +20 к ХЛАДНОКРОВИЮ
3–4	«Ты мой лучший друг!» Игнорируй все имеющиеся у персонажа предубеждения и враждебности (см. стр. 190)
5–6	«Почему всё шатается?» В свой ход персонаж может предпринять либо ДЕЙСТВИЕ, либо ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, но не то и другое вместе (см. стр. 157)
7–8	«Да я вас всех тут уделаю!» Персонажа охватывает внезапная враждебность (ко всем!), см. стр. 190
9–10	«Как я здесь оказался?» Персонаж приходит в себя на следующий день, страдая от похмелья и не помня практически ничего из произошедшего после того, как он напился. Если персонаж попытается восстановить картину событий, ведущий и игроки должны помочь ему заполнить зияющие провалы в памяти описаниями всевозможных потребностей. Кроме того, персонаж, проснувшись, должен пройти ещё одну ПРОВЕРКУ КУТЕЖА, провал которой чреват <i>отравлением</i> (см. стр. 168)

### Лазание (С), общий навык

Способность взбираться и спускаться по крутым и отвесным поверхностям.

Если не нужно спешить, а само восхождение не представляет особых трудов, любой персонаж, обладающий НАВЫКОМ лазания, сможет без всяких ПРОВЕРОК подняться на относительно небольшую высоту.

Во всех остальных случаях используй правила со страницы 165, где, помимо прочего, рассматривается и применение этого навыка в сражении (включая лазание по крупным противникам — не сказать, что это самое благоразумное решение, но тем не менее).

### Лечение (Инт), профессиональный навык

Персонаж, обладающий этим НАВЫКОМ, умеет лечить ранения и болезни. Успешная ПРОВЕРКА ЛЕЧЕНИЯ позволяет сделать что-то одно на выбор:

- поставить диагноз;
- враачать болезни (см. стр. 186);
- восстановить [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА + УРОВЕНЬ УСПЕХА] пунктов здоровья (**примечание:** восстановить здоровье пациента при помощи ПРОВЕРКИ ЛЕЧЕНИЯ можно только после сцены, в которой тот был ранен, причём сделать это можно только один

раз). Если при ПРОВЕРКЕ использовать обеззаражающие составы, правильные припарки или чистые повязки, пациент может даже избежать инфекции (см. стр. 181);

- снять [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] состояний *истекает кровью*.

При провале ПРОВЕРКИ ЛЕЧЕНИЯ врач может причинить пациенту какой-нибудь вред — это происходит, если [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА + УРОВЕНЬ УСПЕХА] меньше 0. При ужасающем провале (-6) персонаж вдобавок заражает своего пациента *лёгкой инфекцией* (см. стр. 187).

Успешно применив этот НАВЫК против разносчика заразной болезни, персонаж на целые сутки станет к ней невосприимчив и вдобавок сможет защитить от заражения [УРОВЕНЬ УСПЕХА] посетителей, пожелавших в этот день проводить больного. Кроме того, каждые сутки, пока больной отдыхает под присмотром персонажа-лекаря, продолжительность болезни уменьшается на сутки (вплоть до минимально возможного значения в 1 сутки). Подробнее об этом рассказано в разделе **Болезни** в главе 5: **правила**.

Для исцеления некоторых ранений может потребоваться **хирург** (смотри описание одноимённого ТАЛАНТА на стр. 146). Подробнее об исцелении ран рассказано в разделе **Ранения** в главе 5: **правила**.

Ведущий может устанавливать сложность ПРОВЕРКИ ЛЕЧЕНИЯ и её модификаторы в зависимости от болезни, качества инструментов и лекарств и напряжённости обстановки. Применение навыка ЛЕЧЕНИЯ в сражении — это как минимум **серёзная (+0)** задача.

### Лидерство (Х), общий навык

Способность вести за собой других и вызывать почтительное отношение со стороны окружающих. Чаще всего этот навык ассоциируется с военными, но уверенный в себе лидер способен быстро организовать жителей на борьбу с пожаром или другим несчастьем, а дворяне используют этот навык для того, чтобы повелевать своими подданными.



Успешная ПРОВЕРКА ЛИДЕРСТВА позволит персонажу отдать приказ группе, состоящей из [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ + УРОВЕНЬ УСПЕХА] индивидов. Если эти индивиды — подчинённые персонажа (например, слуги в свите дворянина или отряд солдат под командованием сержанта), то потребуется РАСШИРЕННАЯ ПРОВЕРКА. Если же персонаж раздаёт указания тем, кто не обязан его слушаться, или если приказ особенно сложен или опасен (например, броситься в атаку на гидру), ПРОВЕРКА становится ВСТРЕЧНОЙ, и жертва будет противопоставлять лидерству персонажа своё ХЛДНОКРОВИЕ.

В бою персонаж может использовать лидерство для того, чтобы воодушевлять своих подчинённых. Успешная ПРОВЕРКА ЛИДЕРСТВА до конца раунда обеспечит им модификатор +10 ко всем ПРОВЕРКАМ ПСИХИКИ (см. стр. 190).

Кроме того, при помощи лидерства можно передавать союзникам имеющиеся у персонажа ПРЕИМУЩЕСТВА; союзники при этом должны слышать персонажа, а ему самому придётся пройти ПРОВЕРКУ ЛИДЕРСТВА. В случае успеха персонаж сможет передать в общей сложности не более [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] ПРЕИМУЩЕСТВ любым союзникам по своему выбору. Помни, что получить эти ПРЕИМУЩЕСТВА может только тот союзник, который способен слышать персонажа и понимает то, что он говорит.

**Пример:** лорд Людвиг фон Шемп на протяжении трёх раундов наблюдает, как двое его телохранителей спорят с какими-то бандитами, и использует свой навык интуиции для того, чтобы накопить 3 ПРЕИМУЩЕСТВА. Рассудив, что переговоры зашли в тупик, он решительно приказывает своим людям атаковать главаря шайки, проходит ПРОВЕРКУ ЛИДЕРСТВА и получает УРОВЕНЬ УСПЕХА +5. Воины послушно бросаются на главаря, при этом фон Шемп решает, что с делом нужно кончать побыстрее, и передаёт одному из своих телохранителей 2 своих ПРЕИМУЩЕСТВА, а другому — 1.



## КТО ТУТ ГЛАВНЫЙ?

Ведущему следует знать, что персонажи игроков, раздающие приказы другим персонажам игроков, могут вызывать трения между игроками. Если в вашей команде состоят герои, относящиеся к разным сословиям или, скажем, воинским званиям, постарайтесь заранее договориться о том, как именно это будет отражаться на их взаимоотношениях, чтобы гарантировать, что игра принесёт удовольствие всем её участникам.

### Ловкость рук (Л), профессиональный навык

Этот навык позволяет персонажу обчищать чужие карманы, прятать небольшие предметы, показывать фокусы и жульничать в азартных играх. ПРОВЕРКА этого навыка — это, как правило, ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА против наблюдательности жертвы. Успех означает, что персонаж прикарманил какую-нибудь безделушку, срезал кошелёк, подменил карту и т. п. Однако условный успех (от +0 до +1) может означать, что жертва в процессе заподозрила что-то неладное.

Если персонаж применяет этот навык для того, чтобы «помочь» себе в азартной игре, он должен пройти ПРОВЕРКУ ЛОВКОСТИ РУК (встречную, если соперники имеют основания подозревать персонажа в шулере) перед ПРОВЕРКОЙ АЗАРТНЫХ ИГР. В случае



успеха ты имеешь право перевернуть результат проваленной ПРОВЕРКИ АЗАРТНЫХ ИГР, если это позволит предотвратить провал. Если персонаж провалит ПРОВЕРКУ ЛОВКОСТИ РУК, соперники заметят, что персонаж жульничает, и, возможно, захотят его за это проучить...

Ловкость рук вряд ли сможет пригодиться персонажу в сражении, разве что особо изобретательные игроки придумают такой трюк, который, с точки зрения ведущего, может принести их персонажам ПРЕИМУЩЕСТВО. Например, заставят кинжал появиться «из ниоткуда», сбив с толку суеверного противника.

### Молитвословие (Х), профессиональный навык

Это способность персонажа взывать к своему божественному покровителю, отправлять обряды в его честь и т. п. Подробнее о том, как взывать к божеству в надежде на его вмешательство, рассказано в главе 7: религия и вера.

Если ведущий считёт это уместным (учитывая обстоятельства и догматы конкретной религии), персонаж может пройти ПРОВЕРКУ МОЛИТВОСЛОВИЯ, чтобы помедитировать, сосредоточиться и в случае успеха получить за это +1 ПРЕИМУЩЕСТВО. Продолжать молиться можно на протяжении нескольких ходов, однако количество полученных таким образом ПРЕИМУЩЕСТВ не может превышать РЕЙТИНГА ХАРИЗМЫ персонажа.

Кроме того, если противники понимают персонажа, а также знают (и боятся) божество, к которому он взывает, тот может использовать МОЛИТВОСЛОВИЕ вместо ЗАПУГИВАНИЯ.

### Музицирование (Л),

#### группа профессиональных навыков

Способность персонажа извлекать мелодию из того или иного музыкального инструмента, причём достаточно связную и приятную, чтобы развлечь окружающих. Успех при ПРОВЕРКЕ МУЗИЦИРОВАНИЯ означает, что выступление удалось, а УРОВЕНЬ УСПЕХА позволяет понять, насколько хорошо.

Специализации: волынка, клавесин, лютня, рожок, скрипка.



## ВЕСЬ СТАРЫЙ СВЕТ — ТЕАТР...

Несмотря на то что между АРТИСТИЗМОМ, СЦЕНИЧЕСКИМ ИСКУССТВОМ И МУЗИЦИРОВАНИЕМ на первый взгляд много общего, всё это совершенно независимые друг от друга группы навыков.

**Артистизм** — это группа общих навыков, привязанных к ХАРИЗМЕ персонажа. Её специализации — это способности вроде умения петь или рассказывать анекдоты, которые может практиковать кто угодно, даже тот, кто не обладает специальной подготовкой.

**Сценическое искусство** — это группа профессио-нальных навыков, привязанных к ПРОВОРСТВУ. Изучение его специализаций требует хорошего наставника, напряжённых тренировок и очень хорошей физической подготовки, в первую очередь скорости реакции и координации движений.

**Музицирование** — это тоже группа профессио-нальных навыков, но привязанных к ловкости. Каждая из его специализаций — это умение играть на определённом музыкальном инструменте, требующее длительного обучения и тренировок.

Придумав какую-нибудь новую специализацию, подумай, в какую из групп её отнести: представь, как выглядит её применение на практике и сможет ли кто-нибудь использовать этот навык без специальной подготовки. В конце концов, любой человек, не лишённый слуха, может достойно исполнить несложную песенку, но если вручить волынку тому, кто видит её первый раз в жизни...

## Наблюдательность (И), общий навык

Это способность персонажа воспринимать происходящее вокруг него при помощи зрения, обоняния, слуха, осязания, вкуса и других чувств, которыми он может обладать (например, магических и таких, которые у людей попросту отсутствуют). Ведущий может попросить персонажа пройти проверку НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ, чтобы узнать, заметил ли тот какую-нибудь важную деталь вроде движения среди деревьев, установленной ловушки или таинственного преследователя. Наблюдательность также используется во встречных проверках против навыков вроде скрытности или ловкости рук.

В сражении наблюдательность можно использовать очень широко; самый очевидный вариант — для того, чтобы заметить какую-нибудь полезную деталь, внимательно изучив противника или поле битвы (по усмотрению ведущего).

## Обаяние (Х), общий навык

К обаятельному персонажу окружающие склонны относиться лучше; кроме того, они чаще прислушиваются к его мнению и принимают его предложения. Встречная проверка обаяния против хладнокровия позволит персонажу повлиять на поведение одного или нескольких собеседников (вплоть до максимума, равного [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ + УРОВЕНЬ УСПЕХА ПРОВЕРКИ]). Первыми жертвами успешной проверки обаяния становятся собеседники с самым низким значением силы воли. Если собеседник и без того готов поддаться чарам персонажа, ПРОВЕРКУ не обязательно делать встречной.

Ведущий может позволить героям пользоваться обаянием в сражении, если они, скажем, хотят сдаться и умоляют противников оставить их в живых или приводят убедительные аргументы в пользу того, чтобы прекратить бессмысленное насилие (с гоблинами, впрочем, такой фокус вряд ли пройдёт).



## ПУБЛИЧНЫЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ

Навык обаяния можно использовать, произнося зажигательные речи, способные привлечь на сторону персонажа массы народа. Если народ слышит персонажа и вообще намерен его слушать, каждая ПРОВЕРКА ОБАЯНИЯ способна повлиять на [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ + УРОВЕНЬ УСПЕХА] слушателей — первыми жертвами становятся слушатели с самой низкой силой воли. Если персонаж выступает перед неспокойной аудиторией или если присутствующие не склонны прислушиваться к его словам, ПРОВЕРКА становится встречной — против усреднённой силы воли толпы (обычно 35). Провал означает, что персонажа никто не слушает — его речи пропадают втуне.

ТАЛАНТЫ оратор и ритор могут значительно увеличить количество слушателей, на которых персонаж способен повлиять при помощи обаяния. Ужасающий провал (-6) (см. стр. 152) при проверке обаяния означает, что толпа слушателей превращается в разъярённую стихию, а её ярость обращается на незадачливого оратора...



## ПОПРОШАЙНИЧЕСТВО

При помощи обаяния можно попрошайничать на улицах. Потратив час и успешно пройдя проверку этого навыка, персонаж получит [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] × [УРОВЕНЬ УСПЕХА] медных пенни — сложность проверки будет зависеть от выбранного подхода, обстановки и того, насколько жалким будет внешний вид самого персонажа. Если персонаж пройдёт проверку, но получит УРОВЕНЬ УСПЕХА +0, ему подадут всего 1 медный пфенниг. Ужасающий провал (-6) означает, что персонаж привлек к себе нежелательное внимание Стражи, столкнулся с другими местными попрошайками или нажил иные серьёзные неприятности.

**Примечание:** если попрошайничеством занимается персонаж, который не является попрошайкой или представителем иной столь же презренной КАРЬЕРЫ, то он рискует сильно уронить свой СТАТУС, если за этим занятием его застанут знакомые или другие представители его круга.

Если персонаж использует ОБАЯНИЕ в качестве атаки, количество жертв подсчитывается как обычно. Если персонаж, напротив, пытается защититься, ОБАЯНИЕ подействует только на атакующего. В случае успеха жертвы ОБАЯНИЯ не смогут атаковать персонажа в текущем раунде, а сам персонаж при этом, как обычно, получит +1 преимущество. ОБАЯНИЕ можно использовать на протяжении нескольких раундов подряд — до тех пор, пока персонаж не прекратит это по собственному желанию или не провалит ПРОВЕРКУ; после этого его слова в любом случае утратят свою былую притягательность.

### **Обращение с животными (Инт), профессиональный навык**

Обращение с животными позволяет персонажу ухаживать за животными, следить за их состоянием и лечить их, если те вдруг заболеют или будут ранены.

Если у персонажа есть хотя бы один шаг развития этого навыка, значит, он в силах заботиться о животном на должном уровне без всяких проверок. Кроме того, персонаж может пройти проверку ОБРАЩЕНИЯ С ЖИВОТНЫМИ, чтобы выполнить особо ответственную задачу, связанную с уходом за животными, или вовремя заметить и решить какую-нибудь проблему, например:

- понять, что животное болеет;
- разобраться, почему животное упрямится или беспокоится;
- определить рабочие и эстетические качества животного;
- восстановить [рейтинг интеллекта + уровень успеха] пунктов здоровья (примечание: восстановить здоровье животного при помощи ПРОВЕРКИ ОБРАЩЕНИЯ С ЖИВОТНЫМИ можно только после сцены, в которой оно было ранено, причём сделать это можно только один раз);
- снять [1 + уровень успеха] состояний истекает кровью;
- подготовить животное к показу.

В сражении персонаж может оценить враждебно настроенное животное на предмет слабостей и уязвимостей вроде незатянутой подпруги, лёгкой хромоты, незажившей раны и т. п., пройдя ПРОВЕРКУ ОБРАЩЕНИЯ С ЖИВОТНЫМИ. В случае успеха он и все, кому он сообщит о своих наблюдениях, до конца своего следующего хода получат +10 к ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ по этому животному (или по всаднику, если животное верховое). Обрати внимание, что этот навык не может дать больше +10 к ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ по каждому конкретному животному вне зависимости от количества применяющих этот навык персонажей.



## ЖИВОТНЫЕ

Подходит ли каждое конкретное существо под определение животного, к которому применимы навыки общения с животными и дрессировки, — решать только вам с ведущим. Конечно, с некоторыми существами вроде собак, лошадей или демигрифов всё очевидно, но подобная ясность наблюдается далеко не всегда. Одно дело решить, что дракон поддаётся дрессировке, и совсем другое — попытаться донести эту мысль до дракона...

### **Обращение с ловушками (Л), профессиональный навык**

Рано или поздно персонажи игроков обязательно столкнутся на просторах Старого Света с коварными ловушками, будь то простые силки, медвежьи капканы или хитроумные устройства вроде «Разрубателя воров конструкции фон Гриззеля». Этот навык служит мерилом того, насколько эффективно персонаж способен устанавливать или обезвреживать различные ловушки. Любой персонаж, обладающий этим навыком, при наличии достаточного количества времени способен без всяких ПРОВЕРОК установить или обезвредить практически любую ловушку. ПРОВЕРКА понадобится, только если ловушка исключительно сложная, если персонаж очень спешит или если действовать приходится в напряжённой обстановке. Широкий выбор простых ловушек представлен в главе 11: руководство покупателя.

Установка или обезвреживание большинства ловушек — это проверка обращения с ловушками (+20), но работа с особо сложными устройствами может потребовать продолжительной проверки и, соответственно, высокого уровня успеха.

### **Ориентирование (И), общий навык**

Этот навык помогает персонажу ориентироваться в дикой природе при помощи приметных деталей ландшафта, небесных светил или карт. Персонаж, обладающий этим навыком, без всяких проверок способен узнать своё приблизительное местоположение и отыскать путь от одной известной точки до другой, используя знакомые ему ориентиры. ПРОВЕРКА понадобится только в том случае, если он заблудился или забрёл слишком далеко от известных ему мест — успех позволит ему не сбиться с пути или понять, в каком направлении нужно идти, если это уже произошло.

Если речь идёт о длительном путешествии, ведущий может решить, что ПРОВЕРКА ОРИЕНТИРОВАНИЯ должна быть продолжительной, и назначить сложность и подходящие модификаторы в зависимости от условий путешествия, количества ориентиров и полноты имеющихся географических данных. Уровень успеха, которого необходимо достичь, зависит от расстояния до места назначения, а каждая ПРОВЕРКА представляет собой час или день пути — в зависимости от природы самого путешествия.

### **Оценка (Инт), профессиональный навык**

Этот навык позволяет оценить примерную стоимость редких артефактов, диковинных товаров и произведений искусства. Считай, что приблизительную стоимость привычных предметов ежедневного обихода знает любой персонаж, а успешная ПРОВЕРКА ОЦЕНКИ позволит герою прикинуть цену какой-нибудь редкой или уникальной вещи. Кроме того, при помощи этого навыка можно понять, не являются ли предметы (в том числе монеты) фальшивкой — в данном случае ПРОВЕРКА ОЦЕНКИ становится встречной, и противопоставляется ей УРОВЕНЬ УСПЕХА, полученный создателем подделки при её изготовлении. Ведущий при желании может использовать различные модификаторы, учитывая редкость или загадочность оцениваемых предметов, а также жизненный опыт, которым обладает персонаж.

### **Плавание (С), профессиональный навык**

Способность персонажа держаться на воде и не тонуть. Если персонаж обладает навыком плавания, значит, он может держаться на поверхности спокойной воды без всяких проверок. ПРОВЕРКА потребуется, если персонаж плывёт, борясь с сильным течением, удирает от гигантской акулы, посланной богом утопленников Штромфельсом, и т. п. Сложность ПРОВЕРКИ и модификаторы зависят от состояния воды и веса надетой на персонажа одежды, брони и прочего снаряжения.

В сражении ПЛАВАНИЕ используется, только если персонаж находится в воде. В этом случае ПЛАВАНИЕ заменяет навыки типа ат-

летики во всём, что касается скорости перемещения. Если важна точная скорость, считай, что вплавь персонаж перемещается вдвое медленнее, чем посуху (см. стр. 164).

### **Подкуп (Х), общий навык**

Способность персонажа судить, насколько охотно его собеседник примет взятку, и о том, как преподнести эту взятку так, чтобы он её принял.

ПРОВЕРКА ПОДКУПА в случае успеха позволит персонажу понять, можно ли подкупить его собеседника. Если можно, то ведущий должен заранее задумать сумму, которую взяточник согласится принять, ориентируясь на размер его заработка (см. стр. 51), принимая во внимание его принципиальность и сопутствующий предложению риск. Затем игрок должен назвать сумму, которую его персонаж намерен предложить в качестве взятки, а ведущий — ответить, больше, меньше или равна названная сумма той, которую задумал он сам. Игрок при этом получает [УРОВЕНЬ УСПЕХА] дополнительных попыток. Исчерпав все попытки (или угадав сумму), игрок делает окончательное предложение, основываясь на имеющейся у него информации.

**Пример:** Снорри пытается подкупить городского стражника. Статус стражника — медный 2, а значит, его заработка равен 4d10 пенни. Ведущий решает, что стражник готов принимать взятки, бросает 4d10 и получает результат 21. Решив, что Снорри не требует от стражника ничего особенно рискованного, а сам стражник привык брать взятки без малейшего зазрения совести, ведущий оставляет сумму без изменений — 21 медный пенни. Снорри проходит проверку подкупа и получает уровень успеха +1 — теперь он знает, что стражник готов принять взятку, и у игрока есть две попытки на то, чтобы угадать сумму. В ответ на первое предположение Снорри — 15 медяков — ведущий говорит: «маловато»; в ответ на второе предположение — 40 медяков — «многовато». Теперь Снорри знает, что должен предложить стражнику сумму между 15 и 40 пенни. Решив подстражироваться, Снорри предлагает 30. Стражник улыбается, принимает монеты и выпускает Снорри восвояси.

В сражении персонаж может использовать подкуп для того, чтобы прекратить бой, однако сложность проверки при этом увеличится до тяжёлой (-20). Если противник неподкупен, не понимает язык персонажа или если персонаж не может позволить себе означенную сумму, то любые попытки подкупа обречены на провал. Кроме того, если преимущество на стороне противников, что помешает им просто довести начатое до конца и забрать все деньги?

### **Ремесло (Л), группа профессиональных навыков**

Большинство жителей Рейкланда владеет тем или иным ремеслом; даже у заядлых искателей приключений есть более одобряемый обществом и надёжный источник доходов, к которому они нередко обращаются в перерывах между потрясающими воображение и пугающими до дрожи авантюрами.

Навык ремесла служит мерилом способности персонажа создавать некие предметы или оказывать соответствующие услуги, а также использовать в теории и на практике сопутствующие этому умению познания.

Если персонаж обладает навыком ремесла, считай, что при наличии соответствующих инструментов и ресурсов он способен без всяких проверок выполнять характерные для выбранного ремесла задачи. ПРОВЕРКА РЕМЕСЛА потребуется только в том случае, если персонажу понадобится создать что-нибудь в сжатые сроки или в не подходящих условиях или если он захочет что-нибудь изобрести или создать высококачественный предмет.

Проверки ремесла, как правило, продолжительны, а необходимый уровень успеха сильно зависит от того, что именно персонаж пытается сделать. Так, скажем, достойный лорда сытный обед, состряпанный при помощи ремесла (повар), займёт куда меньше времени, чем постройка боевого корабля при помощи ремесла (корабел).

Кроме того, персонаж может использовать проверку ремесла вместо знания, чтобы припомнить информацию, имеющую отношение к этому ремеслу. В данном случае в качестве базовой характеристики ведущий вместо ловкости может использовать интеллект, но, если вы считаете, что это слишком замедлит игру, это не обязательно.

Навык ремесла не слишком полезен в сражении, но поскольку специализаций этого навыка не меньше, чем самих ремёсел, то рано или поздно обстоятельства могут сложиться так, что обладатель того или иного ремесла сможет использовать его и в бою. Например, если дело происходит в аптеке, успешная проверка ремесла (аптекарь) поможет определить склянки со взрывоопасными или легковоспламеняющимися ингредиентами, которые вполне годятся как оружие.

Навык ремесла может пригодиться, если персонаж затеет создание предмета (см. стр. 199).

**Специализации:** аптекарь, бальзамировщик, дубильщик, каллиграф, кузнец, плотник, повар, свечник.



**Рукопашный бой (ББ), группа общих навыков**

Навык рукопашного боя представляет собой умение обращаться с определённым типом оружия ближнего боя, и для каждого типа оружия предусмотрена своя специализация. Если персонаж не обладает специализацией нужного типа, то он не сможет полноценно пользоваться оружием этого типа (подробнее об этом рассказано в описании типов оружия в главе 11: руководство покупателя). Подробнее о том, как применять навык рукопашного боя в сражении, рассказано в главе 5: правила.

**Специализации:** двуручное, древковое, кавалерийское, кулечное, основное, парирующее, фехтовальное, цепы.

**Скрытность (Пр), группа общих навыков**

Этот навык позволяет персонажутише перемещаться и эффективнее скрываться в тенях от посторонних глаз. Проверка скрытности — это, как правило, встречная проверка против наблюдательности жертвы, при этом сложность и модификаторы зависят от того, насколько темно вокруг, насколько хорошо виден сторонним наблюдателям намеченный маршрут, и даже от того, насколько прятно одет сам персонаж. Серьёзный или ужасающий провал при проверке скрытности помимо всего прочего означает, что персонаж привлекает внимание противников, встречи с которыми пытаются избежать.

В сражении скрытности можно найти массу применений; полезнее всего, конечно, спрятаться, чтобы устроить засаду, или обойти противника сзади, чтобы атаковать его с тыла. Подробнее об этом рассказано в главе 5: правила. Кроме того, скрытность можно использовать и для того, чтобы незаметно бежать с поля боя...

**Специализации:** города, дикая природа, подземелья.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СЛЕЖКА

Слежка — это процесс, при котором персонаж садится на хвост своей жертве и всюду сопровождает её, пытаясь оставаться незамеченным. Для слежки потребуется комбинированная проверка (см. стр. 155) наблюдательности и скрытности. Если объект внимания подозревает, что за ним следят, и пытается сбросить «хвост», эта проверка будет ещё и встречной — против его скрытности.

Если персонаж успешно пройдёт проверку наблюдательности, но провалит проверку скрытности, значит, он не потеряет жертву из виду, но та заметит слежку. Если персонаж, наоборот, успешно пройдёт проверку скрытности, но провалит проверку наблюдательности, он останется незамеченным, но преследуемому удастся уйти.

**Сплетничество (Х), общий навык**

Этот навык позволяет узнавать полезные новости из разговоров с местными жителями, а при необходимости — распространять среди них слухи собственного сочинения. Успешная проверка сплетничества означает, что персонаж почерпнул некую полезную информацию о том, что происходит вокруг. Кроме того, каждый +1 уровня успеха позволяет либо узнать дополнительную новость, либо расширить аудиторию на [рейтинг харизмы] слушателей. Длительность каждой проверки сплетничества определяется в зависимости от того, на-



## ОБРЫВКИ СЛУХОВ

Обычно ведущие предпочитают не тратить время и делятся полученной при проверке сплетничества информацией со всеми игроками одновременно. Но порой куда веселее выдавать информацию только тому, кто проходит проверку (кто-то при этом пользуется записками, кто-то отходит в сторону, чтобы перемолвиться словечком). Это позволяет обеспечивать взаимодействие игроков через их персонажей, способствуя более глубокому вживанию в образ. Конечно, такой подход оставляет простор для ошибок и недопонимания, которые могут привести к забавным (или ужасным) результатам.

сколько осторожно ведут себя персонажи, и от того, насколько оживлённая вокруг царит обстановка (по усмотрению ведущего).

Сплетничество вряд ли может оказаться полезным в сражении, но, с другой стороны, если противостоят герою местные жители, а тот — так уж получилось — знает кое-что по-настоящему сочное...

**Стойкость (В), общий навык**

Навык стойкости вступает в дело, когда персонаж преодолевает трудности, терпит лишения, противостоит суровой непогоде или подолгу не двигается. Чаще всего стойкость используется для того, чтобы защищаться или избавляться от различных состояний (см. стр. 167) и восстанавливать пошатнувшееся здоровье. Подробнее об этом рассказано в главе 5: правила.

**Стрельба (ДБ), группа профессиональных навыков**

Конечно, швырнуть камень в цель при помощи дистанционного оружия может кто угодно, но для того, чтобы пользоваться серьёзным оружием вроде луков или пистолетов, требуется подготовка. Навык стрельбы представляет собой умение обращаться с определённым типом дистанционного оружия, и для каждого из них предусмотрена своя специализация. Если персонаж не обладает специализацией нужного типа, то он не сможет полноценно пользоваться оружием этого типа (подробнее об этом рассказано в описании типов оружия в главе 11: руководство покупателя). Подробнее о том, как применять навык стрельбы в сражении, рассказало в главе 5: правила.

**Специализации:** арбалеты, взрывчатка, инженерное, ловчее, луки, метательное, пороховое, праши.

## Сценическое искусство (Пр), группа профессиональных навыков

Персонаж владеет непростым и требовательным к физической подготовке видом сценического искусства и, возможно, привык зарабатывать им на жизнь (например, путешествуя с бродячим цирком). Успех при проверке сценического искусства означает, что выступление удалось, а уровень успеха позволяет понять, насколько хорошо.

Некоторые специализации сценического искусства могут помочь персонажу в сражении. Например, проверку сценического искусства (акробатика) с разрешения ведущего можно использовать вместо проверки уклонения. Если подойти к делу творчески, то успешная проверка некоторых других специализаций может обеспечить персонажу преимущество, а, скажем, сценическое ис-

кусство (глотание огня) — при наличии подходящего снаряжения, конечно — вполне можно использовать как оружие!

**Специализации:** акробатика, глотание огня, жонглирование, клоунада, пантомима, танец, хождение по канату.

### Тайные знаки (Инт), группа профессиональных навыков

Персонаж, обладающий этим навыком, умеет пользоваться особыми знаками, понятными только членам определённой группы. Существует масса причин, по которым кто-то может захотеть оставить тайное сообщение: бродяги метят дома, хозяева которых щедры на милостыню; воры — места, где можно перелезть через стену; разведчики — логова опасных чудовищ и т. д.

Если персонаж владеет этим навыком, ПРОВЕРКА обычно не требуется — он может расшифровать практически любые знаки, оставленные представителями группы, на знаках которой он специализируется. Проверка понадобится ему только в том случае, если знаки повреждены, оставлены слишком давно или если персонаж спешит и не имеет возможности рассмотреть их как следует. Большинство зашифрованных тайными знаками сообщений крайне просты и редко состоят более чем из трёх слов.

**Специализации:** бродяги, воры, одна из гильдий, охотники, разведчики, Серый Орден.



### Торговля (Х), общий навык

Этот навык позволяет персонажу заключать с окружающими выгодные сделки. В большинстве случаев ПРОВЕРКА ТОРГОВЛИ нужна затем, чтобы узнать, удалось ли персонажу договориться о более выгодных для себя условиях. Определяется это, как правило, ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКОЙ ТОРГОВЛИ. Так, торговля может пригодиться, когда герой захочет купить что-нибудь полезное по выгодной цене. Подробнее об этом рассказано в главе 11: руководство покупателя.

### Уклонение (Пр), общий навык

УКЛОНЕНИЕ — это способность физически избегать различных не приятностей: пригибаться, отпрыгивать в сторону, быстро двигаться и т. п. Используется этот навык в основном для защиты от падающих камней, вражеских ударов, незамеченных ловушек и прочих подобных опасностей.

В сражении УКЛОНЕНИЕ используется главным образом для того, чтобы защищаться от вражеских атак и избегать получения урона. Подробнее об этом рассказано в главе 5: правила.

### Усмирение животных (СВ), общий навык

С помощью этого навыка персонаж может подружиться с животным, успокоить его или подчинить своей воле.

Успешная ПРОВЕРКА УСМИРЕНИЯ ЖИВОТНЫХ позволяет персонажу повлиять на поведение одного или нескольких животных, вплоть

## Я ВИДЕЛ ЗНАК...

Ниже мы приводим краткий перечень групп, пользующихся тайными знаками. Этот список не претендует на полноту и исключительность — даже на территории Рейкланда существует множество других сообществ, пользующихся своими собственными знаками, так что, если у вас возникнет желание или потребность придумать новую специализацию, никто не в силах вам этого запретить.

Специализации	Знатоки
Бродяги	Нищие и бродяги. Знаки бродяг, как правило, отмечают безопасные места для ночлега, деревни, которых стоит избегать, и источники еды и воды
Воры	Воры и бандиты. Члены банд и преступники-одиночки пользуются тайными знаками для того, чтобы отмечать безопасные убежища, потенциальных жертв, маршруты патрулей и т. п.
Гильдии	Члены гильдий. Многие крупные гильдии — от каменщиков до докеров — пользуются тайными знаками в своей профессиональной деятельности
Охотники	Лесники и прочие обитатели диких мест. Охотники пользуются тайными знаками главным образом для того, чтобы размечать территорию, обозначать опасные зоны, безопасные тропки и стоянки, родники и т. п.
Разведчики	Разведчики — главным образом те, что состоят на службе в армиях и наёмных отрядах. Тайные знаки разведчиков отмечают места фуражировки, пути снабжения и угрозы, способные представлять опасность даже для воинских подразделений
Серый Орден	Загадочные Серые Маги используют очень сложную систему знаков, многие из которых способны увидеть только другие маги. С их помощью они оставляют отметки для своих странствующих соратников, отмечая опасные и безопасные дороги, убежища, места, где магам не рады, и т. п.

до максимума, равного [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ + УРОВЕНЬ УСПЕХА ПРОВЕРКИ] особой. Если животные смирины и от природы послушны, то ПРОВЕРКА будет РАСШИРЕННОЙ, но в большинстве случаев это ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА против силы воли цели.

Если персонаж использует УСМИРЕНИЕ ЖИВОТНЫХ в качестве атаки, количество жертв подсчитывается как обычно. Если персонаж, напротив, пытается защититься, навык подействует только на атакующее животное. В случае успеха усмиренное животное не сможет атаковать персонажа в текущем РАУНДЕ, а сам персонаж при этом, как обычно, получит +1 преимущество. Усмирение животных можно использовать на протяжении нескольких раундов подряд — до тех пор, пока персонаж не прекратит это по своему желанию или не провалит ПРОВЕРКУ. После этого инстинкты животного возьмут своё, и персонаж больше не сможет его усмирить.

## Хладнокровие (СВ), общий навык

Хладнокровие позволяет персонажу сохранять спокойствие в напряжённых ситуациях, хранить верность собственным убеждениям и противостоять страху перед лицом ужасной опасности.

Хладнокровие, как правило, используется как защита от других навыков — обаяния, запугивания и т. д., но может понадобиться в любой ситуации, в которой персонаж рискует сделать то, чего в иных обстоятельствах он делать бы не стал. Хладнокровие также используется для того, чтобы противостоять порывам собственной психики (см. стр. 190).

## Хождение под парусом (Пр), группа профессиональных навыков

Умение персонажа править парусным судном — вязать узлы, маневрировать, ловить ветер и т.д. Если судно укомплектовано компетентным экипажем, ПРОВЕРКА ХОЖДЕНИЯ ПОД ПАРУСОМ понадобится, только если персонаж делает что-нибудь сложное или рискованное: участвует в гонке, маневрирует между опасными отмелами, борется с непогодой и т. п. Если же от персонажа, обладающего этим навыком, требуется просто править по ветру в ясную погоду или плыть вниз по широкой и глубокой реке, он вполне способен справиться без всяких проверок. Обрати внимание, что этот навык можно использовать не только для хождения под парусом: например, знание всевозможных узлов может пригодиться где угодно, особенно если нужно кого-нибудь надёжно связать.

Искусство управления парусными кораблями различных типов отличается только некоторыми тонкостями и нюансами, поэтому для персонажа, сделавшего хотя бы один шаг развития любой из СПЕЦИАЛИЗАЦИЙ этого навыка, все остальные его СПЕЦИАЛИЗАЦИИ считаются ОБЩИМИ НАВЫКАМИ, а не ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ, как обычно.

**Специализации:** баржи, волчьи корабли<sup>1</sup>, каравеллы, когги, лодки, фрегаты.

## Язык (Инт), группа профессиональных навыков

Этот навык даёт персонажу доступ к дополнительным языкам помимо родного. Правила подразумевают, что все персонажи знают

рейкшиль — язык Империи — и свой родной язык (если, конечно, это не рейкшиль); им не нужно проходить никаких проверок для того, чтобы их понимать. Если действие вашей игры разворачивается не на просторах Империи, замените рейкшиль местным языком.

Если персонаж обладает навыком языка, он может изъясняться на нём и более или менее понимать, что ему говорят в ответ. Прoverку языка придётся пройти в случае, если персонаж пытается понять или донести какую-нибудь особенно сложную идею или если ему приходится иметь дело с каким-нибудь особенно редким жаргоном или диалектом.

**Примечание:** язык (магический) используется для сотворения заклинаний, и провал ПРОВЕРКИ этого языка может привести к очень... неприятным последствиям. Подробнее об этом рассказано в главе 8: магия.

**Специализации:** боевой арго, бретонский, воровской арго, гильдейский арго, классический, кхазалид, магический, тилейский.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: БОЕВОЙ АРГО

Боевой арго — это набор простых команд и жестов, которыми можно быстро обменяться в пылу битвы. Персонажи, обладающие НАВЫКОМ языка (боевой арго), могут кратко общаться друг с другом во время сражений без всяких проблем. Персонажи, которые не обладают этим НАВЫКОМ, не могут координировать свои атаки и обсуждать стратегию после начала сражения.

<sup>1</sup> Имперские волчьи корабли — универсальные парусно-вёsselные боевые суда с пушечным и таранным вооружением.



## ЯЗЫКИ СТАРОГО СВЕТА

Ниже приведён перечень основных языков Старого Света и пара слов о его носителях. Конечно, существует огромное количество и других языков, но на просторах Рейкланда чаще всего приходится слышать именно эти.

Язык	Носители
Альбион	Жители Альбиона. Выходцев с далёкого, укутанного вечными туманами островного королевства редко можно встретить за его пределами
Боевой арго	Воины Старого Света. Очень распространён среди солдат и наёмников, которым нужно быстро обмениваться приказами и информацией в пылу битвы. Существует поверье, что этот язык придумала богиня Мирмидия ещё в бытность свою смертной
Бретонский	Жители Бретонии. Выходцы из этого рыцарского королевства, расположенного к юго-западу от Империи, довольно часто встречаются на просторах Рейкланда
Вестерландский	Селяне Бросовых Земель — продуваемой всеми ветрами территории к западу от Рейкланда. Официальным языком столицы Бросовых Земель — Мариенбурга — является рейкшпиль, напоминаение о том, что Бросовые Земли когда-то назывались Вестерландом и были провинцией Империи
Воровской арго	Лихой люд Старого Света. Воровской арго очень фрагментирован и локализован; иными словами, тилейский и имперский воровской арго — это, по сути, два разных языка
Господарский	Суровый народ областей морозного Кислевского Царства, раскинувшегося к востоку от Империи. Иноzemцы нередко называют этот язык кислевским или кислевитским
Грамбарт	Огры. Лишь немногие стремятся выучить этот простой язык — главным образом командиры наёмников, которым нужно как-то общаться с примкнувшими к роте ограми
Квикиш	Жители Подземельной Империи — скавены и их многочисленные рабы. Очень немногие готовы открыто заявить, что знают о существовании этого языка, и ещё меньше тех, кто готов признать, что умеет на нём говорить
Классический	Люди-учёные всех мастей. Первый письменный язык людей Старого Света, который зародился более 3000 лет назад. Используется в научных работах по всей Империи, в том числе в грумцах магов и многих священных писаниях
Хазалид	Жители Караз Анкора, Горных Королевств гномов. Этот язык также широко распространён среди последователей Церкви Сигмара, которые до сих пор продолжают чтить крепкие узы, связавшие народ гномов и соплеменников Сигмара ещё в те времена, когда тот был смертным
Магический	Маги. Сложный тональный язык, говоря на котором, можно воздействовать на реальный мир при помощи Ветров магии. Академическая разновидность этого языка, которой обучают в Колледжах Магии, называется <i>Lingua Praestantia</i> , и она сильно отличается от тарабарского диалекта магического языка, на котором читают заклинания ведьмы и волшебники-самоучки. Магический язык не используется в качестве средства общения
Мутландский	Жители Мутланда — Имперской Великой провинции, принадлежащей народу полurosников. На этом языке редко говорят за пределами Общих Земель
Норс	Жители Норски. На норсе нередко говорят в северных провинциях Империи — Нордланде и Остланде, а также в Кислеве и Бросовых Землях
Рейкшпиль	Жители Империи. Рейкшпиль — основной язык большинства игр <b>WFRP</b> . Рейкшпиль состоит из великого множества разнообразных диалектов, однако в большинстве случаев их носители способны понять друг друга без особого труда. Рейкшпиль — современная версия языка, на котором две с половиной тысячи лет назад, в бытность свою смертным человеком, говорил Божественный Венценосец Сигмар
Тилейский	Жители Тилеи. Чаще всего их можно повстречать на просторах Империи в качестве купцов и дипломатов. Южные Тилейские Княжества знамениты своими смертоносными политическими играми и поклонением богине Мирмидии
Эльтарин	Жители Атель Лорена и Лаурелорна, а также негоцианты из Ультуана. Эльтарин — это тональный язык эльфов, который разбит на множество диалектов и очень трудно даётся представителям других народов
Эсталийский	Жители жаркой Эсталии — разобщённого содружества королевств, расположенного к юго-западу от Империи, известные своими свирепыми междуусобицами и поклонением богине Мирмидии

# ТАЛАНТЫ

ХАРАКТЕРИСТИКИ служат мерилом природного потенциала персонажа, навыки позволяют оценить его уровень подготовки, а ТАЛАНТЫ, по сути, являются трюками, хитростями и особыми способностями, которым персонаж сумел научиться.

## ПОЛУЧЕНИЕ ТАЛАНТОВ

Несколько талантов герой получает ещё на этапе создания персонажа (см. главу 2: персонаж). Впоследствии персонаж будет получать пункты опыта, которые сможет тратить в соответствии со схемой развития своей КАРЬЕРЫ (см. стр. 48), в том числе на приобретение новых талантов или — если ТАЛАНТ можно приобрести несколько раз — на развитие уже существующих.

Если ТАЛАНТ можно приобрести несколько раз, в его описании сказано, какие именно преимущества это даёт. Кроме того, у некоторых ТАЛАНТОВ в описании есть строчка «Проверки» (см. врезку **Формат описания талантов**): в случае успешной ПРОВЕРКИ любого из указанных НАВЫКОВ каждый уровень такого ТАЛАНТА прибавляется +1 к уровню УСПЕХА этой самой ПРОВЕРКИ.

## ФОРМАТ ОПИСАНИЯ ТАЛАНТОВ

Из этой врезки вы узнаете, как именно мы описываем доступные персонажам ТАЛАНТЫ.

- **Название таланта (область).** Название ТАЛАНТА. Если в названии есть скобки, то пояснение в скобках обрисовывает область применения этого ТАЛАНТА.
- **Максимум.** Максимально возможный уровень ТАЛАНТА указывает, сколько раз персонаж может его приобрести. Как правило, это либо 1, либо РЕЙТИНГ соответствующей ХАРАКТЕРИСТИКИ.
- **Проверки.** Перечень НАВЫКОВ, к ПРОВЕРКАМ которых привязан ТАЛАНТ. Каждый уровень ТАЛАНТА, обладающего такой привязкой, даёт +1 к уровню УСПЕХА успешных ПРОВЕРК перечисленных НАВЫКОВ.
- **Описание (не выделяется).** Описание того, что даёт персонажу этот ТАЛАНТ.

## Сводный перечень ТАЛАНТОВ

### Magnum Opus

**Максимум:** нет

Персонаж — один из величайших мастеров своего дела, способный создать шедевр столь невероятной сложности и совершенства, что окружающим ничего не останется, кроме как восхищаться сотворившим его гением. Каждый раз, когда персонаж приобретает этот ТАЛАНТ, он получает возможность создать уникальное, выдающееся произведение любого из известных ему РЕМЁСЕЛ или ИСКУССТВ. Этот предмет будет считаться несравненным образцом высокого мастерства, производящим впечатление на всякого, кто его увидит. Этот ТАЛАНТ может дать персонажу различные положительные модификаторы по усмотрению ведущего (чаще всего — к ПРОВЕРКАМ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней НАВЫКОВ) при общении с теми, кто оценил шедевр). Продажа такого произведения искусства принесёт персонажу как минимум в десять раз больше, чем его обычные творения, и в некоторых случаях это далеко не предел.

### Абсолютный слух

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** АРТИСТИЗМ (ПЕНИЕ), ЯЗЫК (тональные языки, такие как ЭЛЬТАРИН, КАТАЙСКИЙ или МАГИЧЕСКИЙ)

Персонаж обладает абсолютным слухом и поставленным голосом, что позволяет ему распознавать и воспроизводить ноты с необычайной точностью и без всяких ПРОВЕРОК. Кроме того, обладатель этого ТАЛАНТА может считать, что НАВЫК АРТИСТИЗМА (ПЕНИЕ) входит в схему развития всех КАРЬЕР; если в схеме развития КАРЬЕРЫ эта СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ уже есть, то каждый шаг её развития будет стоить на 5 пунктов опыта меньше, чем обычно.

### Альтер эго

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** АРТИСТИЗМ (АКТЁРСТВО, но только для поддержания своего альтер эго)

У персонажа есть альтер эго — тайная личность, которая помогает ему выдавать себя за более богатого (или более бедного) представителя общества. Обсуди детали с ведущим и выбери любую КАРЬЕРУ. Одевшись подобающим образом, персонаж может использовать СТАТУС этой КАРЬЕРЫ при ПРОВЕРКАХ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней НАВЫКОВ) и даже игнорировать эффект ТАЛАНТА *преступник*. Тем не менее каждый раз, когда персонаж в роли своего альтер эго встречает того, кто может его разоблачить, он должен пройти ПРОВЕРКУ АРТИСТИЗМА (АКТЁРСТВО), чтобы всё прошло гладко. Каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет персонажу обзавестись новым альтер эго.

### Амбидекстр

**Максимум:** 2

Будь то результат долгих тренировок или врождённая способность, персонаж умеет пользоваться неосновной рукой намного лучше, чем большинство окружающих. Первый уровень этого ТАЛАНТА позволяет пользоваться неосновной рукой с модификатором -10, а не -20, как обычно. Второй уровень позволяет полностью избавиться от этого модификатора.

### Аура величия

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** ЛИДЕРСТВО

Присутствие персонажа заставляет окружающих проникаться чувством почтительного благоговения. Когда персонаж, обладающий этим ТАЛАНТОМ, проходит ПРОВЕРКУ ЛИДЕРСТВА, обладатели более низкого СТАТУСА не могут противопоставлять ему во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ свою силу воли. Конечно, этот ТАЛАНТ вряд ли столь же эффективно подействует на врагов персонажа, но простому народу, скорее всего, и в голову не придёт сказать хотя бы слово против.

### Бэтмен

**Максимум:** РЕЙТИНГ БЛИЖНЕГО БОЯ

**Проверки:** РУКОПАШНЫЙ БОЙ (при совершении БАТМАНА)

Персонаж научился наносить резкие выверенные удары по оружию противника, создавая брешь в его обороне или предупреждая готовящуюся атаку. В качестве действия персонаж, прежде чем атаковать противника в рукопашном бою, может заранее объявить, что проводит БАТМАН. Затем он проходит расширенную (не встречную) ПРОВЕРКУ РУКОПАШНОГО БОЯ; в случае успеха противник теряет [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] имеющихся у него преимуществ. Этот ТАЛАНТ бесполезен, если у противника нет оружия или если размер противника (см. стр. 341) больше, чем размер персонажа.

### Башня памяти

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

Башня памяти — это мнемоническая техника, созданная служителями Церкви Верены на основе эльфийских практик, разработан-

ных Хранителями Знаний Хоэта. Эта техника позволяет персонажу запоминать любые последовательности фактов, символов или слов, укладывая их друг на друга в виде этажей воображаемой башни. Если число элементов последовательности меньше или равно значению интеллекта персонажа, он может запомнить и воспроизвести её без всяких ПРОВЕРОК. Чем длиннее последовательность, тем сложнее ПРОВЕРКА ИНТЕЛЛЕКТА, необходимая для того, чтобы её вспомнить: проверка будет **элементарной (+60)**, если нужная последовательность длиннее не более чем на 10 элементов; **лёгкой (+40)** — не более чем на 20 элементов; **заурядной (+20)** — не более чем на 30 элементов и т. д. Самое очевидное применение этого ТАЛАНТА — азартные игры, когда ведущий может назначать модификаторы от +20 до +60 в зависимости от того, насколько важно в той или иной игре знать, например, какие карты ещё остались в колоде. Впрочем, существует немало других способов применить эту способность с пользой для себя, и ведущий может назначать модификаторы и к другим уместным, на его взгляд, ПРОВЕРКАМ. Каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет запоминать новую последовательность, не стирая из памяти предыдущую.

### **Бдительность**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** наблюдательность (в ближнем бою)

Персонаж привык внимательно смотреть по сторонам и очень быстро реагировать на перемены. **Застынутый врасплох** персонаж, который обладает этим ТАЛАНТОМ, может пройти проверку **наблюдательности (+0)**, чтобы игнорировать это состояние (модификаторы обстоятельств могут влиять на сложность проверки как обычно).

### **Бегун**

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

**Проверки:** Атлетика (во время бега)

Персонаж очень быстр. Когда он бежит, считай, что его скорость увеличивается на 1.

### **Безжалостный удар**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

Персонаж научился разить врагов в самые уязвимые места. Уровень этого ТАЛАНТА прибавляется к пунктам урона, которые противник получает вместе с ТРАВМОЙ, нанесённой ему обладателем безжалостного удара.

### **Безупречная дикция**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** языки (магический, при сотворении заклинаний)

Персонаж инстинктивно понимает тонкости магического языка и способен быстро проговаривать самые сложные фразы без единой запинки или ошибки. МАГИЧЕСКАЯ ОТДАЧА не срабатывает, если персонаж получает дубль в результате успешной ПРОВЕРКИ языка (магический).

### **Бессстрашне (враг)**

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

**Проверки:** хладнокровие (при сопротивлении запугиванию, ауре страха и ауре ужаса выбранного врага)

Персонаж достаточно смел или достаточно безумен, чтобы страх перед некоторыми противниками превратился в давно изжитое воспоминание. Успешно пройдя единственную проверку хладнокровия (+20) при встрече с выбранным врагом, персонаж может игнорировать все эффекты его запугивания, ауры страха и ауры ужаса. Вот примеры врагов, которых можно выбрать при приобретении этого ТАЛАНТА: зверолюды, зеленокожие, преступники, вампиры, стражники и ведьмы.

### **Благородная кровь**

**Максимум:** 1

**Проверки:** любые проверки, при которых учитывается статус персонажа

Персонаж является дворянином либо по рождению, либо по заслугам. Если персонаж одет в подобающий наряд, считай, что его статус всегда выше статуса любого из окружающих. Среди персонажей, обладающих талантом **благородная кровь**, статусы сравниваются как обычно.

### **Благословение (божество)**

**Максимум:** 1

Персонаж осеняет божественное благословение, силой которого он способен творить простые молитвы. Персонаж, обладающий этим ТАЛАНТОМ, может молить о **благословении** выбранное божество, как это описано в главе 8: **религия и вера**. Как правило, персонаж может быть носителем **благословения** только одного божества.

### **Богач**

**Максимум:** нет

Персонаж баснословно богат и почти никогда не испытывает недостатка в деньгах. Если он отправляется на заработки или затевает извлечь прибыль, каждый уровень этого ТАЛАНТА обеспечивает ему прибавку в размере 1 золотой кроны.

### **Боевая ярость**

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

**Проверки:** рукопашный бой (когда персонаж в ярости)

Персонаж научился лучше контролировать пламя своей ярости. Теперь он может погасить его в конце раунда, успешно пройдя проверку хладнокровия.

### **Боевой маг**

**Максимум:** 1

Персонажу не привыкать творить магию в пылу сражения. В свой ход он может попытаться сотворить одно **заклинание с порогом сотворения 5** или ниже в качестве свободного действия. Обрати внимание, что, воспользовавшись этим ТАЛАНТОМ, сотворить ещё одно **заклинание** в свой ход персонаж уже не сможет.

### **Божественное вмешательство (божество)**

**Максимум:** 1

Персонаж благословлён свыше и теперь может творить одно из чудес своей Церкви. Дополнительные чудеса того же бога можно приобретать в обмен на [100 × количество уже имеющихся чудес] пунктов опыта. Так, если персонаж может творить 3 чуда Сигмара, то четвёртое чудо он сможет обрести в обмен на 300 пунктов опыта. Подробнее об обретении чудес рассказано в главе 7: **религия и вера**. Как правило, у персонажа может быть только один такой ТАЛАНТ. Кроме того, обладая этим ТАЛАНТОМ, он не может выучить ТАЛАНТЫ **простейшая магия** и **Школа магии**. Персонаж может избавиться от **божественного вмешательства** за 100 пунктов опыта, но при этом утратит доступ ко всем чудесам и, скорее всего, сильно разгневает своего бога (все подробности на усмотрение ведущего).

### **Большая шишка**

**Максимум:** 1

Персонаж пользуется всеобщим уважением, несмотря на нелады с законом. Он может игнорировать ущерб статусу, который наносит ему обладание ТАЛАНТОМ **преступник**.

## Бродячий кот

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** скрытность (города)

В городских закоулках персонаж чувствует себя как дома. Проходя ПРОВЕРКУ СКРЫТНОСТИ (ГОРОДА), можешь перевернуть результат проваленной ПРОВЕРКИ, если это принесёт УСПЕХ.



## Бугай

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

**Проверки:** сила (при поднятии тяжестей)

Персонаж — коренастый и крепкий малый, которому не привыкать поднимать и носить тяжести. Каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет ему носить с собой на 2 пункта веса больше, чем обычно.

## Бывалый воин

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

Накопленный боевой опыт позволяет персонажу легко держать на расстоянии менее искушённых противников. Каждый уровень этого ТАЛАНТА считается персонажем-союзником при подсчёте численного перевеса, однако действует он, только если без него численный перевес будет не на стороне бывалого воина. Подробнее о численном перевесе рассказано на странице 162.

## Бывалый путешественник

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** знание (любое, но только в том, что касается выбранной местности)

Персонаж — любознательный и деятельный путешественник, которому известна масса полезного об исхоженных им вдоль и поперёк уголках Старого Света.

Обладатель этого ТАЛАНТА может считать, что навык знания (*местность*) входит в схему развития всех КАРЬЕР; если в схеме развития КАРЬЕРЫ эта специализация уже есть, персонаж может приобрести её дважды, выбрав разные места (например, Альтдорф и Хайгеркрюбс или Форбергланд и Убершрейк). Кроме того, каж-

дый шаг развития обоих этих знаний будет стоить на 5 пунктов опыта меньше, чем обычно.

## Быстрая перезарядка

**Максимум:** РЕЙТИНГ ЛОВКОСТИ

Персонаж изрядно навострился перезаряжать дистанционное оружие. Каждый уровень этого ТАЛАНТА прибавляет +1 к уровню успеха любой продолжительной ПРОВЕРКИ, связанной с перезарядкой любого дистанционного оружия.

## Быстрая реакция

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

В сражении персонаж реагирует на происходящее со скоростью молний. При определении очередности хода показатель его ИНИЦИАТИВЫ увеличивается на 10 пунктов за каждый уровень этого ТАЛАНТА.

## Быстрые ноги

**Максимум:** 1

Значение скорости персонажа увеличивается на 1.

## Быстрые руки

**Максимум:** РЕЙТИНГ ЛОВКОСТИ

**Проверки:** рукопашный бой (кулачное, при попытках коснуться противника) и ловкость рук

Руки персонажа так и порхают в воздухе. Когда он использует навык ловкости рук, его зрители могут противопоставить ему во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ свою наблюдательность, только если подозревают, что дело нечисто, и внимательно следят за каждым движением персонажа. Кроме того, при попытке коснуться противника в рукопашном бою при помощи кулачного оружия персонаж получает модификатор +10 за каждый уровень этого ТАЛАНТА.

## Быстрый выстрел

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** стрельба (во время быстрого выстрела)

Если у персонажа есть при себе заряженное дистанционное оружие, он может выстрелить из него вне определённой инициативой очередности, и никто из участников сражения не сможет ему в этом помешать. На проверку попадания быстрого выстрела действуют те же самые модификаторы, что и на обычный выстрел из этого оружия. Персонаж может произвести быстрый выстрел в счёт намеченных на ход действия и ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (это означает, что в свой ход персонаж не сможет предпринять ни того, ни другого). Если быстрый выстрел производят сразу два персонажа, первым стреляет тот, у кого больше уровней этого ТАЛАНТА. Если уровни ТАЛАНТА равны, оба выстрела происходят одновременно, и об этом следует помнить при подсчёте их последствий.

## Ведьма

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

Персонаж изучал магию путём проб и ошибок. Обладатель этого ТАЛАНТА может считать, что навык языка (магический) входит в схему развития всех КАРЬЕР; если в схеме развития КАРЬЕРЫ эта специализация уже есть, каждый шаг её развития будет стоить на 5 пунктов опыта меньше, чем обычно. Кроме того, каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет персонажу потратить 1 пункт УПОРСТВА, чтобы немедленно сотворить любое ЗАКЛИНАНИЕ; это заклинание навсегда врезается в память персонажа, и он ЗАПОМИНАЕТ его как заклинание одной из своих ШКОЛ МАГИИ за 0 пунктов опыта.

## Верный выстрел

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

Персонаж знает, как находить уязвимые места в самой прочной броне. Каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет ему игнорировать 1 пункт КЛАССА БРОНИ, надетой на противника.

## Взлом с проникновением

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

**Проверки:** рукопашный бой (при попытках взломать или сломать неподвижный предмет)

Персонаж — настоящий эксперт во всём, что касается вышибания дверей, сбивания замков и прочих грубых методов проникновения на территорию чужой собственности. Атакуя неподвижные предметы типа окон, сундуков, дверей и т. п., персонаж прибавляет уровень этого таланта к показателю урона своего оружия ближнего боя.

## Взяткодатель

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** подкуп

Персонаж — исключительно опытный взяткодатель. Ведущий должен снизить сумму взятки на 10% за каждый уровень этого таланта (вплоть до минимума в 10% от изначальной суммы).

## Видения свыше

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** интуиция (при посещении святых мест)

Персонаж отчётливо видит божественный промысел во всём, что его окружает. Он без всяких ПРОВЕРОК чувствует, когда оказывается в святом месте, и может пройти ПРОВЕРКУ интуиции, чтобы попытаться уловить ниспосланные свыше видения, которые касаются знаменательных событий, происходивших в окрестностях этого святого места в прошлом. Как правило, видения эти очень смутные и таинственные, пропущенные сквозь парадигмы Церкви, к которой принадлежит персонаж, и, конечно, сквозь призму его собственных убеждений.

## Витийство

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** обаяние (когда персонаж лжёт)

Подобно Ранальду, богу-обманщику, персонаж способен сплетать правду и ложь воедино настолько искусно, что разница между ними попросту исчезает. Когда персонаж лжёт, используя НАВЫК обаяния, его слушатели не могут противопоставить ему во встречной проверке свою интуицию.

## Воодушевление

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** лидерство (во время сражений)

Воодушевляющие слова и возвзвания персонажа способны воскресить угасший боевой дух и изменить ход всей битвы. Во время сражений при подсчёте количества слушателей, на которых повлияла ПРОВЕРКА лидерства персонажа (см. стр. 123), используй следующую таблицу.

Уровень таланта	Количество слушателей
1	Как обычно × 5
2	Как обычно × 10
3	Как обычно × 20
4	Как обычно × 50
5	Как обычно × 100
6	Как обычно × 200
7	Как обычно × 500
8	Как обычно × 1000
9	Всякий, кто слышит голос персонажа

**Пример:** монастырь аббатисы Бригитты ван дер Хугенбанд атакуют зеленокожие, и дела принимают скверный оборот. Аббатиса решает обратиться к своим солдатам с воодушевляющей речью, проходит ПРОВЕРКУ ЛИДЕРСТВА, чтобы обеспечить модификатор +10 ко всем ПРОВЕРКАМ ПСИХИКИ, и получает УРОВЕНЬ УСПЕХА +3. Учитывая, что её РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ равен 6, а при помощи ПРОВЕРКИ ЛИДЕРСТВА можно повлиять на [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ + УРОВЕНЬ УСПЕХА] слушателей, она смогла бы повлиять всего на 9 своих солдат, однако Бригитта обладает 3 уровнями ТАЛАНТА «воодушевление», а значит, это число нужно увеличить в 20 раз. Итого громогласное «ДЕРЖАТЬ СТРОЙ!» Бригитты трогает сердца 180 солдат.

## Второе зрение

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** любые, имеющие отношение к обнаружению и распознанию Ветров магии

Персонаж способен ощущать токи Ветров магии, вырывающихся из расположенных на полюсах планеты Врат Хаоса. Персонаж, обладающий этим ТАЛАНТОМ, может пользоваться Вторым зрением (см. стр. 233).

## Выверенное попадание

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

Атакуя противника в ближнем или дистанционном бою, персонаж наловчился попадать в нужную часть тела жертвы. Каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет увеличить или уменьшить результат, определяющий зону попадания успешной атаки персонажа, на любую величину в пределах 10 пунктов. Так, если персонаж обладает двумя уровнями этого ТАЛАНТА и его атака приходится в зону попадания 34 (правая рука), он может либо уменьшить этот результат вплоть до 14 (левая рука), либо увеличить вплоть до 54 (торс). Подробнее о зонах попадания рассказано на странице 159.

## Выездка

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** верховая езда (лошади, в сражении)

Персонаж чувствует себя в седле прекрасно даже в самой напряжённой обстановке и знает, как заставить своего скакуна показать в сражении всё, на что он способен. Если у персонажа есть НАВЫК верховой езды, он может руководить не только ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ, но и действиями своего скакуна, причём без ПРОВЕРОК верховой езды.

## Грамотность

**Максимум:** 1

Персонаж — один из немногочисленных обитателей Старого Света, владеющих высоким искусством чтения и письма. Считай, что персонаж умеет читать и писать на всех известных ему языках (конечно, если этим языкам вообще присуща письменность).

## Грозный вид

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

**Проверки:** запугивание

От одного вида персонажа окружающим становится не по себе. Каждый уровень этого ТАЛАНТА прибавляет +1 к уровню успеха при ПРОВЕРКАХ ЗАПУГИВАНИЯ.

## Грязные приёмы

**Максимум:** РЕЙТИНГ БЛИЖНЕГО БОЯ

**Проверки:** рукопашный бой (кулачное)

Персонаж научился различным грязным приёмчикам кулачного боя. При желании персонаж может прибавить уровень этого ТАЛАНТА к показателю урона своего кулачного оружия.

**Примечание:** в любом формальном кулачном поединке применение этого ТАЛАНТА будет считаться жульничеством.

## Гуттаперчевость

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** СЦЕНИЧЕСКОЕ ИСКУССТВО и ПРОВОРСТВО (в ситуациях, когда гуттаперчевость может оказаться полезной)

Персонаж почти сверхъестественно гибок и подвижен. Это свойство позволяет ему пропихиваться сквозь самые узкие отверстия и изгибать суставы самым невероятным образом, обеспечивая различные преимущества по усмотрению ведущего (в некоторых случаях может потребоваться успешная ПРОВЕРКА ПРОВОРСТВА).

## Двойная атака

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** СТРЕЛЬБА или РУКОПАШНЫЙ БОЙ (при проведении ДВОЙНОЙ АТАКИ)

Если персонаж держит в обеих руках по оружию, в качестве ДЕЙСТВИЯ он может провести ДВОЙНУЮ АТАКУ. Сначала нужно пройти ПРОВЕРКУ АТАКИ оружием в основной руке. В случае попадания атака наносит УРОН как обычно, но результат ПРОВЕРКИ нужно запомнить или записать — он ещё пригодится. Подведя итог атаки первым оружием, переходи ко второму. Целью атаки вторым оружием можно выбрать любого доступного противника, но вместо второй ПРОВЕРКИ АТАКИ нужно взять перевёрнутый результат первой. Так, если результат первой проверки атаки 34, то результатом второй будет 43. Не забудь учесть модификатор за неосновную руку (-20, если только у персонажа нет ТАЛАНТА *амбидексстр*). Если персонаж атакует оружием ближнего боя, с этим результатом персонажу предстоит принять участие во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ РУКОПАШНОГО БОЯ. Единственным исключением из этого правила является случай, когда первая атака причиняет противнику ТРАВМУ. В данном случае результатом второй проверки будет считаться результат броска 1d100 по ТАБЛИЦЕ ТРАВМ. Так, если первая атака причиняет противнику ТРАВМУ головы, а результатом броска 1d100 по ТАБЛИЦЕ ТРАВМ становится 56 (*серёзная травма глаза*), то результатом проверки второй атаки также будет 56. Персонаж, который предпринимает ДВОЙНУЮ АТАКУ, до начала своего следующего хода получает -10 к ПРОВЕРКАМ ЗАЩИТЫ. Обрати внимание, что за попадание по противникам и нанесение им урона при проведении ДВОЙНОЙ АТАКИ персонаж получает только 1 ПРЕИМУЩЕСТВО, и то только если в цель попадают обе атаки.

## Духовная чистота

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

Душа персонажа чиста и слабовосприимчива к пагубному воздействию Хаоса. Каждый уровень этого ТАЛАНТА увеличивает на 1 количество пунктов СКВЕРНЫ, которое персонаж должен накопить, прежде чем ему придётся проходить ПРОВЕРКУ ПРОЯВЛЕНИЯ СКВЕРНЫ (см. стр. 183).

## Жалобный вид

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** ОБАЯНИЕ (при попрошайничестве)

Персонаж — бывалый попрошайка, способный разжалобить кого угодно. Персонаж, занимающийся ПОПРОШАЙНИЧЕСТВОМ, может проходить ПРОВЕРКУ ОБАЯНИЯ каждые полчаса, а не каждый час, как обычно (см. стр. 125).

## Железная воля

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

**Проверки:** ХЛАДНОКРОВИЕ (при сопротивлении запугиванию)

Персонаж обладает нестигаемой волей, и даже самый грозный противник не в силах заставить его трепетать. Запугивание неспособно вселить в такого персонажа СТРАХ и заставить его перестать выступать против того, кто его запугал.

## Живучесть

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

Персонаж крепок, как старый башмак, и попросту игнорирует часть полученного урона. Каждый уровень этого ТАЛАНТА снижает любой наносимый персонажу урон на 1 пункт, даже если никакие иные факторы этот УРОН снизить не могут. Тем не менее персонаж всегда теряет как минимум 1 пункт ЗДОРОВЬЯ, даже если благодаря ЖИВУЧЕСТИ полученный урон снижается до 0.

## Закалка

**Максимум:** 1

Начальное значение выносливости персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются ШАГАМИ РАЗВИТИЯ.

## Запасливость

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

Персонаж привык заботиться о своих нуждах и нуждах окружающих. Каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет ему один раз за игровую встречу объявить, что у него в рюкзаке (сумке, кармане и т. п.) имеется нужный в данный момент предмет — но только если ВЕС этого предмета равен 0, а его наличие у персонажа можно более или менее правдоподобно объяснить недавней покупкой. Таким предметом может быть что угодно — от фляжки горячительного для раненого товарища до свистульки для странствующего циркача. Воспользовавшись этим ТАЛАНТОМ, персонаж должен вычесть стоимость запасённого предмета из своих денег, чтобы отобразить тот факт, что он купил этот предмет раньше.

## Заядлый кутила

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

**Проверки:** ОБАЯНИЕ и СПЛЕТНИЧЕСТВО (на вечеринках), КУТЕЖ

Персонаж — бывалый пьяница и способен продолжать веселиться, даже когда все остальные уже валятся с ног. Проходя ПРОВЕРКУ КУТЕЖА, можешь перевернуть результат проваленной ПРОВЕРКИ, если это принесёт успех.

## Здоровяк

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

Показатель ЗДОРОВЬЯ персонажа увеличивается на [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] пунктов за каждый уровень этого ТАЛАНТА. Каждый раз, когда РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ персонажа увеличивается, дополнительное ЗДОРОВЬЕ, полученное за счёт этого ТАЛАНТА, увеличивается вместе с ним.

## Знаток рек

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** ЗНАНИЕ (любое, но только в том, что касается рек)

Персонаж знает, как безопасно путешествовать по водам самых коварных рек. Обладателю этого ТАЛАНТА не нужно проходить ПРОВЕРКИ, касающиеся преодоления опасных вод, если стоящая перед ним задача не является хотя бы *трудной* (-10): более лёгкие ПРОВЕРКИ он проходит гарантированно. Более того, если у персонажа есть НАВЫК ЗНАНИЯ соответствующей местности, такая ПРОВЕРКА ему попросту не понадобится — считается, что персонаж знает безопасный маршрут.

## Игрок в кости

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** АЗАРТНЫЕ ИГРЫ и ЛОВКОСТЬ РУК (при игре в кости)

Персонаж — настоящий мастер всевозможных игр в кости, и всякий, кто утверждает, что он жульничает, попросту завидует. Если, играя в кости, персонаж успешно проходит ПРОВЕРКУ АЗАРТНЫХ ИГР или ЛОВКОСТИ РУК, он может выбрать: использовать результат проверки или считать УРОВНЕМ УСПЕХА число, выпавшее на игральной

кости единиц. Так, например, результат 06 может принести персонажу уровень успеха +6. Если вы при этом в самом деле играете в kosti, игрок, персонаж которого обладает этим талантом, всегда бросает дополнительные игральные kostи в количестве, равном уровню этого таланта, и выбирает лучший результат.

### Имитатор

**Максимум:** Рейтинг инициативы

**Проверки:** АРТИСТИЗМ (АКТЕРСТВО — в случаях, когда акцент имеет значение)

Персонаж чутко различает и очень точно воспроизводит различные акценты и диалекты. Проведя хотя бы сутки в обществе носителей акцента, персонаж может пройти ПРОВЕРКУ ИНИЦИАТИВЫ. В случае успеха он научится безупречно имитировать этот акцент, причём так, что даже местные жители примут его за своего.

### Интриган

**Максимум:** Рейтинг интеллекта

**Проверки:** Интеллект (при применении этого таланта)

Персонаж — мастер политических интриг, и коварные заговоры порой мерещатся ему за каждым углом. Один раз за встречу игрок может задать ведущему один вопрос, касающийся политической обстановки или запутанной паутины социальных взаимоотношений. Ведущий должен тайно пройти ПРОВЕРКУ ИНТЕЛЛЕКТА за персонажа этого игрока и в случае успеха сообщить ему [уровень успеха] фактов, имеющих отношение к интересующей персонажа теме.

### Искусник

**Максимум:** Рейтинг ловкости

**Проверки:** Искусство (любое)

Персонаж обладает врождённой предрасположенностью к искусству и при наличии времени и подходящих материалов способен создавать точные и аккуратные наброски. В игре эту способность персонаж может использовать по-разному: рисовать узнаваемые портреты для плакатов «Разыскивается за вознаграждение», вести иллюстрированные дневники и многое другое (по усмотрению ведущего). Кроме того, персонаж с этим талантом может считать, что навык искусства (любое) входит в схему развития всех КАРЬЕР; если в схеме развития КАРЬЕРЫ уже есть какое-нибудь ИСКУССТВО, можешь выбрать указанную там СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ — в таком случае каждый шаг её развития будет стоить на 5 пунктов опыта меньше, чем обычно.

### Каменный суп

**Максимум:** Рейтинг выносливости

**Проверка:** Стойкость (при сопротивлении голоду)

Персонаж привык обходиться малым и знает, как переживать трудные времена. При необходимости обладатель этого таланта может довольствоваться половиной обычной порции еды без всяких последствий для организма (кроме разве что неотступного желания как следует поесть), а ПРОВЕРКУ сопротивления голоду он должен проходить раз в 3 дня, а не раз в 2 дня, как обычно (см. стр. 181).

### Картёжник

**Максимум:** Рейтинг интеллекта

**Проверки:** Азартные игры и ловкость рук (при игре в карты)

Персонаж привык играть и выигрывать во всевозможные карточные игры, не гнушаясь порой не самых честных приёмов. Если, играя в карты, персонаж успешно проходит ПРОВЕРКУ АЗАРТНЫХ ИГР или ЛОВКОСТИ РУК, он может выбрать: использовать результат ПРОВЕРКИ или считать уровнем успеха число, выпавшее на игральной kosti единиц. Так, например, результат 28 может принести персонажу уровень успеха +8. Если вы при этом играете в настоящую карточную игру, игрок, персонаж которого является картёжником, при каждой раздаче получает дополнительные карты в количестве, равном уровню этого таланта. Изучив полученные карты и выбрав нужные, игрок должен сбросить излишек.

### Кладезь знаний (область знания)

**Максимум:** Рейтинг интеллекта

**Проверки:** Знание (в рамках выбранной специализации)

Персонаж — подлинный эксперт в своей области знания и обладает огромным запасом всевозможных сведений. Каждый уровень этого таланта позволяет ему вспомнить один заведомо истинный факт на эту тему, причём без всяких ПРОВЕРОК. ПРОВЕРКА, впрочем, может потребоваться для того, чтобы припомнить ещё более конкретные и малоизвестные сведения (все подробности остаются на усмотрение ведущего).

### Книжный червь

**Максимум:** Рейтинг интеллекта

**Проверки:** Книжные изыскания

Персонаж чувствует себя в библиотеке как моряк в море или как фермер в поле. Проходя ПРОВЕРКУ КНИЖНЫХ ИЗЫСКАНИЙ, можешь перевернуть результат проваленной ПРОВЕРКИ, если это принесёт успех.



## Командир

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** лидерство (во время сражений)

Строгий взор и вдохновляющий голос персонажа заставляют бойцов под его командованием стоять до последнего. Персонаж может применить этот ТАЛАНТ один раз за раунд. При этом каждый уровень ТАЛАНТА добавляет +1 к уровню УСПЕХА ПРОВЕРОК СИЛЫ ВОЛИ (и связанных с ней НАВЫКОВ) всем подчинённым, которые могут видеть своего командира. Если командиров несколько, эффекты этих ТАЛАНТОВ не суммируются.

## Коммерсант

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** торговля

Персонаж — бывалый торговец, который знает, как вести дела. Используя НАВЫК ТОРГОВЛИ, персонаж снижает (или повышает) цену сделки ещё на 10%.

**Примечание:** ведущий вправе установить предел, ниже которого торговец не станет опускать цену ни при каких обстоятельствах.

## Кошачья лёгкость

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** атлетика (при падении)

Персонаж лёгок и проворен, как кошка, и способен прыгать с большой высоты без вреда для себя. При подсчёте УРОНА от падения или прыжка с большой высоты персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ АТЛЕТИКИ. В случае успеха высота падения уменьшается на [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] ярдов.

## Лихой наездник

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** уклонение (верхом), верховая езда (лошади)

Персонаж — опытный всадник, и, находясь в седле, он способен показывать настоящие чудеса мастерства. Сидя на лошади, он может без проблем демонстрировать любое из СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ, а в случае необходимости — защищаться при помощи УКЛОНЕНИЯ, не получая отрицательных модификаторов за сражение верхом (см. стр. 163).

## Ловкие пальцы

**Максимум:** 1

Начальное значение ловкости персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются шагами развития.

## Ловчий

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** наблюдательность (при поиске ловушек), обращение с ловушками

Персонаж — настоящий знаток всего, что касается поиска и применения всевозможных ловушек. Он может проходить ПРОВЕРКИ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ, связанные с поиском ловушек, даже если игрок не заявлял, что его персонаж делает это намеренно (в некоторых случаях ведущему лучше проходить эти ПРОВЕРКИ самостоятельно и дать это втайне от игроков).

## Магическое чутьё

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** интуиция (при определении магов)

Персонаж способен ощущать, как потоки Ветров магии текут сквозь окружающих. Столкнувшись с любым заклинателем, персонаж может пройти ПРОВЕРКУ ИНТУИЦИИ (+20). В случае успеха он поймёт, что имеет дело с носителем магического дара, а добившись НЕВЕРОЯТНОГО УСПЕХА (+6), он заодно сумеет определить и самую развитую специализацию его НАВЫКА КОНЦЕНТРАЦИИ.

## Магия Хаоса (Школа)

**Максимум:** количество заклинаний в выбранной Школе магии Хаоса Случайно ли, намеренно ли, но персонаж пожертвовал частицу своей души одному из тёмных богов, получив возможность творить нечестивую магию Хаоса. Зловещий покровитель персонажа открывает ему тайну одного из ЗАКЛИНАНИЙ своей Школы (чаще всего — Школы Нургла, Слаанеша или Тзинча). Персонаж получает 1 пункт СКВЕРНЫ, а заклинание проникает в его разум и въедается в него раз и навсегда.

Каждый уровень этого ТАЛАНТА стоит 100 пунктов опыта, и каждый раз, когда персонаж приобретает его, он получает ещё одно ЗАКЛИНАНИЕ выбранной Школы и ещё один пункт СКВЕРНЫ. Перечень доступных заклинаний приведён в главе 8: **магия**. Как правило, персонаж может пользоваться заклинаниями только одной Школы магии Хаоса.

## Мастер на все руки

**Максимум:** РЕЙТИНГ ЛОВКОСТИ

**Проверки:** ремесло (любое — при починке сломанных вещей)

Когда дело касается починки сломанных вещей, персонаж может справиться практически с чем угодно. Если нужно что-нибудь починить, любые не связанные с магией РЕМЕСЛА считаются для персонажа общими НАВЫКАМИ.

## Мастер перевоплощения

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** артистизм (актёрство при попытках выдать себя за другого)

Персонажу легко удаётся менять внешность и перенимать чужую манеру поведения. Конечно, не имея под рукой грима, персонаж не сможет притвориться кем-то конкретным, но, изменив осанку, скривив лицо и провернув пару трюков с одеждой, он перестанет быть похожим на себя самого.

## Мастер своего дела (ремесло)

**Максимум:** РЕЙТИНГ ЛОВКОСТИ

**Проверки:** ремесло (только продолжительные проверки)

Дело мастера боится. Каждый уровень этого ТАЛАНТА снижает на 1 УРОВЕНЬ УСПЕХА, необходимый для завершения продолжительной ПРОВЕРКИ РЕМЕСЛА.



## Меткий выстрел

**Максимум:** 1

Если персонаж попадает в противника, то попадает именно туда, куда целился. Если ПРОВЕРКА АТАКИ дистанционным оружием оказывается успешной, ты можешь не переворачивать результат проверки, а выбрать зону попадания по своему усмотрению.

## Меткость

**Максимум:** 1

Начальное значение дистанционного боя персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются шагами развития.

## Могучий удар

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

Персонаж знает, как ударить так, чтобы мало не показалось! Он прибавляет уровень этого ТАЛАНТА к показателю урона своего оружия ближнего боя.

## Молниеносная реакция

**Максимум:** 1

Начальное значение ПРОВОРСТВА персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются шагами развития.

## Мореплаватель

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

**Проверки:** любые, имеющие отношение к сопротивлению морской болезни

Персонаж привык к качке, и даже самый суровый шторм не в силах его подкосить. Пока персонаж находится в море, ему — в нормальной обстановке — не нужно проходить никаких ПРОВЕРОК для того, чтобы бороться с морской болезнью. В случае шторма, магического воздействия и т. п. персонаж может игнорировать любые отрицательные модификаторы, действующие при сопротивлении морской болезни.

## Морской волк

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** хождение под парусом (на любых мореходных судах)

Персонаж — бывалый моряк, привычный к жизни на воде. Находясь в море и проходя любую ПРОВЕРКУ, он может игнорировать все отрицательные модификаторы, связанные с плохой погодой, качкой и т. п. Кроме того, при подсчёте членов экипажа, необходимых для того, чтобы управлять мореходным судном, каждый персонаж, обладающий этим ТАЛАНТОМ, считается за двоих.

## Небольшой

**Максимум:** 1

Персонаж гораздо ниже ростом большинства жителей Старого Света. Правила, касающиеся размеров существ, описаны в главе 12: бестиарий, на странице 341.

## Ненависть (к группе)

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

**Проверки:** СИЛА ВОЛИ (при сопротивлении воздействиям со стороны представителей выбранной группы)

Персонаж испытывает ненависть (см. стр. 190) к представителям той или иной группы обитателей Старого Света. Покупая новый уровень этого ТАЛАНТА, следует каждый раз выбирать новую группу. Вот примеры таких групп: зверолюды, зеленокожие, чудовища, преступники, сигмариты, нежить, ведьмы.

## Непреклонность

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

Если персонаж решил взяться за противника всерьёз, никто и ничто не в силах ему помешать. Если персонаж тратит свои пре-

имущества, выходя из ближнего боя, каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет ему сохранить одно из потраченных преимуществ. Кроме того, персонаж, обладающий этим ТАЛАНТОМ, может выходить из ближнего боя за счёт преимуществ, даже если их у него меньше или столько же, сколько у противника (см. стр. 165).

## Нумизмат

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** ОЦЕНКА (при определении стоимости монет)

Персонажу отлично известны все тонкости монетного дела Старого Света, и он без труда может определить истинную стоимость любой монеты на глаз, без всяких ПРОВЕРОК, а для того, чтобы выявить фальшивку, ему потребуется ОБЫЧНАЯ ПРОВЕРКА ОЦЕНКИ, а не ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА против уровня успеха, полученного фальшивомонетчиком при изготовлении подделки, как обычно.

## Обострённое восприятие (чувство)

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (чувство)

Одно из пяти основных чувств персонажа крайне развито, что позволяет ему замечать то, чего не замечают другие. Персонаж может пройти проверку наблюдательности, связанную с соответствующим чувством (по указанию ведущего). Успех позволит персонажу, например, заметить парящего в вышине орла, которого больше никто не в силах разглядеть; учゅять почти неуловимый запах разлитого в воздухе яда; услышать дыхание мыши, затаившейся в стене; различить на ощупь, что было выбито на истёршемся от времени камне; или понять по вкусу, что две кружки одного и того же пива наполнены из разных бочек.

## Общительность

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** сплетничество (при общении с путешественниками)

Персонаж просто обожает болтать о том о сём с окружающими, и те, похоже, отвечают ему взаимностью. Проходя ПРОВЕРКУ сплетничества, можешь перевернуть результат проваленной ПРОВЕРКИ, если это принесёт успех.

## Оратор

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

Персонаж отлично знает, как выступать перед большими скоплениями народа. При подсчёте количества слушателей, на которых во время публичного выступления (см. стр. 125) повлияла ПРОВЕРКА ОБАЯНИЯ персонажа, используй следующую таблицу.

Уровень ТАЛАНТА	Количество слушателей
1	Как обычно × 5
2	Как обычно × 10
3	Как обычно × 20
4	Как обычно × 50
5	Как обычно × 100
6	Как обычно × 200
7	Как обычно × 500
8	Как обычно × 1000
9	Всякий, кто слышит этот золотой голос

## Отважное сердце

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

**Проверки:** хладнокровие (при попытках выйти из паники)

Неважно, насколько худой оборот принимают дела, персонаж всегда возвращается за добавкой. Пребывая в панике, персонаж может попытаться избавиться от этого состояния не только в конце раунда, но и в конце своего хода.

## Отвлекающий манёвр

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** атлетика (во время отвлекающего манёвра)

Ловкие обманные движения сбивают противника с толку и не дают ему раскрыть истинные намерения персонажа. Вместо перемещения персонаж может предпринять отвлекающий манёвр — встречную проверку атлетики против хладнокровия. Если персонаж победит, противник не сможет получать преимущество до конца следующего раунда.

## Отличный пловец

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

**Проверки:** плавание

Персонаж прекрасно плавает и умеет надолго задерживать дыхание под водой. Он прибавляет уровень этого таланта к своему рейтингу выносливости, когда пытается задержать дыхание.

## Отличный стрелок

**Максимум:** 1

Персонаж стреляет с исключительной точностью и игнорирует любые отрицательные модификаторы сложности к проверкам стрельбы, связанные с размером цели.

## Охотничье чутьё

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** любые ПРОВЕРКИ, связанные с выслеживанием и поимкой дичи

Персонаж — искушённый охотник, которому известны лучшие способы поимки дичи. При путешествии по землям, где водится много диких зверей, персонаж при желании всегда может обеспечить едой себя и [уровень таланта] спутников — главное, чтобы у него было достаточно времени и подходящее снаряжение. Кроме того, персонаж всегда может найти ещё больше пищи по правилам добычи еды и сбора трав (см. врезку на стр. 120).

## Ошеломляющий удар

**Максимум:** РЕЙТИНГ БЛИЖНЕГО БОЯ

**Проверки:** рукопашный бой (при нанесении ошеломляющего удара)

Персонаж знает, что нужно делать, чтобы взять врага быстро и живьём. Он игнорирует отрицательный модификатор за прицельную атаку в голову, когда атакует оружием ближнего боя с достоинством *ошеломляющее* (см. стр. 298). Кроме того, можешь считать, что любое импровизированное оружие в руках персонажа считается *ошеломляющим*.

## Подскок

**Максимум:** 1

Персонажа трудно *сбить с ног*. Получив это состояние, он может тут же пройти проверку атлетики (+0), чтобы незамедлительно вскочить на ноги. Модификатор, действующий на эту проверку атлетики, зависит от показателя силы того, кто (или что) наносит удар: каждые 10 пунктов разницы в пользу силы атакующего по сравнению с выносливостью персонажа обеспечивают модификатор -10 (и наоборот).

## Полевая перевязка

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** лечение (во время сражения)

Персонаж знает, как перевязывать раны, когда в запасе нет ни одной лишней секунды. Если персонаж проваливает проверку лечения при применении бинтов, можешь перевернуть результат проваленной проверки, если это принесёт успех. Впрочем, в данном случае уровень успеха не может быть больше +1, поскольку при полевой перевязке главное не тщательность, а скорость.

## Полиглот

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** язык (все)

Персонажу легко даётся изучение чужих языков. Проведя месяц в обществе носителей любого языка, он может пройти проверку интеллекта. В случае успеха он может считать этот язык общим навыком (а не профessionальным, как обычно). В случае провала персонаж сможет пройти проверку вновь и на тех же условиях, то есть не раньше чем через месяц.

**Примечание:** этот талант работает только в том случае, если соответствующий язык активно используется как средство общения, поэтому с языком (магический) такой фокус не пройдёт.



## Полный контакт

**Максимум:** РЕЙТИНГ ЛОВКОСТИ

**Проверки:** РУКОПАШНЫЙ БОЙ (если персонаж пытается сблизиться НАКОРОТКО или сражается НАКОРОТКЕ)

Персонаж отлично умеет сокращать дистанцию в бою и справляться с противником НАКОРОТКЕ. Он не получает отрицательных модификаторов, связанных с тем, что оружие противника длиннее его собственного. Кроме того, если вы используете дополнительное правило Сражение накоротке (см. стр. 297), персонаж вдобавок получает +10, когда атакует противника НАКОРОТКЕ.

## Поспешное бегство

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** АТЛЕТИКА (во время бегства)

Когда на кону стоит жизнь персонажа он способен демонстрировать поистине впечатляющую скорость. При БЕГСТВЕ (см. стр. 165) значение его СКОРОСТИ увеличивается на 1.

## Походный рецепт

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** РЕМЕСЛО (АПТЕКАРЬ)

Персонаж хорошо научился смешивать зелья, эликсиры и настои буквально на ходу. Обладатель этого ТАЛАНТА может бесплатно застегнуть создание предмета при помощи РЕМЕСЛА (АПТЕКАРЬ), даже не имея доступа к подходящей мастерской. Это преимущество распространяется только на одну из доступных персонажу ЗАТЕЙ — все остальные подчиняются обычным правилам.

## Праведный гнев

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

Молитвы персонажа насквозь пропитаны ненавистью к врагам. Он прибавляет уровень этого ТАЛАНТА к показателю урона, наносимого сотворёнными им чудесами.

## Преступник

**Максимум:** нет

Персонаж — действующий преступник, который получает солидный доход из незаконных источников и не считает нужным это скрывать. Когда персонаж пытается раздобыть денег, отправившись на ЗАРАБОТКИ или затеяв извлечь прибыль, обратись к этой таблице.

Ступень КАРЬЕРЫ	Дополнительные деньги за каждый уровень ТАЛАНТА
1	+2d10 медных пенни
2	+1d10 серебряных шиллингов
3	+2d10 серебряных шиллингов
4	+1 золотая крона

Явная принадлежность персонажа к криминальным кругам может выражаться в бандитских татуировках, характерных особенностях поведения, грубых словечках и т. п. (по твоему усмотрению). Как бы то ни было, окружающие всегда считают такого персонажа ниже себя по СТАТУСУ; единственным исключением из этого правила являются те, кто тоже обладает ТАЛАНТОМ преступник. Кроме того, местные хранители правопорядка с большим подозрением относятся к персонажу и мотивам, которые им движут, и с каждым уровнем этого ТАЛАНТА их подозрения только крепнут (все последствия такого отношения остаются на откуп ведущему). Нарушители закона, не обладающие этим ТАЛАНТОМ, зарабатывают

меньше денег, но соблюдают хотя бы видимость приличий, а потому пользуются всеми преимуществами своего СТАТУСА. При желании (и с разрешения ведущего) персонаж может избавляться от уровня этого ТАЛАНТА, тратя столько же пунктов опыта, сколько на их приобретение.

## Привлекательность

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** ОБАЯНИЕ (при попытке повлиять на тех, кому персонаж нравится)

Будь то пронзительный взор, величественная осанка или сияющая улыбка, персонаж научился пользоваться тем, чем его наделили боги. Если персонаж пытается повлиять на того, кому он нравится, и успешно проходит ПРОВЕРКУ ОБАЯНИЯ, он может выбрать: использовать результат ПРОВЕРКИ или считать УРОВНЕМ УСПЕХА число, выпавшее на игральной кости единиц. Так, например, результат 38 может принести персонажу УРОВЕНЬ УСПЕХА +8.

## Прирождённый воин

**Максимум:** 1

Начальное значение ближнего боя персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются ШАГАМИ РАЗВИТИЯ.

## Проницательность

**Максимум:** 1

Начальное значение инициативы персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются ШАГАМИ РАЗВИТИЯ.

## Простейшая магия

**Максимум:** 1

Персонаж обладает магическим даром, достаточно сильным для того, чтобы творить самые простые заклинания. Когда персонаж приобретает этот ТАЛАНТ, он тут же постигает и навсегда запоминает [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ПРОСТЕЙШИХ ЗАКЛИНИЯНИЙ. При желании персонаж может изучать дополнительные простейшие заклинания в обмен на пункты опыта:

Количество известных простейших заклинаний	Стоимость нового заклинания (в пунктах опыта)
Не более [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] × 1	50
Не более [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] × 2	100
Не более [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] × 3	150
Не более [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] × 4	200

…и так далее.

Иными словами, если персонаж обладает РЕЙТИНГОМ СИЛЫ ВОЛИ 3 и знает 3 простейших заклинания, ему придётся потратить 50 пунктов опыта на приобретение четвёртого, по 100 пунктов опыта — на пятое, шестое и седьмое и т. д. Подробнее об изучении заклинаний рассказано в главе 8: магия.

## Простолюдин

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** СКРЫТНОСТЬ (когда персонаж находится на виду)

Сильные мира сего игнорируют персонажа, считая его недостойным своего внимания. Если персонаж одет и ведёт себя подобающе, представители более высокого сословия будут стараться не замечать его до тех пор, пока его присутствие не станет неуместным. Подобное отношение может позволить персонажу, например, без особого труда подслушать разговор, который вовсе не предназначался для его ушей. Кроме того, в сражении противники, принадлежащие к более высокому сословию, не получают преимуществ, когда атакуют или ранят персонажа, обладающего этим ТАЛАНТОМ, — невелика честь биться с чернью в полную силу.

## Разоружение

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** рукопашный бой (при применении этого таланта)  
Персонаж способен разоружить противника аккуратным поворотом запястья или точным ударом по руке с оружием. В качестве действия персонаж может предпринять встречную проверку рукопашного боя против рукопашного боя противника. В случае победы персонажа его противник выпускает оружие из рук, и то отлетает прочь на 1d10 футов в случайном направлении (далнейшая его судьба остаётся на усмотрение ведущего). Если персонаж побеждает с итоговым уровнем успеха +2, он сам определяет, на какое расстояние отлетит вражеское оружие; с уровнем успеха +4 он сам выбирает, в какую сторону оно отлетит; с уровнем успеха +6 персонаж может вооружиться выбитым оружием, лиху перехватив его в полёте свободной рукой. Этот талант бесполезен, если у противника нет оружия или если размер противника (см. стр. 341) больше, чем размер персонажа.

## Разрыв дистанции

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** уклонение (при разрыве дистанции)

Персонаж хорошо знает, как оказаться там, где враг не может достать его своим оружием. Если персонаж использует уклонение для того, чтобы защититься в ближнем бою, и выигрывает во встречной проверке, он может переместиться на 2 ярда в любую сторону и таким образом выйти из ближнего боя. Ни один из противников при этом не получит возможности предпринять против персонажа свободную атаку.

## Распознание артефакта

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** интуиция (при распознании магических артефактов)  
Персонаж способен почувствовать заточённую внутри артефакта магию. Прикоснувшись к магическому артефакту, персонаж может пройти проверку интуиции. В случае успеха он понимает, что предмет у него в руках имеет магическую природу, и получает возможность определить [уровень успеха] присущих этому артефакту магических свойств (если они у него, конечно, есть). Как правило, каждый артефакт персонаж может попытаться распознать только один раз.

## Расхититель

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** интеллект (при расхищении)

Персонаж хорошо умеет прикарманивать денежки работодателей без их ведома. Каждый раз, отправляясь на заработки или затевая извлечь прибыль, он может пройти встречную проверку интеллекта против своих работодателей (если они, конечно, есть). Если персонаж выигрывает, ему удаётся незаметно прикарманить ещё [2d10 + уровень успеха] медных пенни, [1d10 + уровень успеха] серебряных шиллингов или [1 + уровень успеха] золотых крон (в зависимости от богатства нанимателя — по усмотрению ведущего). Если работодатель побеждает с итоговым уровнем успеха +6 и более, персонаж всё равно получает нечестно нажитые деньги, но нанимателю становится известно о хищении. Последствия этого события целиком остаются на усмотрение ведущего.

## Речной волк

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** хождение под парусом (на любых речных судах)

Персонаж — бывалый речник, хорошо знакомый со всеми тонкостями судоходства. Проходя любую проверку на борту речного судна, он может игнорировать все отрицательные модификаторы, связанные с плохой погодой, качкой и т. п. Кроме того, при подсчёте членов

экипажа, необходимых для управления речным судном, каждый персонаж, обладающий этим талантом, считается за двоих.

## Рипост

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверка:** рукопашный бой (в защите)

Придерживаясь правила, гласящего, что лучшая защита — это нападение, персонаж предпочитает отвечать на любую вражескую атаку стремительной контратакой. Если оружие персонажа обладает достоинством *быстро*, а сам он выигрывает встречную проверку рукопашного боя, этот персонаж может нанести урон атакующему, как если бы сам атаковал его. Каждый уровень этого таланта позволяет провести рипост один раз за раунд.

## Ритор

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

Персонаж умеет мастерски управлять настроениями толпы. Каждый уровень этого таланта прибавляет +1 к уровню успеха при проверках обаяния во время публичных выступлений.

## Рокировка

**Максимум:** РЕЙТИНГ БЛИЖНЕГО БОЯ

**Проверки:** рукопашный бой (в защите)

Персонажу приходилось участвовать в по-настоящему отчаянных схватках, и он привык извлекать преимущества даже из самых неблагоприятных для себя обстоятельств. Если персонаж побеждает во встречной проверке рукопашного боя, он при желании может не получить +1 преимущество, как обычно, а забрать себе все преимущества, имеющиеся у противника. Применив рокировку, персонаж не наносит противнику урон, даже если это был его собственный ход.

## Роковое Пророчество

**Максимум:** 1

Когда персонаж достиг десятилетнего возраста, жрец Морра, именуемый Вестником Рока, провёл над ним ритуал Обречения и, воскурив благовония, произнёс мрачное, предвещающее гибель Роковое Пророчество. Игрок и ведущий должны совместно его придумать. Если персонаж погибнет в соответствии со своим Роковым Пророчеством, при создании нового персонажа этому игроку достанется «премия» в виде половины пунктов опыта, полученных погибшим персонажем за всё время игры.



## Рулевой

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** ГРЕБЛЯ или хождение под парусом (в опасных водах)  
Персонаж крайне опытен во всём, что касается навигации судов по опасным водам, — провалив соответствующую ПРОВЕРКУ, можешь перевернуть её результат, если это принесёт персонажу успех. Впрочем, в данном случае УРОВЕНЬ УСПЕХА не может быть выше +1, поскольку персонаж, прибегнув к этому ТАЛАНТУ, уклоняется от опасности в самый последний момент.

## Рыбак

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** любые ПРОВЕРКИ, связанные с рыбалкой

Персонаж — искусшённый рыбак, которому известны лучшие способы рыбной ловли. Если неподалёку находится достаточно большой водоём, герой при желании всегда может добить достаточно еды, чтобы прокормить себя и ещё одного персонажа за каждый уровень этого ТАЛАНТА, — главное, чтобы у него была возможность спокойно провести хотя бы час в компании удочки и наживки. Кроме того, он всегда может наловить ещё больше пищи по правилам добычи еды и сбора трав (см. врезку на стр. 120).

## Самообладание

**Максимум:** 1

Начальное значение силы воли персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются ШАГАМИ РАЗВИТИЯ.

## Свирепый натиск

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** рукопашный бой (во время дополнительных атак)  
Удары персонажа следуют один за другим, обрушиваясь на противника подобно ярости самого Ульрика. Один раз за РАУНД, после того как персонаж успешно атакует противника в ближнем бою, он может немедленно атаковать противника ещё раз вместо ПЕРЕМЕЩЕНИЯ (если не использовал его ранее) или в обмен на 1 преимущество.

## Силач

**Максимум:** 1

Начальное значение силы персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются ШАГАМИ РАЗВИТИЯ.

## Сильная спина

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

**Проверки:** ГРЕБЛЯ и плавание

Персонаж может похвастать сильной спиной, привычной к тяжкому труду. Каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет прибавить +1 к уровню успеха при встречных ПРОВЕРКАХ СИЛЫ (и связанных с ней НАВЫКОВ) и носить с собой на 1 пункт веса больше, чем обычно.

## Сильные ноги

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

Сильные ноги персонажа позволяют ему отлично прыгать в длину и высоту. Каждый уровень этого ТАЛАНТА прибавляет +1 к уровню успеха при ПРОВЕРКАХ АТЛЕТИКИ, связанных с прыжками (см. стр. 166).

## Скиталец

**Максимум:** рейтинг проворства

**Проверки:** скрытность (дикая природа)

Персонаж чувствует себя как дома, бродя по диким уголкам Старого Света. Когда он использует НАВЫК скрытности (дикая природа), противники могут противопоставить ему во встречной проверке свою НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, только если подозревают, что дело нечисто, и внимательно глядят по сторонам, выискивая лазутчиков.

## Скорочтение

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** книжные изыскания и язык (если скорость чтения имеет значение)

Персонаж читает книги с потрясающей скоростью. Проходя ПРОВЕРКУ книжных изысканий, можешь перевернуть результат прошлой ПРОВЕРКИ, если это принесёт успех. Кроме того, если персонаж пытается прочесть какой-нибудь текст во время сражения, успешная ПРОВЕРКА языка позволит ему за один РАУНД разобраться и понять содержимое [УРОВЕНЬ УСПЕХА + УРОВЕНЬ ТАЛАНТА] страниц (но не меньше 1 страницы, даже если ПРОВЕРКА обернулась провалом).

## Смекалка

**Максимум:** 1

Начальное значение интеллекта персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются ШАГАМИ РАЗВИТИЯ.

## Снайпер

**Максимум:** 1

**Проверки:** СТРЕЛЬБА (на дальнюю и предельную дистанции)

Расстояние не помеха такому умелому стрелку! Персонаж способен с лёгкостью поразить даже самую удалённую цель. Он не получает



отрицательных модификаторов при ПРОВЕРКАХ СТРЕЛЬБЫ на *дальнюю дистанцию*, а модификатор за СТРЕЛЬБУ на *предельную дистанцию* снижается вдвое.

### Спорщик

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** ОБАЯНИЕ (во время споров и дебатов)

Персонаж привык отстаивать свою точку зрения. Если он с кем-нибудь спорит и проходит успешную ПРОВЕРКУ ОБАЯНИЯ, он может выбрать: использовать результат проверки или считать УРОВНЕМ УСПЕХА число, выпавшее на игральной кости единиц. Так, например, результат 24 может принести персонажу уровень УСПЕХА +4.

### Сродство с животными

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

**Проверки:** УСМИРЕННИЕ ЖИВОТНЫХ

Дикие животные не испытывают беспокойства в присутствии персонажа и порой даже подчиняются его приказам. Любое существо, обладающее ЧЕРТОЙ зверя и не приученное нападать на незнакомцев, в присутствии персонажа будет вести себя спокойно — если, конечно, оно не испытывает боль, не вынуждено защищаться от атаки, не отличается свирепым нравом само по себе или не озабочено безопасностью детёнышей.

### Стальная челюсть

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

**Проверки:** СТОЙКОСТЬ (при сопротивлении ошеломлению)

Персонаж на редкость крепок и способен с честью выносить даже самые сильные удары. Каждый раз, когда персонаж получает *ошеломление*, он может немедленно пройти проверку стойкости (+0), чтобы прийти в себя. Успех позволит ему избавиться от [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] этих состояний.

### Страстное рвение

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** ОБАЯНИЕ (когда персонаж говорит о том, что им движет)

Когда персонаж проповедует окружающим свою идеологию, будь она религиозной или чисто философской, в его словах слышится пылкая страсть и искреннее рвение. Если персонаж говорит на эту тему, то при подсчёте количества слушателей, на которых повлияло его публичное выступление (см. стр. 125), считай, что его показатель ХАРИЗМЫ вдвое больше, чем на самом деле.

### Стрелковая подготовка

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

В результате долгих тренировок персонаж научился быстро перезарядить пороховое оружие. Каждый уровень этого таланта прибавляет +1 к уровню успеха любой продолжительной проверки, связанной с перезарядкой порохового оружия.

### Стреляный боец

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

**Проверки:** ХЛАДНОКРОВИЕ (при сопротивлении «пороховой панике»)

Персонаж — нюхнувший пороху ветеран, которому не привыкать к грохоту выстрелов и клубам дыма. Если обладатель этого таланта становится целью атаки *пороховым оружием*, ему придётся пройти ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ, только если он будет ранен в результате этой атаки.

### Строевая подготовка

**Максимум:** РЕЙТИНГ РУКОПАШНОГО БОЯ

**Проверки:** РУКОПАШНЫЙ БОЙ (рядом с союзником, обладающим строевой подготовкой)

Персонаж научен сражаться плечом к плечу с другими такими же солдатами. Если противник лишает накопленных преимуществ персонажа, который находится рядом с боеспособным союзником, также обладающим этим талантом, каждый уровень строевой подготовки, которой обладает сам персонаж, позволит ему сохранить одно из потерянных преимуществ.

### Сумеречное зрение

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ (в условиях слабой освещённости)

Персонаж может отчётливо видеть в темноте при наличии любого, даже самого слабого источника освещения вроде звёзд, луны или, скажем, светящихся грибов. Каждый уровень этого таланта увеличивает дистанцию *сумеречного зрения* на 20 ярдов и на те же 20 ярдов увеличивает эффективность любого источника света (только с точки зрения самого обладателя таланта, конечно же).

### Суровый

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

Персонажа не так-то просто прикончить. Каждый уровень этого таланта снижает на 1 количество пунктов здоровья, которое персонаж теряет, *истекая кровью*.



## Счетовод

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** ОЦЕНКА, АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Персонаж наделён даром, который позволяет ему без труда решать самые сложные математические задачи. Он может проводить в уме вычисления со скоростью и точностью вычислительной машины.

## Твёрдость духа

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ

Персонаж — настоящее воплощение несгибаемости и упорства. Каждый уровень этого ТАЛАНТА увеличивает максимальный возможный запас решимости персонажа на 1 пункт.

## Тень

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** любые, связанные со слежкой

Персонаж знает, как следовать за людьми, оставаясь незамеченным. Обладатель этого ТАЛАНТА может пользоваться правилами слежки (см. стр. 128) без необходимости проходить комбинированную ПРОВЕРКУ. Вместо этого он может использовать либо НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, либо скрытность — смотря что выше.

## Тесный контакт

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** уклонение (в тесноте)

Персонаж научился пользоваться всеми преимуществами, которые даёт схватка в тесноте. Он игнорирует отрицательные модификаторы рукопашного боя, вызванные нехваткой свободного места в тоннелях, траншеях, на маленьких аренах и т. п. Кроме того, персонаж, обладающий этим ТАЛАНТОМ, может использовать уклонение даже в тех случаях, когда это невозможно из-за тесноты.

## Тоннельная крыса

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** скрытность (подземелья)

В тоннелях, канализациях и прочих подземельях персонаж чувствует себя как дома. Когда он использует навык скрытности (*подземелья*), оппоненты могут противопоставить ему во встречной ПРОВЕРКЕ свою НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ, только если подозревают, что дело нечисто, и внимательноглядят по сторонам, высматривая врагов.

## Точный выстрел

**Максимум:** РЕЙТИНГ ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ

Персонаж — опытный стрелок и знает, куда нужно метить, чтобы причинить противнику максимально возможный урон. Персонаж прибавляет уровень этого ТАЛАНТА к показателю урона своего дистанционного оружия.

## Трёп

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** обаяние (во время трёпа)

Трёп — это процесс, который нордландцы называют «раскрыть рот и спустить язык с привязи», а остланцы — попросту «моловть чушь». Трёп, как правило (хоть и неизбежно), подразумевает либо быструю и непрекращающуюся болтовню, либо обстоятельную и пространную речь на какую-нибудь несущественную или попросту бессмыслицу тему, призванную сбить жертву с толку и полностью завладеть её вниманием. Трёп — это встречная проверка обаяния против интеллекта. Если персонаж побеждает, жертва получает  $[1 + \text{уровень успеха}]$  состояний ошеломления. Ошеломлённая трёпом жертва не может делать ничего другого, кроме как тупо таращиться на персонажа, силясь понять, что же он имеет в виду. Избавившись от всех состояний ошеломления, жертва придёт в себя и, скорее всего, составит о персона-

же не самое лестное мнение. Впрочем, это неудивительно, учитывая, что тот некоторое время неё какую-то откровенную околесицу. Как только персонаж перестанет говорить, всё вызванное трёпом ошеломление немедленно сойдёт на нет. Как правило, применять трёп против одной и той же жертвы можно не чаще одного раза за сцену, а по усмотрению ведущего — и того реже (например, если он решит, что жертва ещё не скоро забудет устроенное персонажем «представление»).

## Убийца чудовищ

**Максимум:** 1

Подсчитывая нанесённый противнику урон, персонаж может использовать РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ противника вместо своего РЕЙТИНГА СИЛЫ — смотря что выше. Обрати внимание, что сравнивать рейтинги следует, не принимая в расчёт факторы, действующие в данный момент на силу или РЕЙТИНГ СИЛЫ персонажа. Кроме того, если размер противника больше размера персонажа, а персонаж, атакуя в рукопашном бою, добивается удачного попадания (см. стр. 159), весь нанесённый этой атакой урон увеличивается пропорционально количеству ступеней размера, разделяющих персонажа и его противника. Так, если противник больше на одну ступень, урон не увеличивается, на две ступени — увеличивается вдвое, на три — втрое и т. д. Обрати внимание, что этот множитель срабатывает в самом конце, после учёта всех остальных модификаторов урона. Подробнее о размерах рассказано на странице 341.

## Умелец (ремесло)

**Максимум:** РЕЙТИНГ ЛОВКОСТИ

**Проверки:** ремесло (выбранное)

Персонаж обладает несомненным творческим даром. Этот ТАЛАНТ позволяет ему считать, что навык ремесла (*выбранное*) входит в схему развития всех КАРЬЕР; если в схеме развития КАРЬЕРЫ уже есть РЕМЕСЛО, можешь выбрать указанную там специализацию — в данном случае каждый шаг её развития будет стоить на 5 пунктов опыта меньше, чем обычно.

## Упреждающий удар

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** инициатива (во время упреждающего удара)

Рефлексы персонажа настолько отточены, что позволяют ему реагировать на атаку противника ещё до того, как тот толком замахнётся на него своим оружием. Когда персонаж становится целью АТАКИ С РАЗГОНА, он может пройти проверку инициативы (+0), чтобы получить возможность провести против нападающего внеочередную свободную АТАКУ оружием, находящимся в основной руке. Каждый уровень этого ТАЛАНТА позволяет наносить по одному упреждающему удару за РАУНД, но атаковать им каждого конкретного противника можно не чаще одного раза за РАУНД.

## Упрямство

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

**Проверки:** стойкость (при преодолении тягот)

Персонаж никогда не пасует перед лицом трудностей. Когда ему приходится сталкиваться с изнурительными испытаниями (долгими поездками верхом, суворой непогодой, длительными ритуалами и т. п.), успешная ПРОВЕРКА СТОЙКОСТИ позволит ему вдвое увеличить временной промежуток до следующей ПРОВЕРКИ, связанной с преодолением тех же тягот.

## Услужливость

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** социальные ПРОВЕРКИ, призванные повлиять на тех, кто выше по статусу, чем персонаж

Персонаж знает, что и как нужно говорить, чтобы оказать наиболее эффективное влияние на вышестоящих лиц. Если персонаж пытается повлиять на представителя более высокого сословия и успешно проходит ПРОВЕРКУ любого социального навыка, он может выбрать: использовать результат ПРОВЕРКИ или считать УРОВНEM УСПЕХА число, выпавшее на игральной кости единиц. Так, например, результат 46 может принести персонажу УРОВЕНЬ УСПЕХА +6.

### **Устойчивость (угроза)**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

**Проверки:** любые ПРОВЕРКИ, связанные с сопротивлением выбранной угрозе

Телесная крепость персонажа позволяет ему выживать, регулярно сталкиваясь с различными опасностями. Один раз за игровую встречу он может гарантированно пройти первую ПРОВЕРКУ, связанную с сопротивлением угрозе выбранного типа: магии, яду, болезни, мутации и т. д. Если УРОВЕНЬ УСПЕХА имеет значение, считай, что он равен РЕЙТИНГУ ВЫНОСЛИВОСТИ персонажа.

### **Устойчивость к магии**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

Персонаж устойчив к воздействию магии. При определении эффекта воздействующего на персонажа ЗАКЛИНАНИЯ каждый уровень этого ТАЛАНТА обеспечивает -2 к УРОВНЮ УСПЕХА, полученного при сотворении этого ЗАКЛИНАНИЯ. Если заклинание воздействует на несколько целей, обладающих устойчивостью к МАГИИ, УРОВЕНЬ УСПЕХА всё равно снижается только один раз — в соответствии с самым высоким уровнем устойчивости к МАГИИ. Кроме того, персонаж, обладающий этим ТАЛАНТОМ, ни при каких обстоятельствах не сможет изучить ТАЛАНТЫ ШКОЛА МАГИИ, МАГИЯ ХАОСА, БЛАГОСЛОВЛЕНИЕ, БОЖЕСТВЕННОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО, ПРОСТЕЙШАЯ МАГИЯ И ВЕДЬМА.

### **Устрашающий вид**

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

Кто угодно дважды подумает, прежде чем связываться с персонажем. При необходимости этот ТАЛАНТ способен наделить персонажа ЧЕРТОЙ аура страха (см. стр. 338), показатель которой равен УРОВНЮ ТАЛАНТА.

### **Учивость**

**Максимум:** 1

Начальное значение ХАРИЗМЫ персонажа увеличивается на 5 пунктов. Эти пункты не считаются шагами развития.

### **Фармацевт**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** РЕМЕСЛО (АПТЕКАРЬ)

Персонаж — опытный фармацевт, настоящий мастер пилоль, притираний, мазей, масел, микстур и прочих лекарств. Проходя ПРОВЕРКУ РЕМЕСЛА (АПТЕКАРЬ), можешь перевернуть результат проваленной ПРОВЕРКИ, если это принесёт успех.

### **Финт**

**Максимум:** РЕЙТИНГ БЛИЖНЕГО БОЯ

**Проверки:** РУКОПАШНЫЙ БОЙ (ФЕХТОВАЛЬНОЕ при совершении ФИНТОВ)

Персонаж научился мастерски дурачить врагов ложными атаками в ближнем бою. В качестве действия он может провести ФИНТ против любого вооружённого оппонента. ФИНТ — это встречная проверка РУКОПАШНОГО БОЯ (ФЕХТОВАЛЬНОЕ) против РУКОПАШНОГО БОЯ противника. Если персонаж побеждает в этой ПРОВЕРКЕ, то, атаковав того же противника до конца следующего РАУНДА, он может прибавить УРОВЕНЬ УСПЕХА ФИНТА к УРОВНЮ УСПЕХА атаки.

### **Флагеллант**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ

**Проверки:** любые ПРОВЕРКИ, связанные с сопротивлением воздействию Губительных Сил

Персонаж целиком посвятил себя служению своему божеству. Отныне и впредь он каждые сутки должен проводить как минимум пол-колокола (полчаса) в молитвах и самобичевании так, чтобы текущее количество пунктов ЗДОРОВЬЯ было на [УРОВЕНЬ ТАЛАНТА] пунктов ниже максимально возможного. Если персонаж обладает ТАЛАНТОМ ЯРОСТЬ, то вплоть до следующего отхода ко сну он может впасть в ярость (см. стр. 191) по собственному желанию — в любой момент и без всяких ПРОВЕРОК. Кроме того, персонаж, обладающий ТАЛАНТОМ ФЛАГЕЛЛАНТ, может считать, что ТАЛАНТ ЯРОСТЬ входит в схему развития всех КАРЬЕР. Если же персонаж не сможет заняться самобичеванием или позволит слишком хорошо исцелить свою истерзанную плоть, он не сможет тратить пункты УПОРСТВА и РЕШИМОСТИ до тех пор, пока снова не устроит себе флагелляцию, снизив текущий запас ЗДОРОВЬЯ до нужного уровня.

### **Фортунा**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

Не иначе, сам Ранальд улыбнулся, когда персонаж появился на свет. Каждый уровень этого ТАЛАНТА увеличивает максимально возможный запас УДАЧИ персонажа на 1 пункт.

### **Хирург**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА

**Проверки:** ЛЕЧЕНИЕ (вне сражений, т. е. только тогда, когда у персонажа есть возможность сделать всё как положено)

Персонаж — хирург, способный отворять и затворять живую плоть, чтобы лечить тех, кому эта плоть принадлежит. Он получает возможность лечить ТРАВМЫ, требующие хирургического вмешательства. При лечении таких травм и других внутренних недомоганий оперирующий хирург должен пройти продолжительную проверку ЛЕЧЕНИЯ (+0); УРОВЕНЬ УСПЕХА, необходимый для завершения ПРОВЕРКИ (как правило, от 5 до 10), определяется ведущим и зависит от сложности предстоящей операции. После каждой отдельной ПРОВЕРКИ в рамках этой операции пациент теряет 1d10 пунктов ЗДОРОВЬЯ и начинает истекать кровью. Иными словами, если хирург не будет осторожен, он может попросту убить больного. Кроме того, после операции пациент должен пройти проверку стойкости (+20), чтобы не подхватить лёгкую инфекцию (см. стр. 187).

### **Ходок (ландшафт)**

**Максимум:** РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА

**Проверки:** АТЛЕТИКА (при перемещении по выбранному ландшафту)

Персонажу не привыкать ходить по пересечённой местности. Он игнорирует все отрицательные модификаторы, действующие из-за движения по выбранному типу ландшафта. Примеры ландшафтов: побережья, пустыни, болота, горы, тундра, леса.

### **Целеустремлённость**

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

Персонаж бросается в атаку с мрачной решимостью покончить с врагом как можно скорее. Атакуя с разгона, персонаж прибавляет к своему РЕЙТИНГУ СИЛЫ УРОВЕНЬ ЭТОГО ТАЛАНТА.

### **Цепкость**

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

**Проверки:** ЛАЗАНИЕ

Персонаж — прекрасный верхолаз. Он может взбираться и спускаться даже по самым гладким поверхностям вроде крепостных стен, ледяных уступов, оштукатуренных фасадов и т. п., игнорируя любые

отрицательные модификаторы, связанные со сложностью поверхности, по которой ему предстоит лезть.

### Чтение по губам

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** наблюдательность (при чтении по губам)

Персонаж способен без труда понять, что говорят окружающие, просто глядя на то, как движутся их губы, — ему нет нужды слышать сами слова. Если персонаж хорошо видит нижнюю часть лица говорящего, он может пройти ПРОВЕРКУ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ, чтобы разобрать его речь.

### Чувство направления

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** ОРИЕНТИРОВАНИЕ

Персонаж обладает инстинктивным чувством направления и может без всякого труда определить, в какой стороне находится север, едва взглянув на звёзды, деревья или любые другие привычные ему ориентиры.

### Чутьё на неприятности

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** любые ПРОВЕРКИ, связанные с обнаружением нарушителей спокойствия

Персонажу не раз приходилось вливать в неприятности и выбираться из них. Он может пройти ПРОВЕРКУ ИНТУИЦИИ, чтобы заметить тех, кто готовится устроить эти самые неприятности, или тех, кто желает ему зла, даже если в противном случае персонаж не мог бы пройти эту ПРОВЕРКУ (например, из-за чужого ТАЛАНТА или ЗАКЛИНАНИЯ). Эта ПРОВЕРКА будет ВСТРЕЧНОЙ, если противники стараются держаться незаметно, и ведущему, возможно, стоит пройти её втайне от игрока, чтобы тот не знал наверняка, чем закончилась проверка — успехом или провалом. Если замеченные персонажем противники попытаются атаковать его и заставить *врасплох*, он может игнорировать эффект этого состояния.

### Шестое чувство

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** интуиция (при применении шестого чувства)

Когда персонажу угрожает опасность, он чует неладное и получает шанс отреагировать, встретив опасность во всеоружии. Каждый раз, когда персонаж движется навстречу неприятностям, ведущий должен тайно пройти за него ПРОВЕРКУ ИНТУИЦИИ и в случае успеха предупредить игрока, что его персонаж чувствует некую близкую угрозу. Кроме того, *застигнутый врасплох* персонаж также получает возможность пройти ПРОВЕРКУ ИНТУИЦИИ — в случае успеха он сможет проигнорировать эффект этого состояния.

### Школа магии (школа)

**Максимум:** 1

Персонаж изучает одну из Восьми Школ магии — Зверей, Смерти, Огня, Небес, Металла, Тени, Света или Жизни — или практикует одну из менее известных Школ вроде Знахарства или Некромантии. Персонаж, обладающий этим ТАЛАНТОМ, способен запоминать заклинания выбранной Школы в обмен на пункты опыта.

Количество известных заклинаний	Стоимость нового заклинания (в пунктах опыта)
Вплоть до [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] × 1	100
Вплоть до [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] × 2	200
Вплоть до [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] × 3	300
Вплоть до [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] × 4	400

... и так далее.

Так, если РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА персонажа равен 4, то запоминание первых четырёх заклинаний обойдётся ему в 100 пунктов опыта за каждое; ещё четырёх — по 200 пунктов опыта за каждое и т. д. Подробнее об изучении заклинаний рассказано в главе 8: **магия**. В большинстве случаев персонаж не может быть адептом более чем одной Школы магии. Кроме того, персонаж, обладающий этим ТАЛАНТОМ, не может получить ТАЛАНТЫ благословение и божественное вмешательство. При желании персонаж может избавиться от ТАЛАНТА Школа магии за 100 пунктов опыта, однако при этом он забудет все заученные с его помощью ЗАКЛИНАНИЯ.

### Шелчок кнутом

**Максимум:** РЕЙТИНГ ЛОВКОСТИ

**Проверки:** ВОЖДЕНИЕ или ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (при БЕГСТВЕ или БЕГЕ)

Персонаж знает, как заставить ездовое животное выложить себя в полной мере. Если персонаж использует кнут, животное, которым он правит, получает +1 к СКОРОСТИ, когда бежит или обращается в БЕГСТВО.

### Щитоносец

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

**Проверки:** любые попытки обороняться при помощи щита

Персонаж отлично умеет использовать щит так, чтобы добиться преимущества даже в самой отчаянной ситуации. Каждый уровень этого ТАЛАНТА обеспечивает персонажу +1 преимущество, когда он проигрывает ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ, обороняясь при помощи щита.

### Эфирный унисон

**Максимум:** РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ

**Проверки:** концентрация (любой)

Опыт, дар или долгие тренировки позволяют персонажу манипулировать Ветрами магии более точно и аккуратно. Персонаж не испытывает МАГИЧЕСКОЙ отдачи, если в результате успешной ПРОВЕРКИ КОНЦЕНТРАЦИИ выпадает дубль.

### Этикет (социальная группа)

**Максимум:** РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ

**Проверки:** обаяние и сплетничество (внутри социальной группы)

Персонаж, подобающе одетый и ведущий себя соответствующим образом, может без труда выдать себя за члена выбранной социальной группы. Вот примеры социальных групп, которые можно выбрать при покупке ТАЛАНТА: преступники, духовенство, гильдёйцы, дворяне, книгоочеи, слуги и солдаты. Если персонаж пытается выдать себя за представителя той или иной социальной группы, не обладая этим ТАЛАНТОМ, тот, у кого этот ТАЛАНТ всё же есть, без труда заметит, что персонаж не вписывается в явно незнакомую ему обстановку. Конечно, это можно представить и в виде игровых диалогов, но — по усмотрению ведущего — незнание ЭТИКЕТА вполне может оказаться, к примеру, на проверках ХАРИЗМЫ (и связанных с ней НАВЫКОВ).

### Яростный натиск

**Максимум:** РЕЙТИНГ СИЛЫ

**Проверки:** рукопашный бой (при АТАКЕ С РАЗГОНА)

Персонаж бросается на врага очертя голову и вкладывает в удар всю мощь своего стремительного натиска. Предпринимая АТАКУ С РАЗГОНА, персонаж прибавляет уровень этого ТАЛАНТА к показателю УРОНА своего оружия ближнего боя.

### Ярость

**Максимум:** 1

Персонаж способен впадать в ЯРОСТЬ, как описано на стр. 191.

# ◆ ПРАВИЛА ◆



Игра, мрачная и опасная, в самом разгаре. Игроки, подавшись вперёд, внимательно слушают ведущего. Сюжет развивается, игроки описывают действия своих персонажей и замирают в напряжённом нетерпении, желая узнать, что будет дальше...

В настольных ролевых играх нередко случается так, что игровой процесс протекает практически без отрыва от повествования — плавное и последовательное развитие истории всегда благоприятно сказывается на вовлечённости участников игры. Однако рано или поздно наступает момент, когда нельзя с уверенностью сказать, чем именно закончится то или иное действие персонажа. Допустим, герой прыгает со стены, чтобы зарубить рыскающего внизу гоблина; как узнать, приземлится он на ноги, готовый к бою, или рухнет на мостовую плашмя, как куль с зерном?

В некоторых ситуациях, особенно когда события не слишком заметно сказываются на персонажах игроков, ведущий может определить исход действий героев по своему разумению и озвучить его игрокам. Однако если на кону стоит что-то значимое, то правильнее и интереснее будет принять во внимание способности персонажа и бросить игральные кости — пусть судьба решит, что произошло. Собранные в этой главе правила позволяют игрокам самостоятельно оценивать шансы на успех того или иного действия и обеспечивают равные и прозрачные условия разрешения противоречий для всех участников игры.

В основе изложенных далее правил лежит понятие ПРОВЕРКИ — броска игральных костей, результат которого определяет исход задуманного действия. Кроме того, для целого ряда игровых ситуаций требуются свои собственные, дополнительные правила — ссылки на них ты найдёшь во врезке далее в тексте. Ведущему желательно ознакомиться с этими правилами заранее, но и игрокам не повредит узнать, чем один тип проверки отличается от другого.

## РАЗДЕЛЫ ПРАВИЛ

- Обычные проверки — стр. 149
- Расширенные проверки — стр. 152
- Встречные проверки — стр. 153
- Продолжительные проверки — стр. 154
- Сражения — стр. 156
- Состояния — стр. 167
- Судьба и упорство — стр. 170
- Ранения — стр. 172
- Скверна — 182
- Болезни — стр. 186
- Психика — стр. 190





## ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Эти правила существуют для того, чтобы помогать наслаждаться эпичными приключениями в мире Warhammer, а не для того, чтобы мешать вам получать удовольствие. Соответственно, самое важное в этой книге правило можно сформулировать следующим образом:

**Если правило мешает вашей группе получать удовольствие от игры, измените это правило или игнорируйте его.**

Это правило настолько важное, что целый ряд дополнительных правил специально приведён во врезках, чтобы вам было легче сориентироваться и понять, подходят ли они вашей группе и вашему стилю игры. Если вы играете впервые, можете спокойно игнорировать эти дополнительные правила — для начала стоит ознакомиться с основными правилами, а уже потом при желании начать экспериментировать с дополнительными.

Однако не стоит путать понятия «получать удовольствие» и «всегда побеждать»: риск и возможность неудачи — неотъемлемая часть любой захватывающей истории. Когда что-то идёт не так, игроки получают шанс показать, на что способны их персонажи. В конце концов, собраться с духом и оправиться от поражения — разве это не достойное испытание для настоящего героя?

махнуть через бурный ручей? Удалось ли Вильгельму выбить скидку у ворчливого торговца? Обычная проверка даёт простой ответ: «да» или «нет». Этого порой достаточно, чтобы определиться с исходом и при этом не слишком замедлять игру. Обычные проверки не подходят, когда действия персонажа определяют, как именно будет развиваться сюжет вашей истории: в данном случае лучше использовать расширенную проверку (см. стр. 152).

Чтобы предпринять обычную проверку, нужно бросить 1d100 (см. врезку Игровые кости на стр. 6) и сравнить результат с показателем навыка или характеристики, лучше всего соответствующих задуманному действию.

**Примечание:** обрати внимание, что при обычной проверке тоже могут действовать модификаторы, если ведущий считает, что стоящая перед героем задача особенно трудна или, напротив, достаточно проста (см. Сложность на стр. 153).

Если выпавший на d100 результат ниже или равен значению выбранного навыка или характеристики, проверка считается успешной — герой благополучно осуществляет задуманное.

Если же результат окажется выше значения навыка или характеристики, проверка считается провальной — герою не удаётся осуществить задуманное.

Вне зависимости от результата проверки ведущий должен описать, что происходит, причём так, чтобы всем было очевидно, как именно предпринята проверка отразилась на ходе истории.



## ПРОВЕРКИ

«О да, правда ваша, порой дела идут не слишком хорошо. Я бы даже сказал, из рук вон скверно. Как, например, в тот раз, когда мы шли вверх по Богену и Олаф попытался спрыгнуть с дерева, но оступился и напоролся брюхом прямо на сломанный сук. Думаю, он до сих пор там висит... если, конечно, звери ещё не растащили его по косточкам. Ох, во имя Сигмара, отведайте-ка лучше ещё немного сыру — там, куда вы так рвётесь, точно ничего хорошего нет!»

Дитер Кизегайер, сыровар, бывший искатель приключений

Когда игрок озвучивает действие, которое предпринимает его персонаж, ведущий сообщает, к чему оно привело. Иногда для того, чтобы решить, что вышло, ведущему приходится принимать в расчёт способности персонажа и прочие внешние и внутренние факторы. Если ведущий не уверен в исходе заявленного действия или если действие, которое предпринимает персонаж, влечёт за собой значимые или опасные последствия, ведущий может определить его исход, обратившись к правилам игры. Для того чтобы упростить ведущему задачу, мы составили **схему определения исходов** (см. ниже). Как бы то ни было, проверка подразумевает бросок игровых костей и сравнение полученного результата со значением подходящей характеристики или навыка, записанных в бланке персонажа.

## ОБЫЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Обычная проверка нужна для того, чтобы определить, удалось персонажу совершить задуманное или нет. Сумела ли Молли пере-

Пример: Молли со всех ног мчится через альтдорфскую Кёнигсплац. На дворе ночь, зима, и под тонким слоем присыпавшего брускатку снега притаились покрытые ледяной коркой лужи. Однако за Молли гонится целая банда агрессивно настроенных громил, и полуослица ни в коем случае не намеревается снижать скорость. Ведущий объявляет, что Молли должна пройти обычную проверку атлетики, чтобы пересечь площадь и при этом не поскользнуться. Показатель атлетики Молли равен 42, игрок бросает 1d100, и на игровых костях выпадает 17. 17 меньше, чем 42 (показатель атлетики Молли), а значит, проверка проходит успешно — Молли стремительно пересекает площадь и ныряет в относительно безопасный полумрак одного из множества переулков. А если бы на игровых костях выпало больше 42, Молли бы поскользнулась и, скорее всего, попалась в руки бандитам!



## ТАЛАНТЫ И ПРОВЕРКИ

Некоторые таланты повышают шансы на успех проверки и (или) позволяют проходить проверки, недоступные тем, кто лишён таких талантов. Подробнее об этом рассказано на стр. 132.

## ГАРАНТИРОВАННЫЙ ШАНС

### ПРОВАЛА И УСПЕХА

Вне зависимости от того, насколько одарён или опытен персонаж, всегда, при любой проверке существует вероятность провала. Впрочем, шансы на успех у героя тоже есть всегда, даже если все обстоятельства складываются против него.

Если в результате любой ПРОВЕРКИ на d100 выпадает значение от 96 до 00, такая ПРОВЕРКА *всегда* заканчивается провалом, даже если значение ХАРАКТЕРИСТИКИ или навыка персонажа с учётом всех модификаторов равно 96 или больше. Соответственно, если в результате любой ПРОВЕРКИ на d100 выпадает значение от 01 до 05, такая ПРОВЕРКА *всегда* оказывается успешной, даже если значение ХАРАКТЕРИСТИКИ или навыка персонажа с учётом всех модификаторов меньше 5.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ГАРАНТИРОВАННЫЙ УСПЕХ? ТОЛЬКО НЕ ЗА МОИМ СТОЛОМ!

Не всем нравится идея того, что у любой ПРОВЕРКИ есть гарантированная 5%-ная вероятность успеха и гарантированная 5%-ная вероятность провала. Если тебе это тоже не по нраву, измени эти числа по собственному усмотрению. Самая распространённая альтернатива: 96–100 — гарантированный провал, а 01 — гарантированный успех.

## ЭКСТРАОРДИНАРНОЕ ВЕРОЯТНОСТНОЕ УСТРОЙСТВО ФОН МАЙНКОПТА

Существует множество различных механик манипулирования значениями процентных игральных костей. При этом мы используем приведённые ниже термины:

**Дубль.** Дубль — это такой результат броска d100, при котором значение, выпавшее на игральной кости десятков, равно значению, выпавшему на игральной кости единиц, — 11, 22, 33, 44 и т. д.

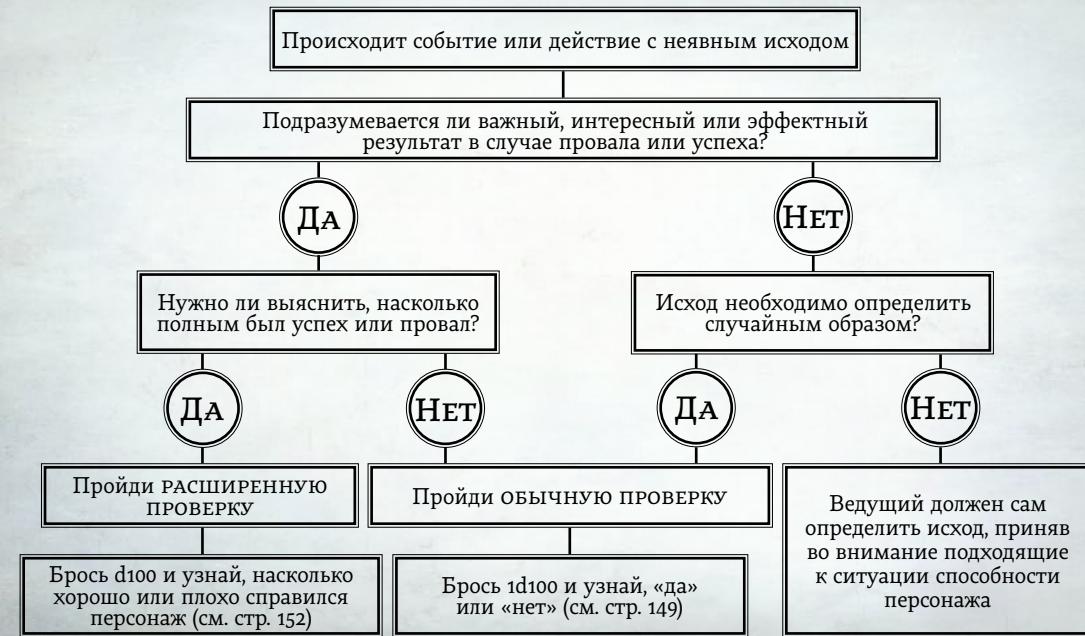
**Повторная проверка.** Проходя повторную проверку, ты игнорируешь первый выпавший на d100 результат и бросаешь игральные кости ещё раз. В большинстве случаев ты обязан принять результат повторной проверки и не можешь пройти эту проверку ещё раз.

**Переворот.** Чтобы перевернуть результат броска d100, нужно поменять местами значение, выпавшее на игральной кости десятков, со значением, выпавшим на игральной кости единиц. Так, результат 58 в перевёрнутом виде превращается в 85, 51 — в 15 и т. д. Перевёрнутый дубль, соответственно, не изменится — 77, как его ни крути, так и останется 77.

**Модификатор.** Это число, которое прибавляется к значению НАВЫКА или ХАРАКТЕРИСТИКИ или вычитается из него, делая ПРОВЕРКУ, соответственно, более простой либо более сложной. Чаще всего модификатором ПРОВЕРКИ служит её сложность (см. стр. 153).

Если хочешь, можешь придумывать специфические механики ПРОВЕРОК для особо драматичных игровых ситуаций, а всё вышеперечисленное считай частью стандартного инструментария ведущего.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДОВ



## ОТЛИЧНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ.

Правила WFRP — это понятная всем участникам и принятая ими по общему согласию основа игры. Правила беспристрастны и помогают игрокам и ведущему соблюдать внутреннюю логику игрового мира. Однако впечатления от настольной ролевой игры в немалой степени зависят и от взаимодействия между её участниками. Вот несколько простых советов, призванных помочь вам получить от игры максимум удовольствия:

**НРИ<sup>1</sup>** — хобби для всех. Будьте приветливы к новым игрокам и новичкам.

**Запретные темы.** Некоторые люди не готовы поднимать во время игры неприятные для них темы (секс, жестокость, ужасы и т. п.). Примите это и не требуйте от них объяснений — тому может быть масса весомых (в том числе — очень личных) причин.

**Взаимное уважение.** Никто не должен получать удовольствие за счёт остальных участников игры.

**Хорошие манеры.** Решите, чем (помимо игры) можно заниматься за игровым столом. Есть? Пить алкоголь? Пользоваться электронными устройствами? Общаться в соцсетях? Что-то ещё? Всё это следует обсудить заранее — перед игрой.

**Равные возможности.** Не пытайтесь доминировать в каждой сцене — позвольте всем побывать в центре внимания.

**Командная работа.** Не устраивайте споры на ровном месте и не разделяйте группу без очень хорошей на то причины — это сильно замедляет игру.

**Последнее слово за ведущим.** Правила игры — это вотчина ведущего. Споры о правилах способны убить всё удовольствие на корню (кроме того, правила всегда можно обсудить после игры).

**Общая история.** Любое действие должно служить развитию вашей общей истории и раскрывать характер ваших персонажей.

**Игра есть игра.** В игре невозможно всё время побеждать, да и смысл любой настольной ролевой игры состоит не в том, чтобы выигрывать, а в том, чтобы придумывать увлекательные истории и получать от этого удовольствие. Порой персонажи погибают — с этим нужно смириться и сделать всё возможное, чтобы смерть героя стала запоминающейся и знаменательной. Впрочем, не увлекайся этим и помни, что иногда бегство — это тоже выход!

**Старшие наставники.** Если в вашей игре участвуют несовершеннолетние, ваша задача как старших (и более опытных) товарищей — вести себя приветливо, не отказывать им в помощи и не забывать, что среди вас дети.

<sup>1</sup> Настольные ролевые игры.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПРОВЕРКИ ПРИ ЗНАЧЕНИЯХ ВЫШЕ 100 ПУНКТОВ

При наличии у персонажа поистине выдающихся способностей может оказаться, что значение НАВЫКА или ХАРАКТЕРИСТИКИ, ПРОВЕРКУ которого проходит персонаж, превышает 100 пунктов. В таком случае можно использовать особое правило, призванное дать преимущество столь выдающимся мастерам своего дела.

Если значение ХАРАКТЕРИСТИКИ или НАВЫКА персонажа превышает 100 пунктов, в случае успешной ПРОВЕРКИ персонаж получает +1 к УРОВНЮ УСПЕХА за каждые 10 пунктов этой разницы.

**Пример:** ОБЯНИЕ курфюрстины Эмануэллы фон Либвиц равно 115: 80 обеспечивает ХАРИЗМА и ещё 35 — ШАГИ РАЗВИТИЯ НАВЫКА ОБЯНИЯ (подробнее о ШАГАХ РАЗВИТИЯ см. на стр. 47). Соответственно, если курфюрстина пройдёт ПРОВЕРКУ ОБЯНИЯ и добьётся успеха, она получит +1 к УРОВНЮ УСПЕХА этой ПРОВЕРКИ (конечно, не считая того, что ей обеспечит результат самой ПРОВЕРКИ и, вероятно, имеющиеся у неё ТАЛАНТЫ).

## РАСШИРЕННЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда недостаточно знать, окончилась ПРОВЕРКА провалом или же успехом, — есть ситуации, когда нужно понимать, насколько хорошо или плохо персонаж справился со стоящей перед ним задачей. Это особенно актуально, если герой при этом вынужден состязаться с каким-нибудь противником (см. Встречные проверки ниже) — чаще всего это происходит в сражении или при применении магии. Итак, если тебе нужно знать, насколько хорошо или плохо персонаж справился с ПРОВЕРКОЙ, эта ПРОВЕРКА должна быть РАСШИРЕННОЙ. Ещё одна сфера применения РАСШИРЕННОЙ ПРОВЕРКИ — определить исход события, от которого зависит дальнейшее развитие сюжета игры. Дело в том, что РАСШИРЕННАЯ ПРОВЕРКА подразумевает куда больше вариантов исхода, чем просто успех или провал, а значит, даже в случае провала сюжет будет развиваться своим чередом — героям просто придётся попотеть куда больше, чем если бы исходом ПРОВЕРКИ стал один из вариантов успеха. РАСШИРЕННАЯ ПРОВЕРКА проходит по тем же правилам, что и ОБЫЧНАЯ ПРОВЕРКА, и её результатом тоже становится либо успех, либо провал; просто и успеха, и провала РАСШИРЕННОЙ ПРОВЕРКИ существует несколько градаций. Градации успеха или провала зависят от полученного в результате ПРОВЕРКИ уровня успеха.

### Уровень успеха

УРОВЕНЬ УСПЕХА — это параметр, по которому можно оценить успешность исхода РАСШИРЕННОЙ ПРОВЕРКИ. Чтобы вычислить УРОВЕНЬ УСПЕХА ПРОВЕРКИ, десятки результата ПРОВЕРКИ нужно вычесть из десятков значения задействованного в проверке параметра (навыка или ХАРАКТЕРИСТИКИ) с учётом всех действовавших при проверке модификаторов. Чем выше УРОВЕНЬ УСПЕХА, тем лучше исход ПРОВЕРКИ; чем ниже, тем исход, соответственно, хуже. Условный успех (уровень успеха +0) и условный провал (уровень успеха -0) можно интерпретировать либо как «почти провал» или «почти успех» с минимальными последствиями (хорошими или плохими), либо как неясный результат, позволяющий попробовать ещё раз.

**Пример:** Айхенгард мчится через размокшее от дождей поле верхом на своём жеребце, удирая от догоняющих его слуг чересчур обидчивого дворянина, но прямо на пути у него возникает высокая каменная стена. Айхенгард хочет заставить своего коня взять этот барьер, и ведущий решает, что пришло время расширенной проверки верховой езды (лошади). Значение этого навыка у Айхенгарда равно 41, игрок проходит проверку и получает 29. Десятки навыка — это 4, десятки результата ПРОВЕРКИ — это 2, так что Айхенгард получает УРОВЕНЬ

УСПЕХА +2 ( $4-2=2$ ), и его конь без труда перепрыгивает через стену. Воодушевлённый успехом, Айхенгард оборачивается назад, вскидывает руку и оттопыривает два пальца, осеняя своих преследователей знаком двухвостой кометы. При этом он, естественно, никак не может видеть, что творится впереди, и ведущий просит его пройти расширенную проверку наблюдательности. Игрок бросает 1d100 и получает 82 — куда больше, чем его показатель наблюдательности, равный 39. Десятки навыка — это 3, десятки результата ПРОВЕРКИ — это 8, так что Айхенгард получает УРОВЕНЬ УСПЕХА -5 ( $3-8=-5$ ). Это провал, причём серьёзный, так что ведущий описывает, как Айхенгард, увлечённо потешаясь над отставшими всадниками, не замечает нависающую прямо над дорогой толстую ветку, врезается в неё и вылетает из седла.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: БЫСТРЫЙ ПОДСЧЁТ УРОВНЯ УСПЕХА

Определение УРОВНЯ УСПЕХА — это простейшая арифметика, но даже она может замедлить динамичную боевую сцену. К счастью, есть способ подсчёта УРОВНЯ УСПЕХА для тех, кому важна в первую очередь скорость. Успешно пройдя ПРОВЕРКУ, считай, что её УРОВНEM УСПЕХА является число, выпавшее на игральной кости десятков. Так, если персонаж добивается успеха и на d100 при этом выпадает 36, персонаж получает УРОВЕНЬ УСПЕХА +3. Если ты используешь это дополнительное правило, то лучшим результатом считается не минимально возможное число, а число, максимально близкое к значению задействованного в проверке ПАРАМЕТРА (навыка или ХАРАКТЕРИСТИКИ). В случае провала УРОВЕНЬ УСПЕХА вычисляется как обычно — десятки результата ПРОВЕРКИ нужно вычесть из десятков значения задействованного в проверке ПАРАМЕТРА.

## ТАБЛИЦА ИСХОДОВ РАСШИРЕННЫХ ПРОВЕРОК

Ур. успеха	Результат	Удалось ли задуманное?
+6 и выше	Невероятный успех	Да, безупречно! Результат настолько хорош, насколько это возможно. Успех может сопровождаться неожиданным, но приятным побочным результатом!
От +4 до +5	Впечатляющий успех	Да, и... Персонаж отлично справился с задачей, причём даже лучше, чем рассчитывал
От +2 до +3	Успех	Да. Персонаж справился с задачей и безусловно добился успеха
От +0 до +1	Условный успех	Да, но... Персонаж справился с задачей, но отнюдь не безупречно. Успех может сопровождаться неожиданным и не слишком приятным побочным результатом!
От -0 до -1	Условный провал	Нет, но... Персонаж справился с задачей лишь отчасти
От -2 до -3	Провал	Нет. Персонаж не справился с задачей
От -4 до -5	Серьёзный провал	Нет, и... Персонаж не только не справился с задачей, но и сделал даже хуже, чем было
-6 и ниже	Ужасающий провал	Нет, ужасно! Персонаж не только не справился с задачей, но и испортил всё, что только было можно испортить. Исход может принести нежданенный и очень неприятный побочный эффект. Вряд ли это могло произойти случайно — персонаж явно чем-то прогневил богов

Затем можешь обратиться к таблице исходов расширенных проверок, в которой приведены примерные оценки того или иного уровня успеха. Обрати внимание, что РАСШИРЕННАЯ ПРОВЕРКА, как и ОБЫЧНАЯ, тоже отвечает на вопрос «добрался ли персонаж успеха?», но вместо «да» или «нет» предоставляет целый спектр возможных исходов.

Если в результате РАСШИРЕННОЙ ПРОВЕРКИ срабатывает гарантированный шанс успеха — на d100 выпадает результат 01–05 (см. стр. 150), персонаж либо получает уровень успеха +1, либо вычисляет его как обычно — смотря что выше.

Если в результате РАСШИРЕННОЙ ПРОВЕРКИ срабатывает гарантированный шанс провала — на d100 выпадает результат 96–00 (см. стр. 150), персонаж либо получает уровень успеха -1, либо вычисляет его как обычно — смотря что ниже.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: УДАЧИ И НЕУДАЧИ

Правила, касающиеся УДАЧИ И НЕУДАЧИ, приведены в разделе Сражения (см. далее). Впрочем, при желании их можно использовать для всех ПРОВЕРОК — такой подход позволит создать эпичное по размаху действие, в котором грандиозные успехи и не менее грандиозные провалы станут для персонажей обычным делом. Если вам это по нраву, это правило для вас.

Любая успешная ПРОВЕРКА, в результате которой на d100 выпадает дубль, считается УДАЧНОЙ и приносит персонажу НЕВЕРОЯТНЫЙ УСПЕХ из таблицы исходов расширенных проверок. При этом любая проваленная ПРОВЕРКА, в результате которой на d100 выпадает дубль, считается НЕУДАЧНОЙ и становится причиной УЖАСАЮЩЕГО ПРОВАЛА из таблицы исходов расширенных проверок. Особенно хорошо это дополнительное правило работает с ОБЫЧНЫМИ ПРОВЕРКАМИ, поскольку позволяет в результате получить кое-что большее, чем стандартное «да» или «нет».



## ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Рано или поздно от персонажа может потребоваться действие, для которого не подходит ни один из имеющихся в игре НАВЫКОВ. В этом редком случае он вместо ПРОВЕРКИ НАВЫКА может пройти ПРОВЕРКУ ХАРАКТЕРИСТИКИ. Ведущий должен просто решить, какая из ХАРАКТЕРИСТИК будет при этом задействована; сама ПРОВЕРКА проходит как обычно.

## СЛОЖНОСТЬ

Не все ПРОВЕРКИ одинаковы. Перелезть через высокий забор очень просто, а вот взобраться на отвесный утес под силу далеко не всякому, хотя и то, и другое — ПРОВЕРКА ЛАЗАНИЯ. Чтобы отобразить эту разницу в игре, ведущий может использовать положительные и отрицательные модификаторы сложности ПРОВЕРК. В готовых приключениях сложность ПРОВЕРК указывается прямо в тексте, например ТЯЖЁЛАЯ (-20) ПРОВЕРКА КНИЖНЫХ ИЗЫСКАНИЙ, или — для краткости — ПРОВЕРКА КНИЖНЫХ ИЗЫСКАНИЙ (-20), но в большинстве случаев ведущему придётся определять сложность предстоящей ПРОВЕРКИ самостоятельно, и это, кстати, ему придётся делать довольно часто. Решив, что пришло время ПРОВЕРКИ — неважно, обычной или РАСШИРЕННОЙ, — ведущий должен оценить её сложность, а затем обратиться к таблице сложности и назначить соответствующий модификатор. Ведущий может использовать любые модификаторы по своему усмотрению, но мы рекомендуем выходить за установленные таблицей рамки только в исключительных ситуациях. Если персонаж никуда не спешит и его ничто не отвлекает (как это происходит, например, в бою), то сложность ПРОВЕРКИ, скорее всего, будет ЗАУРЯДНОЙ (+20).

**Пример:** Валентин, нефритовый маг, отправляется на охоту на оленя. В обычных условиях ему пришлось бы пройти ПРОВЕРКУ ВЫСЛЕЖИВАНИЯ (+20) — учитывая, что значение этого НАВЫКА у персонажа равно 41, игроку потребовался бы результат 61 или меньше. Однако ведущий объявляет, что прошлой ночью прошёл сильный дождь, который смыв практически все следы, и сложность ПРОВЕРКИ возросла до БЕЗУМНОЙ (-30)! Соответственно, теперь игроку потребуется результат не выше 11 ( $41 - 30 = 11$ ). Он бросает игральные кости и получает 35 — в обычных условиях это принесло бы ему успех, но из-за возросшей сложности ПРОВЕРКА оканчивается провалом, и наш герой остаётся без свежей оленины.

## ТАБЛИЦА СЛОЖНОСТИ

Сложность	Модификатор проверки
Элементарная	+60
Лёгкая	+40
Заурядная	+20
Серьёзная	+0
Трудная	-10
Тяжёлая	-20
Безумная	-30

## Встречные проверки

Время от времени персонажам приходится не просто проходить ПРОВЕРКИ, но и состязаться при этом с другими. Согласно правилам, подобные ситуации разрешаются при помощи особой разновидности РАСШИРЕННЫХ ПРОВЕРК, которые называются ВСТРЕЧНЫМИ. В сражениях по правилам WFRP ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ используются очень широко, но сражениями их роль не ограничивается.

ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА проходит по тем же правилам, что и любая РАСШИРЕННАЯ ПРОВЕРКА, — разница только в том, что проходит её не только персонаж, но и его оппонент. Побеждает во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ тот, у кого выше уровень успеха. Если уровни успеха обоих участников ПРОВЕРКИ равны (или если один из участников получил уровень успеха +0, а другой — уровень успеха -0),

побеждает участник с самым высоким показателем задействованного в ПРОВЕРКЕ НАВЫКА или ХАРАКТЕРИСТИКИ без учёта каких бы то ни было модификаторов. В том маловероятном случае, если и эти показатели окажутся равны, ведущий должен либо объявить ничью без победителей, проигравших и значимых результатов, либо потребовать пройти ту же самую ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ ещё раз, и так до тех пор, пока победитель не определится.

**Пример:** вышибив дух из влиятельного рейклендского барона, Салундра решает, что пришло время покинуть вечеринку. Обеспокоенные шумом гвардейцы барона преграждают путь благородному капитану. Салундра, нахмутившись, решительно шагает вперёд.

Ведущий считает, что пришло время для ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКИ ЗАПУГИВАНИЯ Салунды против ЛИДЕРСТВА гвардейского офицера. Игрок и ведущий бросают игральные кости. ЗАПУГИВАНИЕ Салунды равно 47. ЛИДЕРСТВО командира гвардейцев равно 46. Результат ПРОВЕРКИ Салунды — 04, УРОВЕНЬ УСПЕХА +4 (4–0 = 4); результат ПРОВЕРКИ ведущего — 16, УРОВЕНЬ УСПЕХА +3 (4–1 = 3). УРОВЕНЬ УСПЕХА Салунды выше, чем УРОВЕНЬ УСПЕХА гвардейского офицера (4 против 3), и тот пропускает её, едва осмелившись проформотать что-то себе под нос.

Сложность ВСТРЕЧНЫХ ПРОВЕРК, как и всех прочих, может варьироваться по усмотрению ведущего. В большинстве случаев для обоих участников ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКИ действует один и тот же модификатор, но в некоторых ситуациях эти модификаторы могут и отличаться. Если сложность не указана, считай, что для обоих участников эта ПРОВЕРКА будет **СЕРЬЁЗНОЙ** (+0).

Если условия ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКИ требуют не просто выявить победителя, но и выяснить, насколько хорошо он справился с поставленной задачей, то итоговым УРОВНЕМ УСПЕХА считается разница между результатами победителя и проигравшего.

**Пример:** на дворе Пироговая неделя — ежегодный праздник в честь любимого лакомства всех граждан Империи, и Салундра решает принять участие в состязании по поеданию пирогов. Добравшись до финала, она сходится в поединке с Толстым Томом Брендицапом, пятикратным чемпионом Убершрейка, полуросликом из тех, про кого без преувеличения можно сказать «поперёк себя шире».

Ведущий объявляет ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ ВЫНОСЛИВОСТИ. ВЫНОСЛИВОСТЬ Салунды — 45; ВЫНОСЛИВОСТЬ Толстого Тома — 63. Салундре определённо придётся нелегко! Ведущий и игрок бросают игральные кости. Салундре выпадает 51 — УРОВЕНЬ УСПЕХА –1. Бедолага Сали явно спадает с лица! Но и Толстому Тому не до смеха: ему выпадает 91 — УРОВЕНЬ УСПЕХА –3! Так, несмотря на провал ПРОВЕРКИ ВЫНОСЛИВОСТИ, Салундра выигрывает ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ с УРОВНЕМ УСПЕХА +2, отчётили чувствуя, впрочем, что через некоторое время съеденные пироги настойчиво попросятся наружу.

### Продолжительные проверки

Порой перед героями встают особенно сложные и (или) долгосрочные задачи, решить которые можно, лишь нарастив УРОВЕНЬ УСПЕХА до определённого значения. Эта особая разновидность РАСШИРЕННЫХ ПРОВЕРК называется ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОЙ ПРОВЕРКОЙ. Проходит ПРОДОЛЖИТЕЛЬНАЯ ПРОВЕРКА по тем же правилам, что и любая другая РАСШИРЕННАЯ ПРОВЕРКА, но УРОВЕНЬ УСПЕХА, полученный в результате нескольких последовательных ПРОВЕРК, не обнуляется, а суммируется до тех пор, пока не достигнет определённого значения. Если суммарный УРОВЕНЬ УСПЕХА в процессе падает ниже 0, ПРОДОЛЖИТЕЛЬНАЯ ПРОВЕРКА считается проваленной, и теперь её придётся начинать заново.

**Пример:** ввязавшись в очередное тёмное дельце, Молли пытается взломать сложный замок, запирающий крышуку чрезвычайно многообещающего сундука. Ведущий решает, что для взлома этого замка ей потребуется пройти ПРОДОЛЖИТЕЛЬНУЮ ПРОВЕРКУ ВЗЛОМА (+0) и набрать УРОВЕНЬ УСПЕХА +5. Кроме того, ведущий сообщает, что у Молли на всё про всё есть только три РАУНДА — по истечении этого времени в комнату с сундуком войдёт патрулирующий здание охранник. Молли обладает НАВЫКОМ ВЗЛОМА 58, так что замок не вызовет у неё особых затруднений, но время в этот раз явно не на её стороне. К несчастью для неё, результатом первой ПРОВЕРКИ становится 63 и УРОВЕНЬ УСПЕХА –1. Неудачное начало: суммарный УРОВЕНЬ УСПЕХА падает ниже 0, и в следующем раунде ей придётся начинать всё сначала — первый раунд потерян впустую. Ругаясь под нос и прислушиваясь к шагам приближающегося по коридору охранника, Молли продолжает ковырять замок и в этот раз получает результат 11 — УРОВЕНЬ УСПЕХА +4! Она нащупывает отмычкой последнюю пружину, а ведущий тем вре-



менем напоминает, что охранник уже совсем близко, и, если в следующем раунде Молли не получит ещё +1 к суммарному уровню успеха, ей придётся туда. Молли решает рискнуть, проходит последнюю, третью проверку и... получает 42! Уровень успеха +1! Суммарный уровень успеха достигает +5, замок щёлкает и открывается, а Молли, ликуя, выскальзывает из комнаты за пару мгновений до того, как в другую дверь входит ничего не подозревающий охранник.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ И УРОВЕНЬ УСПЕХА ±0

УРОВЕНЬ УСПЕХА ±0 никак не отражается на суммарном уровне успеха продолжительной проверки, и кому-то отсутствие каких бы то ни было последствий при успехе или провале вполне может показаться неуместным. Если ты из таких, можешь использовать дополнительное правило, согласно которому успешная ПРОВЕРКА всегда даёт хотя бы +1 к суммарному уровню успеха, а проваленная проверка, соответственно, -1.

## ПОМОЩЬ

В некоторых ситуациях несколько персонажей, действующих сообща, имеют больше шансов добиться успеха, чем персонаж, действующий в одиночку. С разрешения ведущего персонаж игрока может помочь своему товарищу с предстоящей проверкой. Проверку в данном случае всегда проходит персонаж с самыми высокими шансами на успех, а каждый помощник обеспечивает ему модификатор +10. В остальном ПРОВЕРКА проходит по обычным правилам.

### Ограничения помощи

Герои могут помогать друг другу в большинстве ситуаций, однако из этого правила существуют исключения:

- помощник должен сделать хотя бы 1 шаг развития задействованного в проверке навыка;
- помощник должен находиться в непосредственной близости от того, кому он намеревается помочь;
- нельзя оказывать помощь при ПРОВЕРКАХ, связанных с сопротивлением болезням, ядам, страху, непогоде и в иных неуместных, с точки зрения ведущего, ситуациях;
- количество помощников ограничено РЕЙТИНГОМ задействованной ХАРАКТЕРИСТИКИ (см. стр. 34).

**Пример:** Адемар, Пердитта и Валентин спешно обыскивают комнату, когда её владелец, престарелый купец, выходит, чтобы проверить кое-что в своих бумагах. Ведущий объявляет, что им потребуется пройти проверку наблюдательности (-10). И у Пердитты, и у Валентина есть шаги развития наблюдательности, и они оба решают помочь Адемару, поскольку его наблюдательность равна 59 — самый высокий показатель в команде. Каждый из помощников обеспечивает модификатор +10, и теперь, для того чтобы добиться успеха, Адемару потребуется результат 69 и ниже ( $59 - 10 + 20 = 69$ ). Однако на игральных костях выпадает 74, ПРОВЕРКА оканчивается провалом, и к тому моменту, когда купец возвращается в комнату, герои не успевают найти ничего полезного.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КОМБИНИРОВАННЫЕ ПРОВЕРКИ

Иногда для того, чтобы добиться поставленной цели, может потребоваться ПРОВЕРКА сразу двух НАВЫКОВ, а не одного, как обычно. Обе ПРОВЕРКИ в данном случае лучше совместить в одну, и на то есть две причины: 1) одна ПРОВЕРКА быстрее и не так сильно замедляет игру, как две; 2) необходимость проходить две отдельные ПРОВЕРКИ подряд значительно снижает общие шансы на успех.

Комбинированная ПРОВЕРКА двух НАВЫКОВ позволяет обойтись одним броском игральных костей — выпавший на них результат нужно просто сравнить с показателями обоих задействованных в ПРОВЕРКЕ НАВЫКОВ. Если ниже оказывается только один показатель, успех ПРОВЕРКИ считается неполным (подробности зависят от ситуации). Если ниже оказываются оба показателя, КОМБИНИРОВАННАЯ ПРОВЕРКА считается проваленной.

**Пример:** в результате стечения ряда крайне маловероятных обстоятельств Салундра, облачённая в жёлто-красное трико, выходит на сцену Мемориального театра имени Варгра Брейгеля, чтобы выступить перед публикой, собравшейся на премьерный показ музыкальной пьесы «Расскажи мне в фестаг». Ведущий решает, что нечестно заставлять Салунду проходить две отдельные ПРОВЕРКИ, и объявляет комбинированную проверку сценического искусства (танец) и артистизма (пение). Салундра владеет НАВЫКОМ сценического искусства (танец) 53 — кое-что, оставшееся на память о жизни при дворе. НАВЫКОМ артистизма (пение) Салундра не владеет, поэтому ей придётся обходиться своей ХАРИЗМОЙ 43. Игрок бросает кости, на которых выпадает 46. Это значит, что с танцевальной частью Сали справилась неплохо (УРОВЕНЬ УСПЕХА +1), но вот во время пения пару раз промахнулась мимо нот (УРОВЕНЬ УСПЕХА -0). Итог — зрителям спектакль пришёлся по нраву, но рецензия Кима Ноймана, театрального критика из «Альтдорф Шпилер», вряд ли будет столь же благожелательной...



# СРАЖЕНИЯ

Рано или поздно герои либо захотят остановить кого-нибудь раз и навсегда, либо будут защищаться от тех, кто захочет остановить раз и навсегда их самих. Если дипломатия даёт сбой, уступает место силе или вообще не воспринимается как средство решения проблем, сражение становится неизбежным!

Участники сражения предпринимают множество разнообразных действий за короткий промежуток времени, причём многие из этих действий направлены на то, чтобы навредить другим участникам сражения. Для разрешения спорных ситуаций в сражениях применяются всё те же ПРОВЕРКИ, но первостепенную важность в бою приобретает очерёдность, точный расчёт времени и иные факторы, для учёта которых и предназначены описанные ниже правила.

## ВРЕМЯ

В сражении нужно точно знать, кто и когда действует, поэтому мы структурируем течение игрового времени при помощи следующих понятий:

- Раунд.** Раунд — это отрезок времени, за который все участники сражения проходят необходимые ПРОВЕРКИ и (или) перемещаются с места на место. Технически Раунд длится всего несколько секунд, но ведущий, конечно, волен определять точную продолжительность Раундов по своему усмотрению.
- Ход.** Пока идёт Раунд, каждый участник сражения получает возможность сделать свой ход — совершив действие и ПЕРЕМЕЩЕНИЕ.
- Очерёдность.** Каждый участник сражения делает свой ход в порядке, который задаётся значением его ИНИЦИАТИВЫ в сравнении со значениями ИНИЦИАТИВЫ других участников сражения — от самого высокого к самому низкому.

## СТРУКТУРА ТЕЧЕНИЯ СРАЖЕНИЯ

Сражение протекает в соответствии с приведённой ниже схемой до тех пор, пока одна из сторон не побежит или не потерпит поражение:

- Неожиданное нападение.** Ведущий определяет, какие персонажи из числа участников сражения *застигнуты врасплох*. Как правило, этот этап имеет место только в первом Раунде сражения. Подробнее о неожиданных нападениях рассказано в одноимённом разделе (см. ниже).
- Начало раунда.** Если правила говорят, что некое событие происходит *в начале раунда*, оно происходит именно в этот момент.
- Ходы персонажей.** Каждый участник сражения делает свой ход в соответствии с очерёдностью, заданной показателями ИНИЦИАТИВЫ участников, от высшего к низшему. В свой ход каждый персонаж имеет возможность предпринять действие и совершив ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (см. стр. 157).
- Конец раунда.** Раунд заканчивается, когда все участники сражения завершают свой ход. Если правила говорят, что некое событие происходит *в конце раунда*, оно происходит именно в этот момент.
- При необходимости повторите шаги со 2-го по 5-й.** Играйте Раунд за Раундом, пока сражение так или иначе не подойдёт к концу.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧЕРЁДНОСТИ ХОДА

В течение Раунда участники сражения действуют в порядке, заданным показателем ИНИЦИАТИВЫ, начиная с самого высокого. Раунд заканчивается, когда заканчивается ход последнего в очереди участника

сражения. Для удобства игроков можно рассадить за столом в порядке снижения показателя ИНИЦИАТИВЫ их персонажей. Если несколько участников сражения имеют одинаковый показатель ИНИЦИАТИВЫ, первым из них действует тот, у кого выше показатель ПРОВОРСТВА. Если показатели ПРОВОРСТВА тоже равны, потребуется ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА ПРОВОРСТВА, победитель которой сам выбирает, кто ходит первым — он или его оппонент. Кроме того, на очерёдность ходов влияют некоторые ТАЛАНТЫ (см. главу 4: навыки и таланты).

**Пример:** Толлих (ИНИЦИАТИВА 38) всегда ходит прежде своей соратницы Пердитты (ИНИЦИАТИВА 33), поэтому, если они нападут на ковен фанатиков тёмного культа (ИНИЦИАТИВА 35), очерёдность ходов в этом бою будет следующей: Толлих (38), фанатики (35), Пердитта (33).



## ПРОВЕРКА ИНИЦИАТИВЫ!

Некоторые группы предпочитают определять очерёдность ХОДОВ случайным образом. Ниже приведено несколько возможных способов:

- все участники сражения проходят **расширенную проверку ИНИЦИАТИВЫ**;
- все участники сражения бросают 1d10 и прибавляют полученное значение к показателю своей ИНИЦИАТИВЫ;
- все участники сражения бросают 1d10 и прибавляют полученное значение к сумме РЕЙТИНГОВ своего ПРОВОРСТВА и ИНИЦИАТИВЫ.

Полученное любым из этих способов число определяет очерёдность ходов вместо показателя ИНИЦИАТИВЫ. Определять само число можно как один раз, в начале сражения (самый быстрый вариант), так и каждый Раунд, чтобы даже у медленного персонажа был шанс сделать ход если не первым, то хотя бы не последним.



## РАУНДЫ ВНЕ СРАЖЕНИЙ

Вне сражений понятие РАУНДА, как правило, становится значительно более растяжимым — абстрактным отрезком времени, в течение которого тот или иной персонаж совершает некое действие.

Так, например, каждая отдельная ПРОВЕРКА в рамках ПРОДОЛЖЕЛЬНОЙ ПРОВЕРКИ (см. стр. 154) длится один Раунд, но протяжённость этого Раунда зависит от самой ПРОВЕРКИ и варьируется в широких пределах — от нескольких секунд (как в сражении) до нескольких недель и даже более.

## НЕОЖИДАННОЕ НАПАДЕНИЕ

Тот, кому удаётся застигнуть своего противника врасплох, как правило, получает ощущимое преимущество. Планируя нападение, персонажи могут воспользоваться элементом неожиданности, если им удастся:

- **Спрятаться.** Найди подходящее укрытие и пройди ПРОВЕРКУ СКРЫТНОСТИ. Если противник настороже (или если ведущий желає немного уравнять шансы), ПРОВЕРКА может быть ВСТРЕЧНОЙ (как правило, против НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ).
- **Подкрасться незамеченными.** Атакуй с тыла или сверху, нападай под прикрытием темноты или густого тумана! Конечно, если ведущий сочтёт это уместным, то противник может успеть пройти ПРОВЕРКУ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ и встретить атакующих во всеоружии.
- **Отвлечь противника.** Громкие взрывы, шумные толпы и требующие глубокого сосредоточения церемонии — вот примеры отвлекающих факторов, которые позволяют организовать неожиданное нападение.
- **Выгадать удачный момент.** Если противник расслаблен и не ожидает атаки, любое нападение гарантированно застигнет его врасплох!
- **Придумать хитрый план.** Любой удачно реализованный на практике коварный замысел может позволить застать противника врасплох — во всех спорных ситуациях последнее слово остаётся за ведущим.

Если у персонажей есть возможность заметить устроивших засаду противников, ведущий может объявить **встречную проверку скрытности против наблюдательности**. Если засаду устраивает группа персонажей, то все их противники проходят встречную ПРОВЕРКУ против атакующего с самым низким значением СКРЫТНОСТИ. Если атакующий побеждает во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ, проигравший противник оказывается **застигнут врасплох** (см. стр. 168).

Если никто из участников сражения не **застигнут врасплох**, сражение продолжается как обычно.

Персонаж, **застигнутый врасплох**, может потратить пункт решимости, чтобы избавиться этого состояния.

## ТВОЙ ХОД

Сверкание клинов, звон стали, грохот выстрелов, мельтешащие перед глазами противники и союзники... Сражение — времяпрепровождение исключительно суматошное и крайне богатое на события.

Ведущий описывает диспозицию: кто где стоит, что находится вокруг и т. п., а все остальные имеют полное право задавать уточняющие вопросы, чтобы прояснить интересующие детали. Хочешь узнать, сможет ли выпущенная из лука стрела рассечь верёвку, на ко-



## ТАЛАНТЫ И НЕОЖИДАННЫЕ НАПАДЕНИЯ

Даже в ситуации, когда у персонажей, казалось бы, нет ни малейшего шанса заметить нападающих исподтишка противников, могут помочь ТАЛАНТЫ, позволяющие **застигнутым врасплох** героям успеть прийти в себя и подготовиться к бою. Подробнее об этих ТАЛАНТАХ рассказало в главе 4: навыки и таланты.

**Пример:** Толлих и Пердитта попадают в засаду кровожадных служителей Кхорна. Битва начинается с того, что кхорниты выскакивают из своих укрытий и бросаются в атаку. Ведущий решает, что фанатики, предпринимая неожиданное нападение, должны застичь Толлиха и Пердитту врасплох, поскольку в момент атаки они увлечённо спорили друг с другом и не обращали внимания на происходящее вокруг. Однако у Толлиха есть ТАЛАНТ «бдительность», который позволяет ему пройти ПРОВЕРКУ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ (+0) и в случае успеха игнорировать СОСТОЯНИЕ «**застигнут врасплох**». НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ Толлиха равна 41, результат ПРОВЕРКИ — 23, а значит, отточенные в боях инстинкты не подводят его — Толлих вовремя замечает опасность. Соответственно, на момент начала сражения застигнута врасплох оказывается только Пердитта; Толлих и служители Кхорна действуют как обычно.

торой висит люстра? Просто спроси об этом ведущего. Ну а когда начнётся твой ход, ты сможешь воспользоваться полученной информацией, предпринять действие и (или) совершить ПЕРЕМЕЩЕНИЕ!

Доступные твоему персонажу действие и ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ты можешь совершать в любом порядке — подразумевается, что ты предпринимаешь и то, и другое практически одновременно, так что при желании можешь описать их как единый, слитный манёвр. Обрати внимание, что в большинстве случаев ты не обязан предпринимать ни действие, ни перемещение и при желании можешь



пропустить либо то, либо другое, либо и то и другое разом; однако не стоит забывать, что следующая возможность что-нибудь предпринять тебе представится только в следующем РАУНДЕ!

Описывай действия своего персонажа как можно красочнее — так ваши сражения будут протекать куда живее и интереснее. Вместо простого «я атакую гоблина» куда лучше сказать что-то вроде «я пинаю стул гоблинам под ноги и делаю стремительный выпад, целясь в горло ближайшему из них». Никогда не знаешь наверняка, каким неожиданным преимуществом ведущий решит вознаградить тебя за столь ответственный подход к игре. То же самое касается и исхода предпринятых персонажем действий. Да, конечно, описывает его ведущий, но ты, обрисовав действие персонажа в нужном ключе, вполне можешь косвенным образом на него повлиять!

### Перемещение

В большинстве ситуаций точная дистанция перемещения персонажа не имеет особого значения. Ориентируйся на показатель СКОРОСТИ своего персонажа и слушай ведущего, который обязательно даст тебе знать, если персонажу потребуется больше одного хода, для того чтобы добраться до нужного места. Если нужное место труднодоступно (скажем, туда нужно карабкаться или прыгать), то герою, вероятно, придётся предпринять не только ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, но ещё и ДЕЙСТВИЕ, скорее всего, осуществив ПРОВЕРКУ подходящего навыка (например, лазания или атлетики).

Если персонаж ещё не вступил в ближний бой, он может использовать ПЕРЕМЕЩЕНИЕ для того, чтобы атаковать противника с разгона и, возможно, получить за это +1 преимущество (см. стр. 164). Подробнее о СКОРОСТИ, прыжках и прочих аспектах ПЕРЕМЕЩЕНИЯ рассказано в одноимённом разделе на стр. 164.

### Действие

В сражении персонаж предпринимает действие для того, чтобы добиться определённой цели: ударить мечом злобного мутанта, перепрыгнуть с крыши на крышу, оглядеться по сторонам и оценить сложившуюся ситуацию и т. д. Что бы ты ни задумал, помни: ограничивает тебя лишь твоё воображение, условия, в которых разворачивается сражение, и способности твоего персонажа.

Опиши, что хочет сделать твой персонаж, и ведущий скажет, нужно ли проходить какую-нибудь ПРОВЕРКУ, чтобы действие удалось. После того как вы с ведущим совместными усилиями определите и опишете его исход, ДЕЙСТВИЕ считается совершённым.

Подробнее о том, как использовать действие для того, чтобы атаковать другого персонажа, рассказано далее, в разделе Атака. О том, как использовать в качестве действия МОЛИТВУ или ЗАКЛИНАНИЕ, рассказало в главе 7: религия и вера и главе 8: магия соответственно. В главе 4: навыки и таланты можно найти примеры преимуществ, которыми в сражении могут обеспечить персонажа те или иные навыки.

**Пример:** укрывшись за бочонком, Молли нервно наблюдает за тем, как Салундра изо всех сил отбивается от троицы наседающих на неё ка-бацких задир, твёрдо намеренных поучить молодого капитана уму-разуму. Когда очередь доходит до Молли, игрок спрашивает у ведущего, есть ли в этом кабаке второй этаж. Ведущий сообщает, что второй этаж имеется и представляет собой просторный балкон, с которого открывается шикарный вид на бушующую внизу потасовку. Коварно ухмыльнувшись, игрок объявляет, что Молли предпринимает ПЕРЕМЕЩЕНИЕ и ДЕЙСТВИЕ, чтобы со всех ног броситься на второй этаж и столкнуть вниз один из столиков, распугав таким образом дракунов и прекратив свалку.

Обдумав заявку, ведущий решает, что Молли без труда покроет расстояние до второго этажа за один ход, а попытка опрокинуть столик через перила не должна вызвать у полурослицы особых проблем — для этого ей придётся пройти проверку атлетики (+20). Атлетика Молли равна 34, а значит, ей нужен результат 54

и меньше. Игровик бросает кости и получает 21 — УРОВЕНЬ УСПЕХА +3! Столик отправляется в полёт, и Молли что есть мочи вопит: «А ну прекратите драку!» Ведущий решает, что все участники потасовки теперь должны пройти встречную проверку уклонения против уровня успеха Молли (+3), чтобы увернуться от сброшенного ею стола. К несчастью, провалом заканчивается только ПРОВЕРКА Салунды, и стол с грохотом падает ей прямо на голову...

### Свободные действия

Далеко не всё, что персонаж может совершить за РАУНД, считается действием. Исключением обычно являются быстрые, не требующие каких-то особых усилий вещи — выкрикнуть «берегись!», выхватить из ножен клинок, выпить зелье и т. п. Решение о том, что персонаж может успеть сделать за ход, и о том, является ли действием то, что он намерен предпринять, остаётся за ведущим. Как правило, полноценным действием считается то, что требует ПРОВЕРКИ; если ПРОВЕРКА не нужна, то задуманное вполне можно классифицировать как СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: УХОД В ЗАЩИТУ

Что, если ты хочешь, чтобы персонаж приготовился уклоняться или парировать град вражеских ударов, занял оборонительную позицию в дверном проёме или использовал свой НАВЫК языка (магический), чтобы развеять целую тучу нацеленных в него вражеских ЗАКЛИНАНИЙ? Можешь выбрать НАВЫК, использовать ДЕЙСТВИЕ и получить модификатор +20 к ПРОВЕРКАМ защиты при помощи выбранного НАВЫКА до начала своего следующего хода.

### АТАКА

Одно из самых частых действий в сражении — это атака. Чтобы персонаж мог атаковать в дистанционном бою, он должен видеть свою цель, а цель должна находиться в рамках предельной дистанции его оружия (подробнее о параметрах оружия рассказано в главе 11: руководство покупателя). Чтобы атаковать в ближнем бою, персонаж должен находиться в непосредственной близости от цели и иметь готовое к бою оружие (см. Участие в ближнем бою ниже).



### СЛОЖНОСТЬ ПО УМОЛЧАНИЮ

В сражении все ПРОВЕРКИ по умолчанию считаются Серьёзными (+0). Если сложность ПРОВЕРКИ не указана, считай, что речь идёт именно о серьёзной (+0) проверке.

## 1. Проверка попадания

**Ближний бой.** Пройди встречную проверку рукопашного боя (как правило, против рукопашного боя противника — см. стр. 128). Побеждает тот, кто получит больший уровень успеха. Если побеждает персонаж, он наносит противнику удар и получает +1 преимущество. Если побеждает противник, противник получает +1 преимущество, и действие персонажа на этом заканчивается.

**Дистанционный бой.** Пройди проверку стрельбы. В случае успеха персонаж попадает по противнику и получает +1 преимущество. При провале персонаж промахивается, и его действие на этом заканчивается. Противник не получает преимущества, если персонаж промахивается, атакуя его в дистанционном бою.

Атака как в дистанционном, так и в ближнем бою может оказаться или особенно удачной, или на редкость неудачной. О последствиях таких атак рассказано ниже, в разделе Удачные и неудачные атаки.

**Суть:** пройди проверку, чтобы попасть по противнику. В ближнем бою ПРОВЕРКА ПОПАДАНИЯ — ВСТРЕЧНАЯ. Победитель получает +1 преимущество.

## 2. Определение зоны попадания

Если атака проходит успешно, нужно выяснить, в какую часть тела пришлось попадание; для этого нужно перевернуть результат ПРОВЕРКИ ПОПАДАНИЯ и обратиться к таблице зон попадания. Так, результат ПРОВЕРКИ ПОПАДАНИЯ 23 (в перевёрнутом виде — 32) означает попадание в правую (основную) руку.

У существ с другим строением тела могут быть свои собственные таблицы зон попадания. Об этом рассказано в главе 12: бестиарий.

### ЗОНЫ ПОПАДАНИЯ

Значение	Часть тела
01–09	Голова
10–24	Левая рука (неосновная)
25–44	Правая рука (основная)
45–79	Торс
80–89	Левая нога
90–00	Правая нога

**Суть:** переверни результат ПРОВЕРКИ ПОПАДАНИЯ, чтобы определить зону попадания.

## 3. Подсчёт урона

Определив зону попадания, подсчитай потенциальный урон атаки. У каждого оружия есть одноимённый показатель (см. стр. 293): у оружия ближнего боя он, как правило, зависит от РЕЙТИНГА СИЛЫ персонажа, а у дистанционного оружия представляет собой некое фиксированное число. В любом случае к показателю урона оружия нужно прибавить итоговый УРОВЕНЬ УСПЕХА, полученный в результате ПРОВЕРКИ ПОПАДАНИЯ.

**Суть:** УРОН = урон оружия + УРОВЕНЬ УСПЕХА.

## 4. Нанесение урона

Зная урон от атаки и зону попадания, можно выяснить, сколько пунктов здоровья потеряет в результате этой атаки твой противник. Для этого из показателя потенциального урона необходимо вычесть РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ противника и КЛАСС БРОНИ, защищающей соответствующую зону попадания. Результатом будет количество потерянных противником пунктов здоровья. Если этот результат меньше 1, противник стойко переносит попадание и теряет только 1 пункт здоровья. Если текущий показатель здоровья про-

тивника в результате атаки опускается ниже 0, этот противник оказывается *сбит с ног* (см. стр. 169) и получает травму (см. стр. 173).

**Суть:** потерянное здоровье = урон – (рейтинг выносливости + класс брони цели).

## АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ НАВЫКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ

Атаке в ближнем бою можно противостоять не только при помощи НАВЫКА РУКОПАШНОГО БОЯ. Наиболее очевидный выбор — НАВЫК УКЛОНЕНИЯ, который позволяет вообще избегать вражеских ударов, но в главе 4: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ описаны и другие полезные в сражении НАВЫКИ вроде ЗАПУТИВАНИЯ, ОБАЯНИЯ, ЛИДЕРСТВА и т. п. Если ведущий считает, что тот или иной НАВЫК уместен в текущей ситуации, а ты готов пожертвовать шансом на УДАЧНОЕ ПОПАДАНИЕ, то почему бы и нет — вперёд, дерзайте, пробуйте и экспериментируйте!

### Участие в ближнем бою

Если герой атакует противника в ближнем бою (или, наоборот, противник атакует в ближнем бою героя), это означает, что оба этих персонажа теперь участвуют в ближнем бою — этот статус имеет значение с точки зрения описания происходящего, а также ТАЛАНТОВ, ЗАКЛИНАНИЙ и некоторых других правил. Если персонажи не атакуют друг друга на протяжении раунда, они выходят из ближнего боя.



### УРОВЕНЬ УСПЕХА В СРАЖЕНИИ

В сражении УРОВЕНЬ УСПЕХА при попадании влияет на наносимый атакой УРОН, и ТАБЛИЦА ИСХОДОВ РАСПИСАННЫХ ПРОВЕРК, соответственно, не применяется. Чтобы придать сражениям некоторое разнообразие и добавить перчинку, вместо таблицы исходов в дело идут правила УДАЧНЫХ ПОПАДАНИЙ И НЕУДАЧНЫХ ПРОМАХОВ.

### УДАЧИ И НЕУДАЧИ

В пуле сражения неприятные случайности, досадные ошибки и промахи невероятного мастерства сменяют друг друга каждый миг. Чтобы отразить непредсказуемую природу этих яростных схваток не на жизнь, а на смерть, мы используем правило УДАЧНЫХ ПОПАДАНИЙ И НЕУДАЧНЫХ ПРОМАХОВ.

### Удачные попадания

Любая успешная проверка рукопашного боя или стрельбы, в результате которой на d100 выпадает дубль, знаменует собой УДАЧНОЕ ПОПАДАНИЕ. В результате такого попадания персонаж наносит своему противнику очень серьёзные повреждения, и произойти это может, даже если персонаж просто защищался от атаки противника во встречной проверке рукопашного боя.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР

Некоторым людям нравится такой подход к сражениям, при котором их персонаж способен прорубаться сквозь полчища врагов подобно буре, сметающей всё на своём пути. Если этот стиль игры вам по нраву, можно использовать следующее правило.

Если персонаж в ближнем бою убивает противника одним ударом, он может занять его место и тут же атаковать следующего (если таковой, конечно, есть). За один ход персонаж может проделать этот трюк [РЕЙТИНГ БЛИЖНЕГО БОЯ] раз. Обрати внимание, что персонаж при этом не может атаковать каждого конкретного противника более одного раза за ход. Некоторые существа (см. главу 12: **БЕСТИАРИЙ**) настолько огромны, что могут использовать правило смертельного удара, даже если их противник остался жив.

## ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ И НЕУДАЧНЫЕ ПРОМАХИ

Одна из особенностей встречных проверок состоит в том, что персонаж может выиграть её даже при неудачном промахе — главное, чтобы полученный им уровень успеха был выше, чем уровень успеха противника. Это вполне нормально и даже забавно, поскольку позволяет сплоховавшему герою одолеть в бою своего ещё более неуклюжего оппонента.

**Пример:** Молли замахивается кинжалом на противника, на d100 выпадает 66, и она получает уровень успеха -3, однако у её противника выпадает 92 — уровень успеха -5! Молли побеждает во встречной проверке с уровнем успеха +2 и получает +1 преимущество, которое может тут же упустить, поскольку из-за неудачного промаха ей теперь придётся обратиться к таблице несчастий и узнать, что уготовила ей судьба.

При удачном попадании оружие персонажа разит противника без всякой пощады, и тот немедленно получает травму. Подробнее о том, чем это чревато, рассказано на стр. 173. В остальном проверка проходит как обычно, уровни успеха подсчитываются по обычным правилам, и персонаж, даже добившись удачного попадания, теоретически всё ещё может проиграть во встречной проверке.

## НЕУДАЧНЫЕ ПРОМАХИ

Полная противоположность удачного попадания — неудачный промах — происходит, когда дубль выпадает в результате проваленной проверки попадания или защиты. В случае неудачного промаха с персонажем происходит что-то дурное. Чтобы определить, что именно, необходимо бросить 1d100 и обратиться к таблице несчастий.

## ТАБЛИЦА НЕСЧАСТИЙ

1d100	Эффект
01–20	Персонаж получает ушиб очень чувствительной части своего тела (ради забавы мы рекомендуем это изобразить) и теряет 1 пункт здравия. Рейтинг выносливости и класс брони не учитываются
21–40	Одно неловкое движение, и собственное оружие персонажа, выбив сноп искр или глухо хрюстнув, получает 1 пункт урона (см. стр. 296). Сбитый с толку персонаж в следующем раунде ходит последним вне зависимости от определённой инициативой очередности (см. стр. 156), талантов и прочих особых правил
41–60	Плохо рассчитав силы, персонаж слегка теряется в пространстве или неудобно перехватывает дистанционное оружие. На любое действие, которое он предпримет в следующем раунде, налагается дополнительный модификатор -10
61–70	Персонаж отступается, теряет равновесие и не может в следующий ход использовать перемещение
71–80	Персонаж роняет готовый к стрельбе боеприпас или едва не выпускает оружие из рук. Пока персонаж неловко пытается восстановить свою боеготовность, он теряет своё следующее действие
81–90	Персонаж перенапрягается или отступается, подвернув лодыжку. Как бы то ни было, он получает лёгкий разрыв мышцы (см. стр. 179), который считается отдельной травмой
91–00	Персонаж промахивается и атакует случайного союзника, находящегося в зоне досягаемости. Значение, выпавшее на игральной кости единиц, становится уровнем успеха этой атаки. Если союзников в зоне досягаемости нет, персонаж попадает себе по голове, и этот удар ошеломляет его (см. стр. 169)

## ВЗРЫВНАЯ ОСЕЧКА!

Если неудачный промах случается в результате получения на d100 чётного дубля (88, 00 и т. д.), а персонаж при этом атакует противника при помощи взрывчатки, порохового или инженерного оружия, происходит взрывная осечка — оружие персонажа взрывается прямо у него в руках. Оружие наносит свой обычный урон, зоной попадания считается основная рука персонажа, а уровнем успеха атаки — значение, выпавшее на игральной кости единиц. Кроме того, этот взрыв уничтожает давшее осечку оружие.

## ДИСТАНЦИОННЫЙ БОЙ

Есть несколько особых правил, касающихся дистанционных атак.

- От дистанционной атаки нельзя защититься встречной проверкой рукопашного боя, если только защищающийся персонаж не использует при этом достаточно большой щит (см. стр. 299).

Если персонаж находится в рамках ближней дистанции оружия, которым вооружён атакующий (см. стр. 297), он может попытаться прибегнуть к навыку уклонения.

- Если персонаж участвует в ближнем бою, он может предпринять дистанционную атаку, только если его оружие обладает достоинством пистолет (см. главу 11: руководство покупателя).
- Если персонаж участвует в ближнем бою с противником, которого он пытается атаковать при помощи навыка СТРЕЛЬБЫ, противник может попробовать защититься от атаки встречной проверкой рукопашного боя.

## МОДИФИКАТОРЫ ПРОВЕРОК В СРАЖЕНИИ

Во время сражений на ПРОВЕРКИ тоже могут действовать как положительные, так и отрицательные модификаторы. Некоторые из них зависят от поверхности, на которой стоит персонаж, другие — от погодных условий и т. д. Ниже приведены примеры модификаторов, с которыми персонажам придётся иметь дело чаще всего. Если ты захочешь использовать другие модификаторы, можешь ориентироваться на уже имеющиеся — если по поводу сложности той или иной ПРОВЕРКИ возникают разногласия, последнее слово всегда остаётся за ведущим.

### МОДИФИКАТОРЫ ПРОВЕРОК В СРАЖЕНИИ

Сложность	Модификатор	Пример
Элементарная	+60	Персонаж стреляет в цель чудовищного РАЗМЕРА (размером с великаном) Персонаж стреляет в толпу (13+ целей)
Лёгкая	+40	Персонаж стреляет в цель в рамках ближней дистанции своего оружия (см. стр. 297) Персонаж стреляет в цель огромного РАЗМЕРА (размером с грифона) Персонаж атакует противника, имея на своей стороне трёхкратный численный перевес Персонаж стреляет в большую группу (7–12 целей)
Заурядная	+20	Персонаж стреляет в цель большого РАЗМЕРА (размером с огра) Персонаж стреляет в цель в рамках короткой дистанции своего оружия (см. стр. 297) Персонаж стреляет в небольшую группу (3–6 целей) Персонаж стреляет предварительно прицелившись. Прицелиться персонаж должен заблаговременно, потратив на это своё предыдущее ДЕЙСТВИЕ. Само прицеливание при этом ПРОВЕРКИ не требует Персонаж атакует противника, участвующего в ближнем бою, с фланга или тыла Персонаж атакует противника, имея на своей стороне двукратный численный перевес Персонаж атакует сбитого с ног противника (см. стр. 169)
Серьёзная	+0	Стандартная атака Персонаж стреляет в цель среднего РАЗМЕРА (размером с человека)
Трудная	-10	Персонаж атакует противника, будучи сбит с ног (см. стр. 169) или находясь ниже него Персонаж атакует противника, находясь в неудобной обстановке: в грязи, под проливным дождём, на пересечённой местности и т. п. Персонаж стреляет в цель в рамках дальней дистанции своего оружия (см. стр. 297) Персонаж стреляет в тот же РАУНД, когда совершает ПЕРЕМЕЩЕНИЕ Персонаж стреляет в цель небольшого РАЗМЕРА (размером с ребёнка) Цель находится в ненадёжном укрытии (например, за кустом)
Тяжёлая	-20	Персонаж метит в конкретную часть тела цели. В случае успеха атака приходится в заранее выбранную ЗОНУ ПОПАДАНИЯ Персонаж атакует противника в стеснённой обстановке при помощи оружия, длина которого больше средней Персонаж стреляет в цель, скрытую туманом, дымом или тенью Персонаж атакует противника в крайне неблагоприятных погодных условиях — во время ливня, урагана, снежной бури и т. п. Персонаж пытается уклониться от атаки, будучи сбит с ног или сидя в седле верхового животного (см. стр. 163) Ближний бой в темноте Персонаж стреляет в цель маленького РАЗМЕРА (размером с кошку) Персонаж атакует оружием в неосновной руке Цель находится в сносном укрытии (например, за деревянным забором)
Безумная	-30	Персонаж атакует противника или уклоняется от атаки, оказавшись в сложной обстановке: стоя в глубоком снегу, находясь в воде и т. п. Персонаж стреляет в цель крохотного РАЗМЕРА (размером с мышь) Персонаж стреляет в цель в рамках предельной дистанции своего оружия (см. стр. 297) Персонаж стреляет в цель в полной темноте Цель находится в надёжном укрытии (например, за каменной стеной)



## СОЧЕТАНИЕ МОДИФИКАТОРОВ

Есть ситуации, в которых сочетание сразу нескольких факторов делает поставленную задачу гораздо более сложной (или более простой), чем обычно. Например, если персонаж пытается подстрелить противника, то в сумеречном лесу, среди кустов и ветвей, это будет сделать гораздо труднее, чем в открытом поле при свете дня. Комбинируя модификаторы, используй следующие правила:

- Если ситуация подразумевает хотя бы два отрицательных модификатора, просто сложи их, но помни, что максимально возможным отрицательным модификатором всё равно будет (-30). Скажем, если персонаж сражается с противником в тумане (-20) и при этом хочет поразить его в конкретную часть тела (-20), то ему придётся пройти **безумную** (-30) проверку **рукопашного боя**, несмотря на то что -20 и -20 в сумме дают -40. То же самое касается и положительных модификаторов, но для них верхним пределом является (+60). Единственный способ перешагнуть этот предел — накопить преимущества (см. стр. 164).
- Если ситуация подразумевает и отрицательные, и положительные модификаторы, для того чтобы получить итоговую сложность, эти модификаторы также нужно сложить. Например, если персонаж атакует противника, стоя в глубоком снегу (-30), а его противник при этом **сбит с ног** (+20), то в итоге ему придётся пройти **трудную** (-10) проверку **рукопашного боя**, поскольку -30 и +20 в сумме дают -10.

### Беспомощная цель

Если персонаж атакует беспомощного противника (спящего, без сознания и т. п.), не нужно бросать игральные кости — ПРОВЕРКА РУКОПАШНОГО БОЯ в этом случае всегда считается успешной. Подробнее об этом рассказано в описании состояния **без сознания** (см. стр. 167).

### Стрельба по группам целей

ПРОВЕРКА СТРЕЛЬБЫ по группам целей считается **заурядной** (+20), если в этой группе от 3 до 6 целей; **лёгкой** (+40), если в группе от 7 до 12 целей; и **элементарной** (+60), если в группе 13 и более целей. Любая успешная ПРОВЕРКА при этом означает попадание в случайную цель в составе группы (ведущий может ограничить выбор по своему усмотрению). Если без этого модификатора ПРОВЕРКА была бы провалена, считай, что персонаж при попадании получает УРОВЕНЬ УСПЕХА +0.

### Численный перевес

Имея на своей стороне двойной численный перевес, персонаж получает +20 при попытке атаковать противника в ближнем бою. Если персонаж имеет на своей стороне тройной численный перевес, этот модификатор увеличивается до +40. Кроме того, в бою с противником, имеющим численный перевес, персонаж и все его союзники в конце каждого РАУНДА теряют по 1 преимуществу. Обрати внимание, что численный перевес обычно определяется исходя не из общей численности сторон, а из количества противников, участвующих в ближнем бою с конкретным персонажем. Во всех спорных ситуациях последнее слово остаётся за ведущим.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СТРЕЛЬБА ПО УЧАСТНИКАМ БЛИЖНЕГО БОЯ

Большинству игроков достаточно того, что приходится выбирать цель и проходить ПРОВЕРКУ ПОПАДАНИЯ, но некоторые предпочитают пользоваться более точными правилами стрельбы по целям, участвующим в ближнем бою. Если к их числу относится и ваша группа, вот вам правила как раз на такой случай.

ПРОВЕРКА СТРЕЛЬБЫ против цели, участвующей в ближнем бою, проходит как обычно, но на неё налагается модификатор -20 из-за того, что персонажу приходится стараться изо всех сил, чтобы попасть в цель, а не в кого-то другого. Если из-за этого модификатора ПРОВЕРКА оканчивается провалом, считай, что персонаж попадает не в намеченную цель, а в противника, участвующего с ней в ближнем бою (если противников несколько, ведущий должен выбрать одного из них случайным образом). Если персонажу всё равно, куда попадёт его выстрел, просто воспользуйся правилом стрельбы по группам целей.

### Размер

При стрельбе одним из самых существенных факторов является **РАЗМЕР** выбранной цели: в амбарную дверь попасть куда легче, чем в яблоко. Подробнее о **РАЗМЕРАХ** существует рассказано в разделе **Черты в главе 12: бестиарий**. Если без модификатора за **РАЗМЕР** цели ПРОВЕРКА была бы провалена, считай, что персонаж при попадании получает УРОВЕНЬ УСПЕХА +0.

### РАЗМЕР

Размер	Высота или длина	Примеры	Модификатор
Крохотный	Меньше фута	Бабочка, мышь, голубь	-30
Маленький	До 2 футов	Кошка, сокол, человеческий младенец	-20
Небольшой	До 4 футов	Гигантская крыса, полуорослик, человеческий ребёнок	-10
Средний	До 7 футов	Гном, эльф, взрослый человек	0
Большой	До 12 футов	Лошадь, огр, тролль	+20
Огромный	До 20 футов	Грифон, виверна, мантикора	+40
Чудовищный	Свыше 20 футов	Дракон, великан, князь демонов	+60

## БОЙ С ОРУЖИЕМ В КАЖДОЙ РУКЕ

Некоторые воины предпочитают биться с оружием в каждой руке, например со шпагой и мечеломом или с мечом и щитом. При этом действуют следующие правила:

- Сражаясь с оружием в каждой руке, персонаж может использовать любой пистолет или одноручное оружие ближнего боя.
- Сражаясь с оружием в каждой руке, персонаж должен указать, какое оружие он намерен использовать. Если он использует оружие, которое держит в неосновной руке, то получает модификатор -20 к соответствующей проверке (талант *амбидексстр* позволяет уменьшить его до -10, а то и вовсе до +0).
- Если персонаж обладает талантом *двойная атака*, он может атаковать обеими руками одновременно. Подробнее об этом рассказано в главе 4: навыки и таланты.

## ПРОМАХ ПРИ БРОСКЕ

При провале проверки стрельбы (метательное) следует бросить 1d10 и обратиться к приведённой ниже диаграмме, чтобы выяснить, куда и как далеко от цели упало брошенное персонажем оружие. «Ц» означает «цель».

1	2	3
4	Ц	5
6	7	8

Результат от 1 до 8 означает направление — брось 2d10, чтобы выяснить дистанцию в ярдах (обрати внимание, что эта дистанция не может быть больше, чем половина расстояния между персонажем и его целью). Результат 9 означает, что оружие падает персонажу под ноги. Результат 10 означает, что оружие падает под ноги цели. Можешь использовать диаграмму промаха при броске в любой ситуации, когда требуется определить случайное направление.

## СРАЖЕНИЕ БЕЗ ОРУЖИЯ

В WFRP далеко не во всех сражениях приходится пускать в дело ружья или мечи. Масса конфликтов в этом игровом мире решается при помощи старой добréй кулачной драки. Рукопашный бой (кулачное) позволяет делать всё то же, что и любой другой навык этой группы, но если персонаж безоружен, он вдобавок получает возможность прибегнуть к особому манёвру — взять противника в клинч!

### Клинч

Вместо того чтобы попытаться нанести противнику урон, безоружный персонаж может попробовать взять противника в клинч, чтобы сковать его движения и не позволить ему сбежать. Обрати внимание, что об этом нужно объявить заранее, до того, как персонаж пройдёт проверку попадания. Если персонаж побеждает в этой встречной проверке, он входит с противником в клинч и *обездвиживает* его. Если в начале своего хода персонаж не участвует в ближнем бою и у него больше преимуществ, чем у противника, этот персонаж может выйти из клинча, совершив *перемещение*. Во всех остальных случаях персонажу остаётся только предпринять действие, чтобы пройти встречную проверку силы. В случае победы персонаж сможет сделать что-то одно по своему выбору:

- нанести [рейтинг силы + уровень успеха] пунктов урона. Для определения зоны попадания используй результат проверки силы. При подсчёте нанесённого урона класс брони противника не учитывается, поскольку в клинче персонажи не дерутся, а борются, применяя болевые и удушающие приёмы;

- обездвижить противника;
- избавиться от [1 + уровень успеха] состояний обездвиженности.

Проиграв проверку, персонаж может лишь беспомощно трепыхаться в могучей хватке противника, который к тому же получает +1 преимущество.

Персонаж, не находящийся в клинче, может атаковать любого из находящихся в клинче противников; при этом он получит модификатор +20, если его цель — противник с меньшим запасом преимуществ, и +10, если с большим.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКОВ В КЛИНЧЕ

Пока персонаж находится в клинче, ведущий, если сочтёт это уместным, может позволить ему проходить не только встречную проверку силы, но и другие проверки: языка (магический), чтобы сотворить заклинание; обаяния, чтобы уговорить противника отпустить его (или лидерства, чтобы приказать ему это сделать) и т. п. Если и тебя и ведущего всё устраивает, бросайте игральные кости и смотрите, что из этого выйдет. Впрочем, в случае провала ведущий имеет полное право рассудить, что, проходя проверку, персонаж отвлёкся, и противнику удалось его обездвижить.

## СРАЖЕНИЕ ВЕРХОМ

Всадник, скачущий в атаку верхом на могучем звере, размахивая мечом или сжимая в руке заряженный пистолет, представляет собой не только впечатляющее зрелище, способное вселить страх в самого стойкого противника, но и очень грозную боевую единицу. Сражение верхом проходит по тем же правилам, что и любое другое сражение, но с кое-какими дополнениями:

- совершая *перемещение*, всадник использует параметр скорости своего скакуна. Кроме того, рывок, прыжок и прочие подобные действия потребуют от всадника проверки верховой езды (а не атлетики, как обычно);
- если размер цели, которую всадник атакует в ближнем бою, меньше, чем размер его скакуна, всадник получает модификатор +20 к проверке попадания;
- атакуя противника, сидящего верхом, персонаж может выбрать целью своей атаки либо самого всадника, либо его скакуна. Атакуя всадника, персонаж получает модификатор -10 к проверке рукопашного боя, если размер персонажа меньше размера вражеского скакуна;
- скакун, не обладающий чертой *пулевость* (см. стр. 341), с точки зрения правил сам по себе считается полноценным бойцом и может атаковать врагов, участвующих в ближнем бою против своего всадника или против него самого;
- атакуя с разгона, персонаж может рассчитывать нанесённый урон, используя силу и размер своего скакуна;
- сражаясь верхом, персонаж получает -20 к проверкам уклонения, если не обладает талантом *лихой наездник*.

**Примечание:** скакуны — в большинстве своём существа довольно крупные, что позволяет им вселять в противников СТРАХ (а то и ужас) и пользоваться иными преимуществами, которые обеспечивают им их немалый РАЗМЕР (см. стр. 341).

## ПРЕИМУЩЕСТВА

ПРЕИМУЩЕСТВА — это благоприятные возможности, появляющиеся в пылу сражения, когда персонажу удаётся показать себя более хитрым, сильным и грозным бойцом, чем его противник. Удобнее всего имеющиеся у персонажей ПРЕИМУЩЕСТВА отмечать при помощи карандашных чёрточек или каких-нибудь безделушек: монет, игральных карт, фишек, специальных жетонов или бумажек.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ОГРАНИЧЕНИЕ ПРЕИМУЩЕСТВ

Некоторые ведущие предпочитают сохранять контроль над сражением и по максимуму избегать случайностей, которые привносят в него игральные кости и госпожа удача. Поскольку ПРЕИМУЩЕСТВА имеют склонность быстро накапливаться и столь же быстро теряться, весьма значительно при этом влияя на ход сражения, можешь воспользоваться любым из предложенных ограничений:

- максимальное количество ПРЕИМУЩЕСТВ, которое может накопить персонаж, равно его РЕЙТИНГУ ИНИЦИАТИВЫ;
- максимальное количество ПРЕИМУЩЕСТВ, которое может накопить персонаж, равно заранее оговорённому числу: 2, 4 или любому другому. Ограничение в 10 ПРЕИМУЩЕСТВ очень удобно отслеживать при помощи d10.

### Получение преимуществ

Персонаж получает ПРЕИМУЩЕСТВО всякий раз, когда побеждает во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ, с умом использует особенности поля боя и свои НАВЫКИ или совершают что-то, что способно поднять его боевой дух. Ниже приведены примеры типичных ситуаций, в которых персонажи получают ПРЕИМУЩЕСТВА, однако стоит отметить, что перечень этот далеко не исчерпывающий, и ведущий может раздавать ПРЕИМУЩЕСТВА всякий раз, когда сочтёт нужным.

- **Неожиданное нападение.** Атакуя застигнутого врасплох противника, персонаж получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО (см. стр. 168).
- **Атака с разгона.** Атакуя с разгона, персонаж получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО (см. стр. 165).
- **Оценка ситуации.** Используя один из своих НАВЫКОВ для оценки ситуации на поле боя, персонаж получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО. Подробнее об этом рассказано в описаниях НАВЫКОВ в главе 4: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ.
- **Победа.** Одолев в сражении важного персонажа ведущего, герой получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО. Победа над заклятым врагом команды вполне может принести сразу +2 ПРЕИМУЩЕСТВА.
- **Встречная проверка.** Победив во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ, персонаж получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО.

- **Тактический манёвр.** Персонаж получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО, если наносит урон хотя бы одному противнику, не инициируя при этом ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ.

Существует множество ТАЛАНТОВ, связанных с получением ПРЕИМУЩЕСТВ. Подробнее об этом рассказано в главе 4: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ.

### ПРЕИМУЩЕСТВА ПРЕИМУЩЕСТВ

Каждое имеющееся у персонажа ПРЕИМУЩЕСТВО обеспечивает ему модификатор +10 к любым боевым ПРОВЕРКАМ и ПРОВЕРКАМ ПСИХИКИ (см. ПСИХИКА, стр. 190). Так, если персонаж накопил 5 ПРЕИМУЩЕСТВ, он получит очень весомый модификатор +50 к ПРОВЕРКАМ ПОПАДАНИЯ, защиты и устойчивости к чужому влиянию. Главное — не забывай о правилах сочетания модификаторов (см. стр. 162).

### Потеря преимуществ

Персонаж немедленно лишается всех накопленных ПРЕИМУЩЕСТВ, если проигрывает во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ, теряет здоровье или получает любое состояние (см. стр. 167). Кроме того, все накопленные ПРЕИМУЩЕСТВА исчезают сразу по завершении сражения. Наконец, персонаж теряет 1 ПРЕИМУЩЕСТВО, если за весь РАУНД ему не удалось получить ни одного нового ПРЕИМУЩЕСТВА или если на конец РАУНДА численный перевес находится на стороне противника. Накопленные ПРЕИМУЩЕСТВА также можно использовать для того, чтобы выйти из БЛИЖНЕГО БОЯ (см. стр. 165). Кроме того, существуют НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ, которые могут вынудить персонажа потерять накопленные ПРЕИМУЩЕСТВА или передать их другим персонажам. Подробнее об этом рассказано в главе 4: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Детализация процесса перемещения персонажа по полю боя целиком зависит от того, каким образом вы отслеживаете положение участников сражения. Многие предпочитают взаимодействовать со своими персонажами исключительно в «чертогах разума» — полностью воображаемом пространстве, где взаимное местоположение



и расстояния между действующими лицами относительны, и ведущий сам решает, возможно ли описанное игроком действие или ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. Даже в столь детализированной и структурированной ситуации, как бой, как правило, достаточно простого словесного описания того, как персонаж реагирует на происходящее вокруг безумие: мчится вперёд, перепрыгивая через мебель, ныряет в укрытие или танцует вокруг противника с оружием наперевес.

Некоторые группы широко используют тактические карты, клетки, фишки и миниатюры, чтобы точно представлять местоположение каждого участника сражения, — в этом случае, конечно, требуются куда более чёткие правила, касающиеся перемещения и измерения расстояний. Для удобства мы рекомендуем использовать дюймовую сетку, в которой каждая клетка представляет собой область  $2 \times 2$  ярда. При таком масштабе персонаж, обладающий скоростью 4, за один ход сможет переместиться на 4 клетки. Люди, мутанты и прочие существа примерно того же РАЗМЕРА при этом занимают одну клетку, в то время как более крупные создания в зависимости от своего РАЗМЕРА (см. стр. 341) вполне могут занимать 2, 4 и более клеток. Если вы предпочитаете обходиться без клеток, просто помните, что каждый пункт СКОРОСТИ = 2 ярда.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВО ВРЕМЯ СРАЖЕНИЯ

Таблица перемещения показывает, сколько ярдов за ход может пройти ШАГОМ или ПРОБЕЖАТЬ персонаж, совершив ПЕРЕМЕЩЕНИЕ.

### ТАБЛИЦА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Скорость	Шаг (ярдов за ход)	Бег (ярдов за ход)
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

### Атака с разгона

Если персонаж ещё не участвует в ближнем бою, он может АТАКОВАТЬ с разгона, предприняв ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (БЕГ) и совершив действие (ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА РУКОПАШНОГО БОЯ). Целью атаки с разгона может стать любой противник, находящийся в пределах дистанции, которую персонаж может преодолеть БЕГОМ за один ход (см. таблицу перемещения). Если выбранный противник при этом находится не ближе, чем в [СКОРОСТЬ персонажа] ярдах, персонаж вдбавок успеет взять убойный разгон и получит +1 ПРЕИМУЩЕСТВО.

### Выход из ближнего боя

Если персонаж, участвуя в ближнем бою (см. стр. 159) с противником, вдруг по какой-то причине решил прекратить обмен ударами, он может попытаться выйти из ближнего боя. Существует два способа сделать это, не подвергая себя риску:

**Воспользоваться преимуществами.** Если персонаж сумел накопить больше ПРЕИМУЩЕСТВ, чем любой из противников, участвующих с ним в ближнем бою, он может воспользоваться своим тактиче-

ским превосходством и выйти из ближнего боя по собственному желанию. Персонаж при этом лишается всех накопленных ПРЕИМУЩЕСТВ, но взамен получает возможность беспрепятственно ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ и действовать по своему усмотрению: отойти от противника на безопасное расстояние, АТАКОВАТЬ с разгона другого противника, бежать с поля боя или отступить на пару шагов, чтобы хорошенко прицелиться и пустить врагу пулю в голову!

**Попытаться уклониться.** Если накопленные персонажем ПРЕИМУЩЕСТВА тратить не хочется или если их количество меньше или равно количеству ПРЕИМУЩЕСТВ, накопленных любым из противников, участвующих с ним в ближнем бою, придётся либо остаться на месте, либо предпринять действие и пройти ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ УКЛОНЕНИЯ ПРОТИВ РУКОПАШНОГО БОЯ каждого из своих врагов. Если персонаж при этом побеждает всех противников, он получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО и возможность ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ по своему усмотрению в соответствии с обычными правилами. Если персонаж проигрывает, выйти из ближнего боя ему не удается, а каждый победивший его противник получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО. Теперь, если персонаж не хочет ждать следующего хода, он может выйти из ближнего боя, только если попытается СВЕЖАТЬ.

### Бегство

Если персонаж не может выйти из ближнего боя иным способом, он всегда может предпринять ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, чтобы повернуться к врагам спиной и дать дёру. Кроме того, персонажам нередко приходится СБЕГАТЬ не по собственной воле, а под воздействием ужаса (см. стр. 190) или магии.

Если персонаж пытается СБЕГАТЬ, каждый противник, участвующий с ним в ближнем бою, тут же получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО и возможность провести против беглеца СВОБОДНУЮ АТАКУ. СВОБОДНАЯ АТАКА — это расширенная (но не встречная) ПРОВЕРКА РУКОПАШНОГО БОЯ с применением оружия, которое атакующий в данный момент держит в руках. Полученный в результате этой атаки УРОВЕНЬ УСПЕХА учитывается при подсчёте урона как обычно. Поскольку персонаж бежит без оглядки, каждый атакующий вдбавок получает +20 к ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ. Если атака оказывается успешной, атакующий получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО, а беглец проходит ПРОВЕРКУ ХЛДНОКРОВИЯ (+0), при провале которой получает [1 – УРОВЕНЬ УСПЕХА] состояний ПАНИКИ. После того как все противники проведут СВОБОДНУЮ АТАКУ, персонаж — если он ещё может передвигаться — должен отбежать от них на максимально возможное расстояние (см. таблицу перемещения).

### Рывок

В свой ход персонаж может предпринять действие, чтобы резко ускориться и пробежать большее расстояние — помимо того, что он преодолеет за счёт ПЕРЕМЕЩЕНИЯ. Персонаж при этом должен пройти ПРОВЕРКУ АТЛЕТИКИ (+20) — РЫВОК позволит ему преодолеть ещё столько же, сколько он преодолел бы БЕГОМ, + [УРОВЕНЬ УСПЕХА] ярдов (см. таблицу перемещения). Так, если персонаж, обладающий скоростью 4, совершает РЫВОК и получает уровень успеха –2, он преодолеет на 14 ярдов больше ( $16 - 2 = 14$ ).

### Лазание

В большинстве случаев при ПЕРЕМЕЩЕНИИ, связанном с лазанием, ПРОВЕРКИ не требуются. Эти правила нужны, только если персонажу предстоит непростое восхождение (или спуск) или если вам нужно точно знать расстояние, которое он способен преодолеть за ход.

Лазание по лестнице или другой удобной для этого поверхности не требует ПРОВЕРОК, но всё равно заметно замедляет персонажа — скорость ПЕРЕМЕЩЕНИЯ снижается вдвое. Иными словами, лестницу высотой в 2 ярда персонаж преодолеет с той же скоростью, что и 4 ярда по горизонтали. Чтобы ускориться, персонаж должен предпринять

нять действие и пройти проверку лазания (+20) — это позволит ему преодолеть [СКОРОСТЬ + УРОВЕНЬ УСПЕХА] ярдов дополнитель но. Так, если персонаж обладает скоростью 4 и получает уровень успеха +2, он преодолеет на 6 ярдов больше обычного ( $4 + 2 = 6$ ).

Если руки персонажа ничем не заняты, он может взобраться или спуститься по поверхности, на которой имеются более или менее подходящие для лазания выступы или углубления. Для этого ему придётся совершить действие и пройти ПРОВЕРКУ ЛАЗАНИЯ. Это позволит ему преодолеть [ $1/2$  СКОРОСТИ + УРОВЕНЬ УСПЕХА] ярдов за ход. Сложность ПРОВЕРКИ устанавливает ведущий, исходя из того, насколько поверхность удобна для лазания. Помни, что некоторые поверхности могут оказаться по зубам только персонажам, обладающим талантом цепкость (см. стр. 146).

## ПРЫЖКИ И ПАДЕНИЯ

Отчаянные попытки допрыгнуть до высокого уступа, прыжки с крыши на крышу и падения с большой высоты — неотъемлемая часть игры в WFRP.

В большинстве случаев для того, чтобы определить, удалось ли персонажу прыжок, достаточно ОБЫЧНОЙ ПРОВЕРКИ АТЛЕТИКИ или, быть может, СЦЕНИЧЕСКОГО ИСКУССТВА (АКРОБАТИКА). Но порой случаются такие ситуации, когда нужно точно знать, насколько высоко или далеко сумел прыгнуть персонаж, или понять, что случилось, если приложенных им усилий оказалось недостаточно.

### Прыжки

В длину или высоту персонаж без всяких ПРОВЕРОК может прыгнуть на расстояние, равное его показателю СКОРОСТИ в футах. Если он захотел прыгнуть дальше (или выше), ему придётся пройти ПРОВЕРКУ АТЛЕТИКИ (+0). Если персонаж предварительно возьмёт разгон, пробежав расстояние, равное показателю его СКОРОСТИ в ярдах, сложность этой ПРОВЕРКИ снизится до заурядной (+20). В случае успеха расстояние прыжка увеличивается на [УРОВЕНЬ УСПЕХА] футов. Уровень успеха +0 позволяет увеличить расстояние прыжка на полфута (6 дюймов).

### Падения

При падении персонаж получает 1d10 пунктов урона плюс 3 пункта урона за каждый ярд падения. КЛАСС БРОНИ от падений не защищает; РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ действует как обычно.

Если персонаж падает по собственной воле, то есть прыгает вниз с большой высоты, он может пройти ПРОВЕРКУ АТЛЕТИКИ (+20), чтобы попытаться уменьшить возможный урон. В случае успеха высота падения уменьшается на [ $1 + \text{УРОВЕНЬ УСПЕХА}$ ] ярдов. Если высота падения при этом уменьшится хотя бы до 0 (или если рейтинг выносливости нейтрализует весь полученный урон), персонаж не потеряет ни одного пункта здоровья.

Если количество потерянных при падении пунктов здоровья превышает РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ персонажа, персонаж вдобавок оказывается *сбит с ног*.

## ПОГОНИ

Отчаянные погони сквозь сутолоку рыночных площадей или в попытках удержаться на облучке бешено мчащегося дилижанса встречаются во многих увлекательных приключениях. Чтобы провести погоню, тебе нужно сделать следующее:

1. **Определи дистанцию.** Ведущий должен решить, какое расстояние разделяет беглецов и преследователей, и назначить число, называемое дистанцией, — фору, которой обладают беглецы. Как правило, размер этой форы колеблется от 1 (беглец почти в руках у преследователей) до 8 (беглец почти оторвался от преследователей). В большинстве случаев дистанция в начале погони равна 4.

2. **Пройдите проверки.** Все участники погони совершают перемещение и проходят проверки соответствующих навыков — ВОЗДЕХА, ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ или АТЛЕТИКИ (в зависимости от обстоятельств).

3. **Измени дистанцию.** На этом этапе необходимо сравнить самый низкий уровень успеха среди беглецов и самый высокий уровень успеха среди преследователей. Разница между этими показателями прибавляется к показателю дистанции (если сравнение в пользу беглецов) или вычитается из него (если сравнение в пользу преследователей).

4. **Определи исход.** Если показатель дистанции уменьшается хотя бы до 0, преследователи настигают беглецов! Беглецы при этом могут либо пожертвовать самым медленным из своих товарищей, чтобы остальные могли продолжить погоню и попытаться бежать, либо остановиться и попытаться отбить его. Если кто-то из беглецов продолжает убегать, преследователи должны решить, кто из них останется, чтобы схватить отставшего беглеца, а кто продолжит погоню. Если отставший беглец не приоритетная цель, преследователи могут проигнорировать его и продолжить погоню в полном составе. Если показатель дистанции увеличивается хотя бы до 10, преследователи безнадёжно отстают, и погоня заканчивается... на этот раз! Если показатель дистанции по-прежнему колеблется между 1 и 9, погоня продолжается — вернись к этапу 2.

Не забывай, что во время погони важно описывать то, что происходит каждый раунд: так будет гораздо интереснее и увлекательнее! Если персонажи получают высокий уровень успеха, можешь описать, как люди разбегаются с дороги, позволяя им прибавить ходу; если уровень успеха, напротив, очень низок, расскажи, как персонажи теряют скорость, запинаясь о пустые ящики и врезаясь в прохожих, или едва не разбивают карету в щепы, неудачно вписавшись в крутой поворот.

**Пример:** Айхенгард и Сигрид мчатся по улицам Альтдорфа, преследуя троих фанатиков тёмного культа. Фанатики пока впереди, но их преимущество не слишком велико — дистанция погони равна 2. Погоня начинается, и все персонажи проходят ПРОВЕРКУ АТЛЕТИКИ. Сигрид получает уровень успеха +3, Айхенгард +2, фанатики +0, +2 и +2 соответственно.

Итак, после первого раунда погони разница между самым медленным беглецом (фанатиком с +0) и самым быстрым преследователем (Сигрид с +3) равна 3, а значит, персонажи тут же настигают беглецов... и трусливые еретики бросают своего единоверца на произвол судьбы в надежде спастися собственные иктуры. Сигрид остаётся, чтобы разобраться с пойманым фанатиком.

В начале следующего раунда дистанция будет равна 1 (разница между уровнем успеха следующего фанатика и Сигрид), так что Айхенгард догонит беглецов, если его уровень успеха будет выше уровня успеха самого медленного из еретиков хотя бы на +1.

### Модификаторы скорости

Если кто-нибудь из участников погони обладает более высоким показателем СКОРОСТИ, необходимо высчитать разницу между скоростью этого персонажа и скоростью самого медленного из участников погони. Каждый пункт разницы обеспечивает +1 к уровню успеха этого персонажа.

**Пример:** хлестнув лошадь, Пердитта пускается в погоню за двумя разбойниками. Скорость её скакуна равна 8, скорость разбойничих лошадей — 7 и 9. Соответственно, когда настанет время проходить ПРОВЕРКУ ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ (лошади), уровень успеха первого разбойника останется без изменений, Пердитта получит +1 к уровню успеха, а второй бандит получит +2.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ОСЛОЖНЕНИЯ ПРИ ПОГОНЯХ

Изложенных выше правил вполне достаточно для того, чтобы создавать быстрые и увлекательные сцены погонь. Однако, если вам захочется немного их разнообразить, можешь использовать эти дополнительные правила.

**Помеха на пути.** Каждый РАУНД персонаж, получивший самый высокий УРОВЕНЬ УСПЕХА, может создать ПОМЕХУ одному из участников погони: опрокинуть штабель бочек, чтобы задержать преследователей, или позвать на помощь кого-нибудь из прохожих, чтобы те помогли схватить беглецов. Как бы то ни было, персонаж с самым высоким УРОВНЕМ УСПЕХА выбирает противника, которому в следующем РАУНДЕ предстоит разбираться с устроенной им ПОМЕХОЙ: этот противник получит  $-1$  к УРОВНЮ УСПЕХА. Не забывай описывать всё, что при этом происходит, чтобы погоня не превратилась в скучную череду бросков игральных костей. **Учитывай окружение.** Быть может, впереди разводной мост? Или канава, которую нужно перепрыгнуть? Высокий забор? Городские ворота? Ведущий волен менять детали погони хоть каждый РАУНД, назначая ПРОВЕРКИ, которые проходят участники погони сообразно обстановке. Например, в 1-м РАУНДЕ все сосредоточенно бегут и проходят ПРОВЕРКУ АТЛЕТИКИ. Во 2-м на пути вырастают охраняемые ворота, и теперь всем придётся проходить ПРОВЕРКУ ЛИДЕРСТВА или ЗАПУГИВАНИЯ. В 3-м на пути у бегущих оказывается бурный ручей, и для того, чтобы перепрыгнуть его, вновь понадобится АТЛЕТИКА. В 4-м перед участниками погони расстилается открытое поле — прекрасная возможность совершиТЬ РЫВОК и получить неплохой модификатор СКОРОСТИ!

# СОСТОЯНИЯ

Состояния — это различные (как правило, не слишком приятные) эффекты, которые непременно будут воздействовать на персонажей в ходе приключений. Полученные персонажем состояния можно записывать на бумажке или отмечать жетончиками, фишками и т. п. В описании каждого состояния указана его продолжительность, однако иногда этот параметр зависит от вызвавшей то или иное состояние причины (например, заклинания или травмы). **Примечание:** получив любое состояние, персонаж немедленно теряет все накопленные им преимущества (см. стр. 164).

## НАКОПЛЕНИЕ СОСТОЯНИЙ

Персонаж накапливает все полученные им состояния и вполне может накопить несколько одинаковых состояний; более того, в результате некоторых событий персонаж может получить несколько одинаковых состояний за раз (в тексте мы обозначаем их количеством числом в скобках). Негативные эффекты одинаковых состоя-

ний суммируются. Так, если персонаж истекает кровью (3), он теряет по 3 пункта здоровья каждый РАУНД, а если устал (3), то получает модификатор  $-30$  ко всем своим ПРОВЕРКАМ. Негативные эффекты разных состояний не суммируются — персонаж накапливает их, но действует на него лишь наихудший из возможных эффектов. Так, например, если персонаж одновременно сбит с ног и устал, он получит ко всем своим ПРОВЕРКАМ модификатор  $-20$ , а не  $-30$ .

## ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ СОСТОЯНИЙ

Без сознания, в панике, застигнут врасплох, истекает кровью, обездвижен, оглушён, ослеплён, отравлен, охвачен огнём, ошеломлён, сбит с ног, устал.

## СОСТОЯНИЯ И РЕШИМОСТЬ

От состояний можно избавляться за счёт пунктов РЕШИМОСТИ, поэтому, несмотря на то что состояния могут быть весьма опасны (или как минимум неприятны), в случае острой необходимости избавиться от них относительно несложно (см. стр. 171).

## СВОДНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ СОСТОЯНИЙ

Ниже приведено описание всех состояний, которые встречаются в WFRP.

### Без сознания

Персонаж потерял сознание, спит, парализован — иными словами, абсолютно беспомощен. В свой ход персонаж, находящийся без сознания, не может ни предпринять действие, ни совершить ПЕРЕМЕЩЕНИЕ и находится в полном неведении касательно того, что происходит вокруг. Противник, который атакует персонажа, находящегося без сознания, может воспользоваться правилом **Я не подведу!** (см. стр. 171), не тратя при этом пункт УПОРСТВА. Как вариант — по выбору ведущего — любая атака в ближнем бою просто убивает персонажа, находящегося без сознания, без всяких ПРОВЕРОК. То же самое касается и дистанционных атак, но стрелок при этом должен находиться в рамках ближней дистанции.

Обрати внимание, что персонаж может получить только одно такое состояние: он либо находится без сознания, либо нет.

Избавиться от этого состояния может быть непросто — всё зависит от того, как именно персонаж его получил. Подробнее об этом можно прочитать в разделе **Ранения** на стр. 172. Если персонаж тратит пункт РЕШИМОСТИ, чтобы избавиться от этого состояния, но при этом не устраняет вызвавшую его причину, в конце РАУНДА он снова окажется без сознания. Избавившись от этого состояния, персонаж приходит в себя, будучи *сбит с ног*, и получает состояние *усталости*.

### В панике

Персонаж охвачен страхом, морально сломлен и искренне убеждён, что ему грозит неизбежная гибель. В свой ход он должен использовать и ПЕРЕМЕЩЕНИЯ, и ДЕЙСТВИЕ для того, чтобы добраться до места, где враг не сможет его увидеть. Оказавшись в таком месте, он должен использовать ДЕЙСТВИЕ в сочетании с любым подходящим НАВЫКОМ, чтобы спрятаться как можно надёжнее. Персонаж получает  $-10$  ко всем ПРОВЕРКАМ, не связанным с бегством и попытками спрятаться.

Персонаж не сможет избавиться от этого состояния до тех пор, пока участвует в ближнем бою с врагом (см. стр. 159). Если персонаж тем или иным образом вышел из ближнего боя, он может пройти ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ: успех позволит ему избавиться от [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] состояний паники. Сложность этой ПРОВЕРКИ зависит от того, где находится персонаж: куда легче собраться с духом, когда прячешься за бочкой на другом конце переулка, в паре сотен ярдов от опасности (+20), чем когда в соседней комнате с рёвом беснуется жаждущий твоей крови демон (-30).

Если персонаж проводит целый РАУНД в укрытии, не видя вокруг себя ни одного врага, одно СОСТОЯНИЕ паники снимается без всяких ПРОВЕРОК.

Как только персонаж полностью избавится от паники, он получит СОСТОЯНИЕ УСТАЛОСТИ (см. стр. 169).

### Застигнут врасплох

Противник атаковал неожиданно, и персонаж оказался просто не готов к этому нападению. В свой ход **застигнутый врасплох** персонаж не может ни предпринять действие, ни совершить ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, ни защитить себя во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ. Первый противник, который атакует его в ближнем бою, получает модификатор +20 к ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ.

Обрати внимание, что персонаж может получить только одно такое СОСТОЯНИЕ, даже если сложилась ситуация, в результате которой противники сумели **застигнуть его врасплох** несколько раз за РАУНД — герой либо **застигнут врасплох**, либо нет.

В конце РАУНДА или после первой же попытки атаковать **застигнутого врасплох** персонажа (смотря что произойдёт раньше) это СОСТОЯНИЕ снимается.



### Истекает кровью

Персонаж страдает от обильного кровотечения. В конце раунда он теряет 1 пункт ЗДОРОВЬЯ (причём от этого урона его не защищают ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ). Кроме того, он получает модификатор -10 при ПРОВЕРКАХ, связанных с устойчивостью к таким болезням, как **нагноение, лёгкая инфекция и кровяная гниль** (см. стр. 186). Если здоровье **истекающего кровью** персонажа падает до 0, он перестаёт терять пункты ЗДОРОВЬЯ и немедленно оказывается без сознания (см. стр. 167) — теперь каждое кровотечение даёт 10%-ную вероятность того, что в конце раунда персонаж умрёт. Так, если персонаж **истекает кровью** (3), он умрёт, если в конце Раунда на 1d100 выпадет результат от 01 до 30. Если персонаж остаётся в живых, а на 1d100 при этом выпадает дубль, одно кровотечение снимается. Персонаж не сможет прийти в сознание, пока у него остаётся хоть одно такое СОСТОЯНИЕ (см. **Ранения**, стр. 172).

Избавиться от кровотечения можно либо при помощи успешной ПРОВЕРКИ ЛЕЧЕНИЯ (снимает [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] этих состояний), либо при помощи заклинаний или молитв, восстанавливющих здоровье персонажа (они снимают по одному кровотечению за каждый восстановленный пункт ЗДОРОВЬЯ).

Как только персонаж избавляется от всех кровотечений, он получает СОСТОЯНИЕ УСТАЛОСТИ (см. стр. 169).

### Обездвижен

Некое внешнее воздействие, будь то верёвки, паутина или могучая хватка противника, сильно ограничивает свободу действий персонажа. В свой ход **обездвиженный** персонаж не может совершать ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, а на все ПРОВЕРКИ, которые требуют так или иначе двигаться, налагается модификатор -10 (это касается и ПРОВЕРОК, связанных с пребыванием в клинче, см. стр. 163). **Обездвиженный** персонаж может предпринять действие, чтобы пройти **встречную ПРОВЕРКУ СИЛЫ** против причины этого состояния; победив в этой ПРОВЕРКЕ, персонаж сможет избавиться от [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] состояния **обездвиженности**.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО:  
ИСТОЩЕНИЕ СИЛ**

Если ведущий считает, что персонажи, которые совершают что-то, что требует значительного напряжения сил, должны быстро уставать, он может использовать следующее правило: если персонаж делает что-то, что требует значительного напряжения физических сил, и делает это дольше, чем [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] РАУНДОВ, он должен пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ. В случае провала он **устаёт**. В случае успеха ничего не происходит, а следующая такая ПРОВЕРКА откладывается на [УРОВЕНЬ УСПЕХА] РАУНДОВ.

### Оглушён

Громкий звук, сильный удар по уху — какой бы ни была причина, **оглушённый** персонаж теряет способность чётко слышать то, что происходит вокруг. Он получает модификатор -10 ко всем ПРОВЕРКАМ, связанным со слухом, а любой атакующий его противник получает +10 к ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ (этот модификатор не увеличивается, даже если персонаж получает несколько таких состояний).

В конце каждого второго РАУНДА одно СОСТОЯНИЕ **оглушения** снимается без всяких проверок — на память о нём остаётся только звон в ушах.

### Ослеплён

Яркая вспышка света, брошенный в глаза песок — какой бы ни была причина, **ослеплённый** персонаж теряет способность чётко видеть то, что происходит вокруг. Он получает модификатор -10 ко всем ПРОВЕРКАМ, связанным со зрением, а любой атакующий его противник получает модификатор +10 к ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ.

В конце каждого второго РАУНДА одно СОСТОЯНИЕ **ослепления** снимается без всяких ПРОВЕРОК.

### Отравлен

Персонаж отравлен неким ядом. Сложность всех ПРОВЕРОК, связанных со снятием этого состояния, зависит от яда, которым **отравлен** персонаж. **Отравленный** персонаж получает модификатор -10 ко всем своим ПРОВЕРКАМ, а в конце каждого РАУНДА теряет по 1 пункту ЗДОРОВЬЯ, от которого не защищает ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ.

Если текущее здоровье *отравленного* персонажа снижается до 0, он теряет возможность восстанавливать его, пока полностью не избавится от всех имеющихся у него состояний *отравления*. Если *отравленный* персонаж оказывается без сознания, то через [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] раундов он должен пройти проверку стойкости. При провале этой проверки персонаж умирает мучительной смертью. О здоровье и смерти рассказано в разделе *Ранения* на стр. 172.

В конце раунда *отравленный* персонаж может пройти проверку стойкости. В случае успеха он избавляется от [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] состояний *отравления*. Того же самого эффекта можно добиться при помощи проверки лечения. Как только персонаж избавится от всех состояний *отравления*, он *устаёт*.



### Охвачен огнём

Персонаж охвачен пламенем! Это состояние, как правило, может появиться, только если на персонаже есть чему гореть (например, легковоспламеняющаяся одежда), но некоторые магические и божественные эффекты могут поджечь героя даже в том случае, если при нём нет вообще ничего воспламеняющегося!

В конце каждого раунда *охваченный огнём* персонаж получает 1d10 пунктов урона за вычетом рейтинга выносливости и класса брони, прикрывающей наименее защищённую часть его тела (но не менее 1 пункта урона). Если таких состояний больше одного, то урон увеличивается на 1 за каждое дополнительное состояние. Так, персонаж, *охваченный огнём* (3), в конце раунда получит 1d10+2 пункта урона.

Успешная проверка атлетики позволяет *охваченному огнём* персонажу избавиться от [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] этих состояний. Сложность этой проверки зависит от обстоятельств — мокрый песок тушит огонь куда лучше, чем масло, разлитое по каменному полу.

### Ошеломлён

Персонаж серьёзно дезориентирован в пространстве, находится не в своей тарелке, в ушах у него, скорее всего, гудит, а всё, что происходит вокруг, никак не складывается в связную картину — такое может случиться, если он, скажем, как следует получил по голове.

В свой ход *ошеломлённый* персонаж не может предпринимать действия, но может ходить и бегать с половиной обычной скорости. *Ошеломлённый* персонаж может защищать себя во встречных проверках, если только для этого ему не приходится применять язык (магический), однако на эти и другие его проверки налагается модификатор -10. Атакуя *ошеломлённого* персонажа в ближнем бою, противник заблаговременно, перед проверкой попадания, получает +1 преимущество.

В конце раунда *ошеломлённый* персонаж может пройти проверку стойкости (+0). В случае успеха он избавится от [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] состояний *ошеломления*.

Избавившись от всех состояний *ошеломления*, персонаж, если он ещё не *устал*, получает состояние *усталости*.

### Сбит с ног

Персонаж лежит на земле — из-за того, что его текущее здоровье снизилось до 0, из-за того, что кто-то поставил ему подножку, или, например, из-за того, что в него врезалось что-то большое и увесистое. В свой ход *сбитый с ног* персонаж может совершить перемещение либо для того, чтобы встать на ноги, либо для того, чтобы проползти [СКОРОСТЬ / 2] ярдов. Примечание: если здоровье персонажа снижено до 0, он может только ползти. *Сбитый с ног* персонаж получает -20 ко всем проверкам, во время которых нужно так или иначе двигаться, а противники, которые атакуют его, получают модификатор +20 к проверке рукопашного боя.

Обрати внимание, что персонаж может получить только одно такое состояние — он либо *сбит с ног*, либо нет. Это состояние снимается, как только персонаж встаёт на ноги.

### Устал

Персонаж измощдён физически или подавлен морально, и ему срочно требуется отдых, а до тех пор он получает -10 ко всем своим проверкам. Для того чтобы избавиться от *усталости*, как правило, нужно либо просто отдохнуть, либо прибегнуть к помощи заклинания или молитвы. Однако в некоторых ситуациях (например, если это состояние вызвано тем, что персонаж пытается нести слишком большой вес (см. *Вес*, стр. 293), достаточно устраниить причину *усталости* (например, облегчить свою ношу), чтобы сразу избавиться от этого состояния.



## ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ОТДЫХА

Длительность отдыха, необходимого для того, чтобы избавиться от *усталости*, целиком зависит от ведущего и выбранного вами стиля игры. Одни группы предпочитают относительно реалистичный подход, при котором от *усталости* можно избавиться только в результате достаточно продолжительного отдыха. Другие считают, что одного часа отдыха на одно состояние *усталости* вполне достаточно — такой подход позволяет сосредоточиться на приключении и не слишком отвлекаться на заботу о нуждах уставших героев. Третий же и вовсе убеждены, что снять состояние *усталости* вполне способна и передышка длиной всего в один раунд. Этот выбор целиком и полностью ложится на плечи вашей группы.

# СУДЬБА И УПОРСТВО

Внутренний стержень, везение, благоволение богов — что бы это ни было, в твоём герое есть что-то особенное, что-то, что отличает его от окружающих. Мерилом этого «чего-то» служат пункты судьбы и упорства.

Рассказывая о создании персонажа (см. стр. 34), мы уже упоминали, что у каждого героя есть такие параметры, как судьба и упорство. От количества пунктов судьбы напрямую зависит количество пунктов удачи, а от количества пунктов упорства — количество пунктов решимости. Пункты удачи и решимости — это расходный ресурс, который можно обменивать на небольшие игровые преимущества и который восстанавливается со временем или по ходу игры. Пункты судьбы и упорства, с другой стороны, можно обменять на очень серьёзные игровые преимущества. Но тут стоит помнить, что, тратя пункт судьбы (или упорства), ты также уменьшаешь максимальный запас пунктов удачи (или решимости) своего персонажа. Пункты судьбы и упорства, конечно, тоже можно восстановить, но такая возможность представляется редко, так что расходуй их осмотрительно.

Несмотря на то что судьба и упорство — это параметры, которыми, как правило, обладают лишь персонажи игроков, правила не запрещают наделять ими и важных персонажей ведущего, будь то мстительный некромант, поклявшийся во что бы то ни стало скжить искателей приключений со света, местный герой или неуловимый предводитель еретического культа.

## Судьба и удача

У каждого персонажа игрока есть предназначение. Конечно, будущее его не предопределено, и нет никаких гарантий того, что оно окажется славным, героическим или просто приятным, ясно только одно — искателю приключений суждено свершить нечто важное.

Именно поэтому каждый герой начинает игру с некоторым количеством пунктов судьбы. Этот параметр отличает персонажа игрока от подавляющего большинства обитателей Старого Света. Именно благоволение судьбы позволяет героям выживать в самых невероятных ситуациях и преуспевать там, где любого другого ожидал бы провал.

Максимальный запас пунктов удачи персонажа равен количеству имеющихся у него пунктов судьбы +1 пункт удачи за каждый уровень таланта *Фортuna*. Пункты удачи можно тратить на получение небольших игровых преимуществ (повторно пройти проваленную проверку, мастерски воспользоваться удачным стечением обстоятельств и т. п.) — текущий запас удачи персонажа в ходе игры, скорее всего, будет изменяться относительно часто. Пункты судьбы обычно тратят лишь в случае крайней необходимости (например, на пороге неизбежной гибели).

### Траты пунктов удачи

Персонаж может потратить пункт удачи, чтобы воспользоваться счастливым стечением обстоятельств: попасть из арбалета в сложную мишень, когда промах был, казалось, неизбежен; или, скажем, нанести сокрушительный удар неловко открывшемуся для атаки противнику. Вот три доступных персонажу способа потратить пункт удачи:

- повторно пройти проваленную проверку;
- прибавить +1 к уровню успеха пройденной проверки;
- в начале раунда получить возможность выбрать, когда совершить ход, вне зависимости от очерёдности, определённой инициативой.

### Траты пунктов судьбы

Траты пункта судьбы позволяют персонажу избежать смерти или гарантированно преуспеть даже в самой безнадёжной ситуации. Вот два доступных персонажу способа потратить пункт судьбы:

- **Умрёшь в другой раз.** Вместо того чтобы умереть, персонаж теряет сознание; его принимают за мёртвого и не добивают; река уносит его прочь и т. п. Как бы то ни было, твой персонаж остаётся в живых (вне зависимости от обстоятельств, приведших его к гибели), но не может принимать никакого участия в последующих событиях до окончания текущей сцены.
- **Ни единой царапины.** Персонаж полностью избегает потенциального вреда благодаря потрясающей счастливой случайности — герой внезапно отступает и отшатывается, буквально на волосок разминувшись с вражеским клинком; точно нацеленное ружьё даёт осечку; внезапная вспышка света ослепляет противника, заставляя его промахнуться, и т. п. Как бы то ни было, персонаж остаётся невредим и может продолжать задуманное без дополнительных помех. Но не стоит забывать, что эффект этот разовый — никаких дальнейших гарантий выживания он персонажу не даёт.



Первый способ на некоторое время выводит персонажа из игры, но гарантирует, что он, пусть побитый, окровавленный, полумёртвый и, быть может, пленённый, обязательно переживёт эту сцену и ещё сыграет свою роль! Второй же способ позволяет персонажу продолжать биться бок о бок с товарищами, но не обеспечивает никакой дальнейшей защиты — не исключено, что персонажу, чтобы выжить, в следующем раунде придётся потратить ещё один пункт судьбы. У каждого способа есть свои преимущества и недостатки, которые сильно зависят от ситуации, так что решить, как именно потратить пункт судьбы, можешь только ты сам.

Если герой тратит пункт судьбы, чтобы выжить, ведущий должен учесть обстоятельства и описать, как именно это произошло.

### Восстановление пунктов судьбы и удачи

В начале каждой игровой встречи потраченные пункты удачи полностью восстанавливаются вплоть до максимума (см. выше). Кроме того, игрок может восстанавливать (или терять!) пункты удачи в некоторых ситуациях по ходу игры.

Ведущий может вознаградить персонажа пунктом судьбы, если тот совершил героический поступок, проявит невиданную отвагу или сделает что-то очень важное. Как правило, подобное происходит лишь в результате успешного завершения большого приключения, так что расходуй пункты судьбы с умом — восстанавливаются они очень редко.



### ДЛИННЫЕ ИГРОВЫЕ ВСТРЕЧИ

Кто-то предпочитает короткие игровые встречи на палу-тройку часов, кто-то долгие марафоны длиной в целый день. Если вашей группе нравятся длинные встречи, ведущий может восстанавливать героям пункты удачи в уместные с точки зрения повествования моменты — как правило, раз в несколько часов.

## УПОРСТВО И РЕШИМОСТЬ

В то время как пункты судьбы отражают некое высшее предназначение персонажа и вполне могут служить чем-то вроде знака благосклонности некоего далёкого и не слишком заботливого божества, пункты упорства — это мерило собственной целеустремлённости персонажа, его внутренней готовности выдержать и преодолеть любые уготованные ему испытания.

Максимальный запас пунктов решимости персонажа равен количеству имеющихся у него пунктов упорства +1 пункт решимости за каждый уровень таланта *твёрдость духа*. Пункты решимости можно обменивать на небольшие игровые преимущества вроде временной невосприимчивости к отрицательным эффектам ТРАВМ или снятия состояний. Пункты упорства можно обменивать на серьёзные игровые преимущества, призванные выручить персонажа в какой-нибудь поистине безвыходной ситуации.

### Трата пунктов решимости

Персонаж может потратить пункт решимости, чтобы возвратить к собственным внутренним резервам стойкости и отваги — не дрогнуть перед лицом разъярённого огра или на краткий миг превозмочь

самые тяжкие раны. Вот три доступных персонажу способа потратить пункт решимости:

- стать невосприимчивым к эффектам психических особенностей до конца следующего раунда;
- игнорировать все модификаторы всех полученных персонажем ТРАВМ до начала следующего раунда;
- избавиться от одного состояния по своему выбору; если речь о состоянии *сбит с ног*, персонаж не только мгновенно вскакивает на ноги, но и восстанавливает 1 пункт здоровья.



### Трата пунктов упорства

Персонаж может потратить пункт упорства, чтобы подавить эманации скверны, скопившейся у него в душе, или преуспеть там, где преуспеть попросту невозможно. Вот два доступных персонажу способа потратить пункт упорства:

- **Я отрицаю тебя!** Персонаж может не получать определённую случайнм образом мутацию. Поскольку персонаж не мутирует, он и не теряет накопленные пункты скверны. Подробнее о скверне рассказано на стр. 182.
- **Я не подведу!** Проходя ПРОВЕРКУ, персонаж может не бросать 1d100, а просто выбрать нужный результат по собственному усмотрению. Если это ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА, то персонаж гарантированно выигрывает её с итоговым уровнем УСПЕХА не менее +1. Если персонаж при этом наносит противнику ТРАВМУ, то может самостоятельно выбрать зону попадания. Персонаж может воспользоваться этим правилом, даже если провалил ПРОВЕРКУ.

**Пример:** вожак разбойников разошёлся не на шутку и, ловко уклоняясь от ударов героев, накопил целых 10 преимуществ. Дела вот-вот примут скверный оборот! Салундра решает атаковать разбойника, но проигрывает встречную проверку с уровнем успеха -7. Очень досадный результат. Так что она решает потратить пункт упорства, чтобы воспользоваться правилом «**Я не подведу!**» Это означает, что она побеждает в ПРОВЕРКЕ с уровнем успеха +1 (результат проверки противника просто не позволяет ей надеяться на лучшее). В качестве результата броска 1d100 она выбирает 11 — удачное попадание. В итоге вожак разбойников теряет несколько пунктов здоровья, получает ТРАВМУ и, что важнее, лишается всех накопленных преимуществ. Похоже, в схватке назревает перелом в пользу героев.

Конечно, приберечь пункты упорства на случай, если герою понадобится сопротивляться зарaze Хаоса, — решение очень мудрое, но дело в том, что мутация, не проявившись, не избавляет персонажа от накопленных пунктов скверны, а это значит, что угроза ского появления новой мутации никуда не исчезает. Второй способ, с другой стороны, позволяет блестяще справиться с любой проверкой.

кой: поразить цель, которую невозможно поразить, создать настоящий шедевр при помощи любого из известных героям РЕМЕСЕЛ или сформировать заклинание, с которым персонаж в ином случае вообще не справился бы.

Расходяя пункт УПОРСТВА, опиши, на какие невероятные волевые усилия персонажу пришлось пойти и какое отражение эти его усилия нашли в игровом мире.

### Восстановление упорства и решимости

Персонаж восстанавливает пункт РЕШИМОСТИ каждый раз, когда действует в соответствии со своей мотивацией (см. стр. 34). Если во время игры ты решишь, что персонаж действует должным образом, сообщи об этом ведущему, и он скажет, может ли твой герой восстановить один или несколько пунктов РЕШИМОСТИ (вплоть до максимума — см. выше).

**Пример:** Гризельда — монахиня с мотивацией «Вера в Сигмара». Пока её товарищи обходят окрестные таверны, собирая полезные слухи, она отправляется в местный храм, чтобы сделать похоронование и вознести своему богу молитвы. Поскольку этот поступок вполне соответствует мотивации героини, ведущий позволяет ей восстановить один пункт РЕШИМОСТИ, но специально для игрока уточняет, что, если он захочет в течение ближайшей игровой недели воспользоваться этим способом ещё раз, ему придётся найти какой-нибудь другой храм.

Получить пункт УПОРСТВА персонаж может только в том случае, если с точки зрения своей мотивации совершил некий исключительно значимый поступок, деяние из тех, что будут согревать его душу до самой смерти. Естественно, шанс осуществить нечто подобное выпадает нечасто.

**Пример:** пройдя долгий и полный приключений путь, Гризельда наконец собирает достаточно денег для того, чтобы выстроить храм Сигмара в Фельтене, своей родной деревеньке неподалёку от Нульна. Ведущий признаёт, что для Гризельды и её веры важность этого поступка огромна и неоспорима, и вознаграждает её за это пунктом УПОРСТВА.



## РАНЕНИЯ

В ходе игры любой персонаж рано или поздно получит какое-нибудь ранение. Приведённые в этом разделе правила расскажут, чем эти ранения чреваты и как их лечить (в тех случаях, когда это вообще возможно).

### ЗДОРОВЬЕ, ТРАВМЫ И СМЕРТЬ

Персонаж теряет пункты здоровья, получая небольшие порезы, ссадины и ушибы, а иногда — истощающие резервы духовных и умственных сил. Травмы — это тяжкие повреждения вроде сломанных костей, разорванных мышц и отрубленных конечностей. Если персонаж получит слишком много травм, он может умереть.

#### Здоровье

Персонаж теряет пункты здоровья, когда кто-то или что-то наносит ему урон. Каждый полученный персонажем пункт урона чреват потерей пункта здоровья. Так, если персонаж получит 8 пунктов урона, он потеряет 8 пунктов здоровья. Нередко — чаще всего в сражении — от полученного урона могут защитить РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ и (или) КЛАСС БРОНИ надетых на персонажа доспехов.

Так, если персонаж, облачённый в кожаную куртку (класс брони 1) и обладающий РЕЙТИНГОМ ВЫНОСЛИВОСТИ 3, получает попадание в руку на 10 пунктов урона, он теряет 6 пунктов здоровья ( $10 - 3 - 1 = 6$ ). В правилах указывается, защищает ли РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ и КЛАСС БРОНИ в том или ином случае.

Как только запас здоровья персонажа снижается до 0, силы покидают его, и он оказывается *сбит с ног*. Если за [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] раундов здоровье персонажа так или иначе не восстановится хотя бы на 1 пункт, он вдобавок окажется *без сознания*. Персонаж сможет прийти в себя только после того, как будет восстановлен хотя бы 1 пункт здоровья (см. *Лечение*, стр. 181).

Если полученного урона достаточно для того, чтобы здоровье персонажа ушло в минус (например, 5 пунктов урона при текущем значении здоровья 2), персонаж вдобавок получает ещё и травму.



### СДЕРЖИВАНИЕ УДАРОВ

Правила подразумевают, что персонаж в сражении стремится навредить противнику как можно сильнее, однако вполне возможны ситуации, когда персонаж участвует в тренировочном поединке или, скажем, хочет просто обезвредить своего противника, а не убить его. В таком случае, прежде чем проходит ПРОВЕРКУ ПОПАДАНИЯ, нужно объявить, что персонаж СДЕРЖИВАЕТ УДАР: теперь его противник не получит ТРАВМУ, даже если потеряет больше пунктов ЗДОРОВЬЯ, чем у него есть, или если попадание по нему окажется удачным. Постарайся при этом описывать действия персонажа и их последствия так, чтобы было ясно, что боец стремится не ранить противника слишком сильно — бьёт плоской стороной клинка и т. п.

Если этот «минус» меньше, чем РЕЙТИНГ выносливости персонажа (например, -1, -2 или -3 при рейтинге выносливости 4), из результата броска 1d100 по таблице травм (см. стр. 174) необходимо вычесть 20 (результат при этом не может опуститься ниже 01). **Примечание:** показатель здоровья персонажа не может опуститься ниже 0 ни при каких обстоятельствах. Даже если здоровье персонажа уходит в минус, его текущий запас всё равно снижается только до 0.

### Травмы

Как правило, персонажи получают травмы в сражениях с теми, кто *по-настоящему* хочет им навредить. Чаще всего ТРАВМА становится следствием удачного попадания или ситуации, в которой персонаж теряет больше пунктов здоровья, чем у него есть (подробнее об удачных попаданиях рассказано на стр. 159).

Полученные персонажем ТРАВМЫ могут сказываться на нём совершенно по-разному. Чтобы выяснить, какую ТРАВМУ получил персонаж, и определить её эффект, следует обратиться к таблице травм (см. стр. 174).

### Смерть

Если персонаж, здоровье которого равно 0, *теряет сознание*, необходимо сравнить количество имеющихся у него ТРАВМ с его РЕЙТИНГОМ ВЫНОСЛИВОСТИ. Если ТРАВМ больше, персонаж умрёт от полученных ран к концу раунда, и единственный способ его спасти — это каким-то образом избавить от всех «лишних» ТРАВМ.

Кроме того, если персонаж *без сознания*, любой, кто атакует его подходящим оружием, сможет без труда убить его. Конечно, в пылу сражения бойцы, как правило, игнорируют тех, кто лежит на земле и не шевелится, предпочитая концентрироваться на тех, кто всё ещё представляет для них угрозу.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: НЕМЕДЛЕННАЯ СМЕРТЬ

Порой, когда нужно просто знать, жив участник сражения или нет, не обязательно вести учёт полученным ТРАВМАМ и пристально следить за состоянием каждого бойца. При желании ведущий всегда может воспользоваться правилом *немедленной смерти*, призванным значительно ускорить ход игры: если персонаж теряет больше пунктов ЗДОРОВЬЯ, чем у него есть, он либо погибает, либо немедленно оказывается *без сознания* (на твоё усмотрение).

Это правило особенно полезно в ситуациях, когда герои сталкиваются с рядовыми противниками вроде диких зверей, разбойников или фанатиков еретических кульптов. В отношении персонажей игроков и важных персонажей ведущего это правило лучше не применять.

Наконец, существуют ТРАВМЫ, попросту несовместимые с жизнью. Получив такую ТРАВМУ, персонаж погибнет, и единственный способ это предотвратить — потратить пункт судьбы (см. стр. 170), которого у него, к слову, может и не оказаться.



## ТАБЛИЦА ТРАВМ

Если персонаж теряет больше пунктов здоровья, чем у него есть, нужно бросить 1d100 и обратиться к таблице соответствующей зоны попадания.

Если происходит УДАЧНОЕ ПОПАДАНИЕ (см. стр. 159), зона ПОПАДАНИЯ определяется не перевёрнутым результатом ПРОВЕРКИ ПОПАДАНИЯ, а дополнительным броском 1d100 (см. стр. 159). Ещё один бросок 1d100 потребуется для того, чтобы выяснить, какую из ТРАВМ таблицы соответствующей зоны ПОПАДАНИЯ получил персонаж. Для начала персонаж теряет пункты ЗДОРОВЬЯ, количество которых указано в столбце «Урон». Обрати внимание, что от этого УРОНА не защищает ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ, но, если персонаж при этом теряет больше пунктов ЗДОРОВЬЯ, чем у него есть, ещё одну ТРАВМУ он не получает. Затем начинают действовать все соответствующие полученной ТРАВМЕ дополнительные эффекты. Если не сказано обратного, то персонаж, оказавшийся при этом без сознания, сможет прийти в себя либо в конце сцены, либо если получит МЕДИЦИНСКУЮ ПОМОЩЬ (см. Лечение на стр. 181). Если среди эффектов ТРАВМЫ есть *переломы костей, разрывы мышц или травматические ампутации*, обратись к одноимённым разделам на стр. 179–180, чтобы выяснить, чем это чревато. Если персонаж в результате атаки получил не только ТРАВМУ, но и обычный УРОН, считай зоной ПОПАДАНИЯ только что травмированную часть тела.

### ТРАВМЫ ГОЛОВЫ

1d100	Травма	Урон	Дополнительные эффекты
01–10	Эффектная рана	1	Неглубокая рана пересекает лоб и скулу. Персонаж <i>истекает кровью</i> . Когда травма заживёт, на месте раны останется героический шрам, который будет обеспечивать персонажу +1 к уровню УСПЕХА подходящих социальных ПРОВЕРОК. Это преимущество персонаж может получить лишь единожды
11–20	Неглубокий порез	1	Удар рассекает щёку. Персонаж <i>истекает кровью</i>
21–25	Тычок в глаз	1	Сильный удар приходится в область глазницы. Персонаж <i>ослеплён</i>
26–30	Удар по уху	1	На этот удар голова отзыается лёгкой тошнотой и громким звоном в ушах. Персонаж <i>оглушён</i>
31–35	Весомый удар	2	Удар из тех, что выбивают искры из глаз. Персонаж <i>ошеломлён</i>
36–40	Подбитый глаз	2	Сильный удар приходится прямо в глаз. Слёзы застят взор, и боль даёт о себе знать. Персонаж <i>ослеплён</i> (2)
41–45	Рассечение уха	2	Удар приходится сбоку, оставляя глубокое рассечение через всё ухо. Персонаж <i>оглушился</i> (2) и <i>истекает кровью</i>
46–50	Рассечение лба	2	Крепкий удар приходится прямо в лоб. Персонаж <i>истекает кровью</i> (2). Кроме того, персонаж <i>ослеплён</i> , и избавиться от этого состояния он сможет, лишь избавившись от всех СОСТОЯНИЙ кровотечения
51–55	Трещина в челюсти	3	Мощный удар приходится в челюсть, раздаётся тошнотворный хруст, и лицо превращается в сплошную маску боли. Персонаж <i>ошеломлён</i> (2) и получает <i>лёгкий перелом кости</i>
56–60	Серьёзная травма глаза	3	Удар глубоко рассекает глазницу. Персонаж <i>истекает кровью</i> . Кроме того, персонаж <i>ослеплён</i> , и избавиться от этого состояния он сможет не раньше, чем получит МЕДИЦИНСКУЮ ПОМОЩЬ
61–65	Серьёзная травма уха	3	Удар разрушает тонкую структуру внутреннего уха. Персонаж получает постоянный модификатор -20 ко всем ПРОВЕРКАМ, связанным со слухом. Если персонаж получит эту травму во второй раз, он полностью лишится слуха. Этую травму можно исцелить только магией
66–70	Сломанный нос	3	Мощный удар в лицо сворачивает нос набок, кровь льётся ручьём. Персонаж <i>истекает кровью</i> (2). Кроме того, он должен пройти проверку стойкости (+0), при провале которой он окажется <i>ошеломлён</i> . Когда травма заживёт, кривой нос персонажа будет обеспечивать ему (в зависимости от контекста) +1 или -1 к уровню УСПЕХА социальных ПРОВЕРОК. Исправить сломанный нос можно посредством хирургического вмешательства
71–75	Сломанная челюсть	4	Удар приходится прямо под подбородок, и челюсть, влажно хрустнув, взрывается болью. Персонаж <i>ошеломлён</i> (3) и получает <i>серьёзный перелом кости</i> . Кроме того, он должен пройти проверку стойкости (+0), при провале которой он окажется <i>без сознания</i>

1d100	Травма	Урон	Дополнительные эффекты
76–80	Сильное сотрясение	4	Мозг персонажа сотрясается внутри черепной коробки, из носа и ушей ручьями хлещет кровь. Персонаж оглушён, истекает кровью (2) и ошеломлён (1d10). Кроме того, он оказывается усталым — избавиться от этого состояния он сможет не раньше чем через 1d10 дней. Если за это время персонаж получит ещё одну травму головы, ему придётся пройти проверку стойкости (+20), чтобы не оказаться без сознания
81–85	Выбитые зубы	4	В голове раздаётся тошнотворный хруст, и рот быстро наполняется кровью и осколками выбитых зубов. Персонаж истекает кровью (2). Кроме того, он лишается 1d10 зубов — <b>травматическая ампутация (+40)</b>
86–90	Изувеченное ухо	4	Удар почти начисто сносит ухо. Персонаж оглушён (3) и истекает кровью (2). Кроме того, персонаж лишается уха — <b>травматическая ампутация (+20)</b>
91–93	Выбитый глаз	5	Невыносимая боль пронзаet внезапно опустевшую глазницу. Персонаж ослеплён (3), истекает кровью (2) и ошеломлён. Кроме того, он лишается глаза — <b>травматическая ампутация (-10)</b>
94–96	Бездобразная рана	5	Могучий удар крушит лицевые кости, оставляя кровоточащее месиво там, где раньше были нос и глаз. Персонаж истекает кровью (3), ошеломлён (2) и ослеплён. Кроме того, он лишается носа и глаза — <b>травматическая ампутация (-20)</b>
97–99	Изувеченная челюсть	5	Удар практически сносит челюсть, а ошмётки оторванного языка и крошево выбитых зубов разлетаются вокруг кровавыми брызгами. Персонаж истекает кровью (4) и ошеломлён (3). Кроме того, он должен пройти проверку стойкости (-30) — при провале этой проверки он окажется без сознания. Кроме того, персонаж получает <b>серёзный перелом кости</b> , лишается языка и 1d10 зубов — <b>травматическая ампутация (-20)</b>
00	Обезглавливание	Смерть	Удар буквально сносит голову с плеч. Голова пролетает 1d10 футов в случайном направлении (см. <b>Промах при броске</b> ). Безжизненное тело валяется на землю. Персонаж погибает

## ТРАВМЫ РУК

1d100	Травма	Урон	Дополнительные эффекты
01–10	Онемение руки	1	Рука немеет от удара. Персонаж роняет всё, что держал в этой руке
11–20	Неглубокий порез	1	Удар рассекает мягкие ткани. Персонаж истекает кровью
21–25	Растяжение связок	1	Любое напряжение сил отзыается в руке острой болью. Персонаж получает <b>лёгкий разрыв мышцы</b>
26–30	Сильное онемение руки	2	Рука буквально деревнеет от удара. Персонаж роняет всё, что держит в этой руке. Кроме того, рука становится бесполезной на [1d10 — РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] РАУНДОВ (как минимум на 1 РАУНД): эффект такой же, как если бы персонаж лишился кисти (см. <b>Последствия ампутаций</b> )
31–35	Разрыв мышц	2	Сильный удар приходится прямо по предплечью. Персонаж истекает кровью и получает <b>лёгкий разрыв мышцы</b>
36–40	Кровоточащая кисть	2	Кисть серьёзно рассечена — всё так и норовит выпасть из скользких от крови пальцев. Персонаж истекает кровью. Кроме того, пока он не избавится от этого состояния, перед любым действием ему придётся проходить проверку ловкости (+20); при провале этой проверки персонаж роняет предмет, который он держит в травмированной руке
41–45	Вывих руки	2	Ещё немного — и руку бы попросту выбило из сустава. Персонаж роняет всё, что держит в этой руке. Кроме того, рука становится бесполезной на 1d10 РАУНДОВ: эффект такой же, как если бы персонаж лишился руки (см. <b>Последствия ампутаций</b> )
46–50	Зияющая рана	3	Удар оставляет на руке обширную и глубокую рану. Персонаж истекает кровью (2). Пока рана не будет зашита в результате хирургического вмешательства, любой полученный персонажем УРОН, который придётся на эту руку, будет тревожить рану, каждый раз вызывая кровотечение
51–55	Закрытый перелом	3	Сильный удар сопровождается сухим, отчёлтиво слышным хрустом. Персонаж роняет всё, что держит в этой руке, и получает <b>лёгкий перелом кости</b> . Кроме того, он должен пройти проверку стойкости (-10), чтобы не получить вдобавок ещё и <b>СОСТОЯНИЕ ОШЕЛОМЛЕНИЯ</b>
56–60	Разрыв связок	3	Персонаж роняет всё, что держит в руке, и получает <b>серёзный разрыв мышцы</b>

1d100	Травма	Урон	Дополнительные эффекты
61–65	Глубокий порез	3	Удар оставляет на руке персонажа глубокую и очень болезненную рану. Персонаж <i>истекает кровью</i> (2), <i>ошеломлён</i> и получает <b>лёгкий разрыв мышцы</b> . Кроме того, он должен пройти <b>проверку стойкости</b> (-20), чтобы не оказаться <i>без сознания</i>
66–70	Повреждённая артерия	4	Персонаж <i>истекает кровью</i> (4). Пока рана не будет зашита в результате <b>хирургического вмешательства</b> , любой полученный персонажем УРОН, который придётся на эту руку, будет тревожить рану, каждый раз вызывая кровотечение (2)
71–75	Раздробленный локоть	4	Могучий удар превращает локоть в месиво из фрагментов хряща и осколков костей. Персонаж роняет всё, что держит в этой руке, и получает <b>серъёзный перелом кости</b>
76–80	Выбитое плечо	4	Удар с хрустом выбивает руку из сустава. Персонаж <i>ошеломлён</i> — чтобы избавиться от этого СОСТОЯНИЯ, потребуется МЕДИЦИНСКАЯ ПОМОЩЬ. Кроме того, персонаж должен успешно пройти <b>проверку стойкости</b> (-20) — в противном случае он получит ещё одно СОСТОЯНИЕ <i>ошеломления</i> и вдобавок окажется <i>сбит с ног</i> . Кроме того, персонаж роняет всё, что держит в травмированной руке, — эффект такой же, как если бы персонаж лишился её (см. <i>Последствия ампутаций</i> ). После того как персонаж получил МЕДИЦИНСКУЮ ПОМОЩЬ, можно попытаться вправить руку на место — это <b>продолжительная проверка лечения</b> (+20), в результате которой нужно набрать УРОВЕНЬ УСПЕХА +6. В случае успеха персонаж может пользоваться рукой как обычно, хотя и с модификатором -10, который исчезнет лишь через 1d10 дней
81–85	Отрубленный палец	4	Резкая боль — и отрубленный палец, брызжа кровью, отлетает прочь. Персонаж <i>истекает кровью</i> и лишается 1 пальца — <b>травматическая ампутация</b> (+20)
86–90	Разрубленная кисть	5	Сильный удар разрубает кисть до самого предплечья. Персонаж <i>истекает кровью</i> (2) и <i>ошеломлён</i> . Кроме того, он лишается 1 пальца сразу и теряет ещё по 1 пальцу за каждый последующий РАУНД без МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩИ — всё это считается одной <b>травматической ампутацией</b> (-10). Как только пальцы на травмированной руке заканчиваются, персонаж лишается кисти — ещё одна <b>травматическая ампутация</b> (-10)
91–93	Разрубленный бицепс	5	Удар разрубает бицепс до самой кости, а кровь, хлещущая из этой ужасной раны, заливает всё вокруг. Персонаж <i>истекает кровью</i> (2), <i>ошеломлён</i> , получает <b>серъёзный разрыв мышцы</b> и роняет всё, что держит в этой руке
94–96	Размозжённая кисть	5	Удар превращает кисть в кровавое месиво. Персонаж <i>истекает кровью</i> (2). Кроме того, он должен успешно пройти <b>проверку стойкости</b> (-20) — в противном случае он будет <i>ошеломлён</i> и <i>сбит с ног</i> . Помимо этого, он лишается кисти — <b>травматическая ампутация</b> (-20)
97–99	Рассечение сухожилий	5	Рана настолько серъёзна, что рука вряд ли когда-нибудь снова сможет двигаться. Персонаж <i>истекает кровью</i> (3), <i>ошеломлён</i> и <i>сбит с ног</i> . Кроме того, персонаж должен успешно пройти <b>проверку стойкости</b> (-20) — в противном случае он окажется ещё и <i>без сознания</i> . Помимо этого, персонаж лишается руки — <b>травматическая ампутация</b> (-30)
00	Жестокое расчленение	Смерть	Оторванная рука, брызжа во все стороны кровью, отлетает на 1d10 футов в случайном направлении (см. «Промах при броске»). Затем оторвавший руку удар сокрушает грудную клетку персонажа, убивая его на месте

### ТРАВМЫ ТОРСА

1d100	Травма	Урон	Дополнительные эффекты
01–10	Просто царапина!	1	Персонаж <i>истекает кровью</i>
11–20	Удар в живот	1	Персонаж <i>ошеломлён</i> . Кроме того, он должен успешно пройти <b>проверку стойкости</b> (+40) — в противном случае его стошнит, и он окажется <i>сбит с ног</i>
21–25	Удар ниже пояса	1	Персонаж должен успешно пройти <b>проверку стойкости</b> (-20) — в противном случае он будет <i>ошеломлён</i> (3)
26–30	Лёгкая травма спины	1	Персонаж получает <b>лёгкий разрыв мышцы</b>
31–35	Сбитое дыхание	2	Персонаж <i>ошеломлён</i> . Кроме того, он должен успешно пройти <b>проверку стойкости</b> (+20) — в противном случае он окажется <i>сбит с ног</i> . В течение 1d10 РАУНДОВ персонажу придётся восстанавливать дыхание — всё это время скорость его ПЕРЕМЕЩЕНИЯ будет уменьшена вдвое

<b>1d100</b>	<b>Травма</b>	<b>Урон</b>	<b>Дополнительные эффекты</b>
36–40	Ушиб рёбер	2	На все ПРОВЕРКИ ПРОВОРСТВА (и связанных с ним НАВЫКОВ) на 1d10 дней налагается модификатор -10
41–45	Вывих ключицы	2	Выбери случайным образом одну из рук персонажа. Он роняет всё, что держит в этой руке. Кроме того, рука становится бесполезной на 1d10 раундов — эффект такой же, как если бы персонаж её лишился (см. «Последствия ампутаций»)
46–50	Рваная рана	2	Персонаж истекает кровью (2)
51–55	Треснувшие рёбра	3	Мощный удар — и хрустнувшие рёбра взрываются нестерпимой болью. Персонаж ошеломлён и получает <b>лёгкий перелом кости</b>
56–60	Зияющая рана	3	Персонаж истекает кровью (3). Пока рана не будет зашита в результате <b>хирургического вмешательства</b> , любой полученный персонажем УРОН, который придётся на торс, будет тревожить рану, каждый раз вызывая кровотечение
61–65	Болезненный порез	3	Персонаж истекает кровью (2) и ошеломлён. Кроме того, он должен успешно пройти проверку <b>стойкости (-20)</b> — в противном случае он окажется <b>без сознания</b> . Если УРОВЕНЬ УСПЕХА будет ниже +4, персонаж невольно завопит от страшной боли
66–70	Повреждённая артерия	3	Персонаж истекает кровью (4). Пока рана не будет зашита в результате <b>хирургического вмешательства</b> , любой полученный персонажем УРОН, который придётся на торс, будет тревожить рану, каждый раз вызывая кровотечение (2)
71–75	Серьёзная травма спины	4	Страшная боль пронает спину насквозь. Персонаж получает <b>серёзный разрыв мышцы</b>
76–80	Перелом рёбер	4	Персонаж ошеломлён и получает <b>лёгкий перелом кости</b> . Кроме того, он должен успешно пройти проверку <b>стойкости (+0)</b> — в противном случае он окажется <b>сбит с ног</b>
81–85	Обширная травма груди	4	Страшный удар оставляет ужасную рану — кровь хлещет ручьём, а сквозь рассечённую плоть видны кости и сухожилия. Персонаж истекает кровью (4). Пока рана не будет зашита в результате <b>хирургического вмешательства</b> , любой полученный персонажем УРОН, который придётся на торс, будет тревожить рану, каждый раз вызывая кровотечение (2)
86–90	Проникающая травма живота	4	Персонаж истекает кровью (2). Кроме того, у него начинает развиваться <b>нагноение</b> (см. <b>Болезни</b> )
91–93	Множественные переломы рёбер	5	Персонаж ошеломлён и может избавиться от этого состояния только с МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩЬЮ. Кроме того, он получает <b>серёзный перелом кости</b>
94–96	Перелом ключицы	5	Персонаж <b>без сознания</b> и может избавиться от этого состояния только с МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩЬЮ. Кроме того, он получает <b>серёзный перелом кости</b>
97–99	Внутреннее кровотечение	5	Персонаж истекает кровью и может избавиться от этого состояния только в результате <b>хирургического вмешательства</b> . Кроме того, у него начинает развиваться <b>кровяная гниль</b> (см. <b>Болезни</b> )
00	Располовинивание	Смерть	Могучий удар буквально разрубает тело надвое. Верхняя половина отлетает в случайном направлении, а нижняя падает на землю. Кровь хлещет фонтаном, заливая всё в радиусе 2 ярдов. Персонаж погибает

## ТРАВМЫ НОГ

<b>1d100</b>	<b>Травма</b>	<b>Урон</b>	<b>Дополнительные эффекты</b>
01–10	Ушиб пальца	1	В суматохе битвы ушибить палец нетрудно. Персонаж должен успешно пройти проверку <b>стойкости (+20)</b> — в противном случае он получит модификатор -10 к ПРОВЕРКАМ ЛОВКОСТИ (и связанных с ней НАВЫКОВ) до конца следующего хода
11–20	Растяжение лодыжки	1	Неловкий шаг — и лодыжку пронзает боль. Персонаж получает модификатор -10 к ПРОВЕРКАМ ЛОВКОСТИ (и связанных с ней НАВЫКОВ) на 1d10 РАУНДОВ
21–25	Неглубокий порез	1	Персонаж истекает кровью
26–30	Потеря равновесия	1	Оступившись, легко упасть, особенно в бою. Персонаж должен успешно пройти проверку <b>стойкости (+0)</b> — в противном случае он окажется <b>сбит с ног</b>
31–35	Удар в бедро	2	Сильный удар рассекает верхнюю часть бедра. Персонаж истекает кровью и должен успешно пройти проверку <b>стойкости (+20)</b> — в противном случае он окажется <b>сбит с ног</b>
36–40	Вывих лодыжки	2	Персонаж получает <b>лёгкий разрыв мышцы</b>

1d100	Травма	Урон	Дополнительные эффекты
41–45	Ушиб колена	2	Сильный удар отзыается острой болью в колене. Персонаж получает модификатор -20 к ПРОВЕРКАМ ЛОВКОСТИ (и связанных с ней НАВЫКОВ) на 1d10 РАУНДОВ
46–50	Серьёзная травма пальца	2	Персонаж истекает кровью. После завершения сцены он должен пройти проверку стойкости (+0). При провале персонаж лишится 1 пальца — <b>травматическая ампутация (+20)</b>
51–55	Глубокий порез	3	Удар оставляет на голени глубокий порез. Персонаж истекает кровью (2) и должен успешно пройти проверку стойкости (+0) — в противном случае он окажется сбит с ног
56–60	Вывих колена	3	Попытка уклониться от атаки приводит к вывиху. Персонаж получает <b>серьёзный разрыв мышцы</b>
61–65	Глубокая рана ноги	3	Удар приходится в верхнюю часть бедра и задевает кость. Персонаж истекает кровью (2), сбит с ног и получает <b>лёгкий перелом кости</b> . Кроме того, он должен успешно пройти проверку стойкости (-20) — в противном случае он будет ошеломлён.
66–70	Рассечение бедра	3	Удар оставляет на бедре глубокую кровоточащую рану. Персонаж истекает кровью (3). Кроме того, он должен успешно пройти проверку стойкости (+0) — в противном случае он будет сбит с ног. Пока рана не будет зашита в результате хирургического вмешательства, любой полученный персонажем УРОН, который придётся на эту ногу, будет тревожить рану, каждый раз вызывая кровотечение
71–75	Разрыв сухожилия	4	Удар разрывает одно из крупных сухожилий. Персонаж ошеломлён, сбит с ног и получает <b>серьёзный разрыв мышцы</b> . Кроме того, он должен успешно пройти проверку стойкости (-20) — в противном случае он окажется без сознания. Пока ТРАВМА не заживёт, персонаж не сможет пользоваться ногой — эффект такой же, как если бы он её лишился (см. «Последствия ампутаций»)
76–80	Травма голени	4	Удар приходится под колено, ломает кости и рассекает сухожилия. Персонаж ошеломлён и сбит с ног, а также получает <b>серьёзный разрыв мышцы и лёгкий перелом кости</b>
81–85	Перелом колена	4	Удар приходится прямо в коленную чашечку и разбивает её вдребезги; боль настолько сильна, что остаётся только рухнуть на землю, рефлекторно вцепившись в изувеченную ногу. Персонаж истекает кровью, ошеломлён, сбит с ног и вдбавок получает <b>серьёзный перелом кости</b>
86–90	Выбитое колено	4	Удар напрочь выбивает колено из сустава. Персонаж сбит с ног. Кроме того, он должен успешно пройти проверку стойкости (-20) — в противном случае персонаж будет ошеломлён, и избавиться от этого состояния он сможет, только если ему окажут МЕДИЦИНСКУЮ ПОМОЩЬ. Травмированная нога не действует — эффект такой же, как если бы персонаж лишился её (см. Последствия ампутаций). Лишь после того, как персонажу окажут МЕДИЦИНСКУЮ ПОМОЩЬ, можно попытаться вправить колено на место — это <b>продолжительная проверка лечения (+20)</b> , в результате которой нужно набрать УРОВЕНЬ УСПЕХА +6. В случае успеха персонаж может пользоваться ногой как обычно, хотя на протяжении 1d10 дней СКОРОСТЬ перемещения персонажа будет снижена вдвое, а на все ПРОВЕРКИ, для которых требуется вправленная нога, налагается модификатор -10
91–93	Раздробленная стопа	5	Удар превращает ступню в месиво из плоти и раздробленных костей. Персонаж истекает кровью (2). Кроме того, он должен успешно пройти проверку стойкости (+20) — в противном случае персонаж лишится [1 – УРОВЕНЬ УСПЕХА] пальцев. Помимо этого, без хирургического вмешательства персонаж через 1d10 дней лишится всей стопы — <b>травматическая ампутация (+20)</b>
94–96	Оторванная стопа	5	Отрубленная стопа взмывает в воздух и отлетает на 1d10 футов в случайном направлении (см. Промах при броске) — <b>травматическая ампутация (-20)</b> . Персонаж истекает кровью (3), ошеломлён (2) и сбит с ног
97–99	Рассечение сухожилий	5	Удар рассекает крупные и мелкие сухожилия — нога перестаёт слушаться и подгибается. Персонаж истекает кровью (2), ошеломлён (2), сбит с ног и с ужасом понимает, что только что лишился ноги, — <b>травматическая ампутация (-30)</b>
00	Размозжение таза	Смерть	Мощный удар разрубает тело на уровне бёдер — отсекает сначала одну ногу, а затем, с ужасным хрустом перемолов тазовые кости, и вторую. Персонаж мгновенно погибает от болевого шока



## О ЦЕННОСТИ ЛЕКАРЕЙ

ТРАВМЫ — штука крайне неприятная, и, если ты хочешь, чтобы твой персонаж выжил на просторах Старого Света, мы настойчиво рекомендуем не пренебрегать доспехами и путешествовать в компании хотя бы одного знатока целебных заклинаний или лекаря (а ещё лучше хирурга). В противном случае герой, забравшись в глушь, может просто погибнуть от ран и болезней задолго до того, как доберётся до ближайшего поселения.

## ПЕРЕЛОМЫ КОСТЕЙ

Небольшие сколы и трещины в костях могут зажить сами по себе, но серьёзные переломы, когда кости смещаются, а их осколки выпирают наружу, пронзая истерзанную плоть, — дело совсем другое. *Переломы костей*, которые получает персонаж, могут быть *лёгкими* или *серьёзными*.

### Лёгкие

Одна из костей в теле персонажа сломана, но не смещена, а это значит, что *перелом* без проблем способен зарасти сам по себе, без всякой медицинской помощи. Если сломана рука или нога, персонаж не может пользоваться сломанной конечностью; конечно, у него остаётся вторая (если она цела), но сломанной рукой или ногой ему будет больно даже пошевелить — разумнее всего просто зафиксировать её в неподвижном положении. Чтобы отразить это состояние, можешь воспользоваться правилами, описывающими последствия ампутации руки или ноги (см. стр. 180).

Если речь идёт о голове, то до тех пор, пока *перелом* не срастётся, персонаж будет вынужден питаться жидкой пищей, а если захочет что-нибудь сказать, то на ПРОВЕРКИ языка будет налагаться модификатор  $-30$ . Если речь идёт о торсе, то, пока *перелом* не срастётся, персонаж будет сильно ограничен в движениях: его СИЛА и ПРОВОРСТВО временно снижаются на 30 пунктов, а СКОРОСТЬ уменьшится вдвое.

**Лечение:** *лёгкий перелом кости* зарастает за  $30 + 1d10$  дней. По истечении этого срока персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ ( $+20$ ). Успех означает, что кости срослись ровно и без последствий. В случае провала персонаж либо получит постоянный модификатор  $-5$  к ПРОВЕРКАМ ЛОВКОСТИ и всех связанных с ней НАВЫКОВ (если плохо срослась кость руки) или ПРОВЕРКАМ ЯЗЫКОВ, на которых он попытается изъясняться (если речь о голове); либо его ПРОВОРСТВО навсегда снизится на 5 пунктов (если речь о торсе или ноге).

Успешная проверка лечения ( $+20$ ) в течение недели после перелома избавит персонажа от необходимости проходить описанную выше ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ, но в этом случае сломанная часть тела должна находиться в неподвижном, надёжно зафиксированном положении до тех пор, пока перелом не зарастёт. Если фиксация будет нарушена, то в течение суток необходимо снова успешно пройти ПРОВЕРКУ ЛЕЧЕНИЯ ( $+20$ ) — в противном случае описанной выше ПРОВЕРКИ СТОЙКОСТИ избежать не получится.

### Серьёзные

Одна из костей в теле персонажа не просто сломана, но ещё и смещена или вовсе раздроблена на куски. Иными словами, без медицинской помощи такой *перелом* вряд ли срастётся как следует.

Персонаж не может пользоваться частью тела с *серьёзным переломом* — в этом отношении *переломы* ничем друг от друга не отличаются.

**Лечение:** *серьёзный перелом кости* зарастает на 10 дней дольше *лёгкого*. Сложность всех ПРОВЕРОК, упомянутых в описании процесса лечения *лёгкого перелома*, возрастает до *серьёзной* ( $+0$ ), а все негативные эффекты, являющиеся следствием провала ПРОВЕРКИ СТОЙКОСТИ, увеличиваются вдвое.



## РАЗРЫВЫ МЫШЦ

Растяжения и разрывы мышц и сухожилий крайне болезнены и заметно ограничивают подвижность конечностей персонажа. Как и переломы костей, *разрывы мыши* могут быть *лёгкими* или *серьёзными*.

### Лёгкие

Одна из мышц персонажа потянута или надорвана. Сильная боль и ограниченная подвижность обеспечивают модификатор  $-10$  ко всем ПРОВЕРКАМ, требующим задействовать повреждённую конечность. Если разорвана мышца ноги, показатель СКОРОСТИ персонажа вдобавок снижается вдвое.

**Лечение:** лёгкий разрыв мышцы заживёт за [30 – РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] дней. Успешная ПРОВЕРКА ЛЕЧЕНИЯ позволит сократить этот срок на [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] дней, но ускорить заживление разрыва таким образом можно лишь единожды.

### Серьёзные

Одна из крупных мышц или основных связок тела персонажа серьёзно повреждена, и сильная боль мешает ему действовать в полную силу.

Эффект такой же, как у лёгкого разрыва мышцы, но модификатор ко всем ПРОВЕРКАМ равен –20.

**Лечение:** серьёзный разрыв мышцы частично заживёт за [30 – РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] дней, после чего модификатор ко всем ПРОВЕРКАМ, требующим задействовать повреждённую конечность, уменьшится до –10. Разрыв заживёт полностью ещё через [30 – РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] дней. Навык *лечения* тут мало чем поможет — разве что позволит понять, почему повреждённая часть тела так болит и что лишний раз её лучше не тревожить.

## ПОСЛЕДСТВИЯ АМПУТАЦИЙ

Многие серьёзные ТРАВМЫ могут привести к *травматической ампутации* различных частей тела персонажа: пальцев, кистей рук, ступней и даже ног! Персонаж, лишенный одной из частей тела, вполне может захотеть подыскать ей более или менее равноценную замену, с помощью которой можно хотя бы частично нивелировать отрицательные модификаторы и прочие неудобства (см. *Руководство покупателя*).

Когда персонаж получает ТРАВМУ, среди дополнительных эффектов которой есть *травматическая ампутация (сложность)*, он должен успешно пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ соответствующей сложности — в противном случае он будет *сбит с ног*. При уровне успеха –2 и ниже он также будет *ошеломлён*, а при уровне успеха –4 и ниже окажется *без сознания*.

Для того чтобы полностью оправиться от любой ампутации, потребуется *хирургическое вмешательство*. Каждая не прооперированная должным образом *травматическая ампутация* означает, что персонаж теряет возможность восстанавливать один из своих пунктов здоровья. Подробнее о *хирургическом вмешательстве* рассказано на стр. 181.

### Глаз

Утрата глаза на первый взгляд может показаться страшной потерей, но персонаж быстро привыкнет обходиться одним. Если персонаж не посчастливится утратить оба глаза, он получит постоянный модификатор –30 на все ПРОВЕРКИ, связанные со зрением (включая ПРОВЕРКИ ПОПАДАНИЯ, УКЛОНЕНИЯ, ВЕРХОВОЙ ЕЗДЫ и т. п.). Кроме того, персонаж получает модификатор –5 к ПРОВЕРКАМ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней НАВЫКОВ) за каждый отсутствующий глаз (но только если собеседники видят, что на месте глаза — или глаз — зияют пустые глазницы).

### Зубы

Без зубов персонаж выглядит не слишком презентабельно, а если зубов слишком мало — начинает испытывать сложности с пережёвыванием пищи. Каждые два зуба, которых лишается персонаж, снижают его ХАРИЗМУ на 1 пункт.

Кроме того, лишившись хотя бы половины своих зубов (у людей их 32, у эльфов 36, у полуорксов и гномов 40), персонаж уже не сможет жевать твёрдую пищу с той же непринуждённой лёгкостью, что и его товарищи, — он будет есть вдвое дольше их, а кое-кая еда и вовсе станет для него недоступной. Впрочем, все эти подробности имеют значение разве что для актёрской игры и описания действий этого персонажа.

### Кисть

Персонаж получает модификатор –20 ко всем ПРОВЕРКАМ, для которых требуется активно использовать обе руки. Кроме того, персонаж без кисти не может использовать оружие, которое нужно держать двумя руками, но при желании сможет привязать к изувеченной руке щит. Если персонаж лишится кисти на основной руке, он получит модификатор –20 к ПРОВЕРКАМ РУКОПАШНОГО БОЯ за то, что ему теперь придётся пользоваться неосновной, но каждые 100 пунктов опыта, которые персонаж потратил на переучивание, позволят ему уменьшить этот модификатор на 5 пунктов (как вариант, персонаж может приобрести ТАЛАНТ *амбидексстр*).

Если персонаж лишится обеих кистей, возможно, ему придётся осваивать искусство боя на крюках.

### Нога

Как стопа, но персонаж вообще не может пользоваться НАВЫКОМ УКЛОНЕНИЯ.

### Нос

Без носа персонаж выглядит крайне отталкивающе. Его ХАРИЗМА снижается на 20 пунктов, а при любых ПРОВЕРКАХ, связанных с обонянием, персонаж получает модификатор –30.

### Пальцы ног

Отсутствие пальцев ног может самым неприятным образом сказаться на устойчивости и точности движений персонажа — каждый отсутствующий палец снижает показатели ПРОВОРСТВА и БЛИЖНЕГО БОЯ на 1 пункт.

### Пальцы рук

С утратой пальцев рук хватка персонажа слабеет, и растёт вероятность того, что в самый ответственный момент из-за этого произойдёт какая-нибудь досадная *неудача*. Если персонаж лишается одного пальца, то любая уместная ПРОВЕРКА, при провале которой на игральной kosti единиц выпадает 1, становится *неудачной*. Если персонаж лишается второго пальца, *неудачной* становится провальная ПРОВЕРКА, при которой на игральной kosti единиц выпадает 1 или 2, и так далее.

Кроме того, если персонаж задействует в ПРОВЕРКЕ руку, на которой не хватает пальцев, он получает модификатор –5 за каждый отсутствующий на этой руке палец. Если на руке остаётся один палец (или если пальцев не остаётся вовсе), считай, что у персонажа ампутирована кисть.

### Рука

Как кисть, но нельзя привязать щит к руке в силу отсутствия собственно руки.

### Стопа

СКОРОСТЬ персонажа снижается вдвое. Кроме того, при любых ПРОВЕРКАХ, для которых нужна высокая подвижность (например, ПРОВЕРКА УКЛОНЕНИЯ), персонаж получает модификатор –20. Лишившись обеих стоп, персонаж вряд ли сможет нормально ходить. Возможно, стоит нанять подручного, который будет его носить?

### Ухо

Утрата уха — это больно, но персонаж быстро привыкнет жить без него. Если персонажу не посчастливится утратить оба уха, он получит постоянный модификатор –20 на все ПРОВЕРКИ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ, связанные со слухом. Кроме того, персонаж получает модификатор –5 к ПРОВЕРКАМ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней НАВЫКОВ) за каждое отсутствующее ухо (но только если собеседники видят это увечье).

### Язык

Без языка персонаж может общаться лишь при помощи нечленораздельных звуков, пантомимы и интуитивного языка жестов. Персо-

наж гарантированно провалит любую ПРОВЕРКУ, связанную с попытками говорить на каком-нибудь языке.

## ЛЕЧЕНИЕ

Время лечит любые раны, но некоторые из них требуют особого внимания. В этом разделе мы расскажем, как восстанавливать здоровье и лечить полученные ТРАВМЫ.

### Восстановление здоровья

Если персонаж потерял хотя бы один пункт здоровья, он считается раненым.

Без медицинской помощи персонаж может проходить проверку стойкости (+20) один раз в день после крепкого сна. Эта проверка позволяет персонажу восстановить [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ + УРОВЕНЬ УСПЕХА] пунктов здоровья плюс ещё [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] пунктов здоровья за каждый день полноценного отдыха.

Если нужно, чтобы персонаж выздоравливал быстрее, можно обратиться к обладателю навыка **лечения** (см. главу 4: навыки и таланты) или использовать бинты, целебное снадобье и т. п. (см. главу 11: руководство покупателя).

Потерянные пункты здоровья — это лёгкие ранения вроде мелких порезов, синяков и ссадин, которые не мешают персонажу и до определённого момента никак неказываются на его самочувствии.

### Лечение травм

Персонаж, у которого есть хотя бы одна ТРАВМА, считается *травмированным*. Эффекты различных ТРАВМ описаны выше — некоторые из них могут быть очень опасными. ТРАВМА считается вылеченной только тогда, когда персонаж избавляется от всех вызванных ею состояний и других временных негативных последствий. Обрати внимание, что даже *травмированный* персонаж может восстанавливать своё ЗДОРОВЬЕ по обычным правилам.

### Медицинская помощь

От дополнительных эффектов некоторых ТРАВМ можно избавиться только с **медицинской помощью**. Вот примеры того, что мы называем **медицинской помощью** в рамках правил WFRP:

- успешное применение навыка **лечения**;
- использование бинта, целебного снадобья и т. п.;
- успешное сотворение восстанавливающего здоровье заклинания или молитвы.

### Хирургическое вмешательство

Некоторые раны недостаточно наскоро перебинтовать и умастить каким-нибудь зловонным снадобьем. Если персонаж получает ТРАВМУ, для лечения которой необходимо **хирургическое вмешательство** (смотрите описание дополнительных эффектов таких ТРАВМ), эта ТРАВМА будет досаждать ему до тех пор, пока персонаж не обратится к учёному доктору или опытному цирюльнику или пока не прибегнет к какому-нибудь магическому или божественному эквиваленту хирургического вмешательства.

При лечении **травматической ампутации** без хирургического вмешательства не обойтись — каждая не прооперированная таким образом **травматическая ампутация** означает, что персонаж теряет возможность восстанавливать один из своих пунктов здоровья. Подробнее о хирургическом вмешательстве рассказано в описании таланта **хирург** (см. главу 4: навыки и таланты).

## СИТУАТИВНЫЙ УРОН

Старый Свет — опасное место, и на его просторах существует масса всевозможных способов расстаться с жизнью. Ниже описаны правила получения урона в различных игровых ситуациях.

### Утопление и удушение

Предварительно подготовившись, персонаж может без всяких ПРОВЕРОК задержать дыхание на [10 × РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] секунд. После этого персонаж начнёт задыхаться (или тонуть). Если же персонаж не успел подготовиться и набрать воздуха в грудь, он начинает задыхаться (или тонуть) немедленно.

Каждый раунд, когда персонаж задыхается (или тонет), он теряет по 1 пункту здоровья. Если текущий запас здоровья при этом снижается до 0, персонаж немедленно оказывается **без сознания**. Если после этого персонаж продолжит задыхаться (или тонуть), он погибнет через [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] раундов.

### Непогода

Каждые 4 часа, проведённые в суровых природных условиях (например, на морозе, в пустыне, на штормовом ветру или под проливным дождём), персонаж должен проходить проверку стойкости. В особо суровых условиях промежуток между ПРОВЕРКАМИ может быть уменьшен до 2 часов. Персонаж должен проходить эти ПРОВЕРКИ с той же периодичностью даже после того, как окажется **без сознания**, — при провале он каждый раз будет получать случайную ТРАВМУ. Как только количество полученных ТРАВМ превысит его РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, персонаж погибнет.

**Холод.** Провал первой ПРОВЕРКИ приводит к тому, что СТРЕЛЬБА, ПРОВОРСТВО и ЛОВКОСТЬ персонажа снижаются на 10 пунктов. Провал второй ПРОВЕРКИ снижает на 10 пунктов все остальные ХАРАКТЕРИСТИКИ. При провале третьей и последующих ПРОВЕРКОВ персонаж получает 1d10 пунктов урона — КЛАСС БРОНИ от него не защищает, и персонаж при этом всегда теряет хотя бы 1 пункт здоровья. Если из-за холода персонаж теряет последний пункт здоровья, он немедленно оказывается **без сознания**. Имущество персонажа может обеспечивать положительные и отрицательные модификаторы к этим проверкам (см. стр. 302 и 308).

**Жара.** Провал первой ПРОВЕРКИ приводит к тому, что интеллект и сила воли персонажа снижаются на 10 пунктов, а персонаж **устал**. Провал второй ПРОВЕРКИ снижает на 10 пунктов все остальные ХАРАКТЕРИСТИКИ, а персонаж получает ещё одно СОСТОЯНИЕ УСТАЛОСТИ. При провале третьей и последующих ПРОВЕРКОВ персонаж получает 1d10 пунктов урона — КЛАСС БРОНИ от него не защищает, и персонаж при этом всегда теряет хотя бы 1 пункт здоровья. Избавившись от какого-нибудь тяжёлого имущества, персонаж может отменить одну проваленную ПРОВЕРКУ.

Сниженные из-за непогоды ХАРАКТЕРИСТИКИ восстанавливаются после того, как персонаж проведёт хотя бы час в комфортной обстановке, но потерянные пункты здоровья и полученные ТРАВМЫ придётся лечить как обычно.

### Жажда и голод

Без еды персонажу придётся тяжко, а без воды ещё хуже. Испытывая жажду или голод, персонаж проходит проверки стойкости через определённые промежутки времени, и сложность каждой последующей ПРОВЕРКИ увеличивается на 10 пунктов. Лишённый еды или воды персонаж не может восстанавливать здоровье и избавляться от усталости естественным путём. Персонаж должен проходить эти ПРОВЕРКИ с той же периодичностью даже после того, как окажется **без сознания**, — при провале он каждый раз будет получать случайную ТРАВМУ. Как только количество полученных ТРАВМ превысит его РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, персонаж погибнет.

**Жажда.** Оставшись без воды, персонаж должен каждый день проходить проверку стойкости. Провал первой ПРОВЕРКИ приводит к тому, что интеллект, сила воли и харизма персонажа снижа-

ются на 10 пунктов. При провале второй и последующих ПРОВЕРОК все ХАРАКТЕРИСТИКИ снижаются на 10 пунктов, а персонаж получает 1d10 пунктов урона — КЛАСС брони от него не защищает, и персонаж при этом всегда теряет хотя бы 1 пункт здоровья. Утолив жажду, персонаж восстановит все сниженные из-за неё ХАРАКТЕРИСТИКИ уже через день, но потерянные пункты здоровья и полученные ТРАВМЫ придётся лечить как обычно.

**Голод.** Оставшись без еды, персонаж должен каждые 2 дня проходить ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ. Провал первой ПРОВЕРКИ приводит к тому, что СИЛА и ВЫНОСЛИВОСТЬ персонажа снижаются на 10 пунктов. При провале второй и последующих ПРОВЕРОК все остальные ХАРАКТЕРИСТИКИ снижаются на 10 пунктов, а персонаж получает 1d10 пунктов урона — КЛАСС брони от него не защищает, и персонаж при этом всегда теряет хотя бы 1 пункт здоровья. Пока персонаж получает достаточно еды, каждые 2 дня он избавляется от последствий одной проваленной ПРОВЕРКИ СТОЙКОСТИ. Потерянные пункты здоровья и полученные ТРАВМЫ придётся лечить как обычно.



## СКВЕРНА

Каждый фестаг жрецы-сигмариты проповедуют с высоких амвонов об опасностях Губительных Сил и о том, как важно доброму гражданину Империи избегать искушений рыскающих в потёмках демонов. Жрецы верят, что души их паства пребывают в постоянной опасности, что все они живут в мире, где любой неосторожный шаг может быть чреват скверной и мутациями. И тут они, стоит отметить, не так уж и неправы.

Пункты СКВЕРНЫ — это мера, призванная показать медленное, постепенное погружение души твоего персонажа в объятия тёмных богов Хаоса. Сталкиваясь с проявлениями и источниками их пагубного влияния, персонаж получает всё новые и новые пункты СКВЕРНЫ, и чем их больше, тем сильнее воздействие Хаоса, тем сильнее сгущается духовная тьма. И рано или поздно эта скверна неизбежно проявит себя вовне...



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПРОЯВЛЕНИЯ ТЬМЫ

Некоторым творческим игрокам нравится, когда сделки с тьмой сопровождаются какими-нибудь пугающими игровыми событиями. Если тебе эта идея по душе, можешь сам придумать, какими именно будут эти зловещие события, но всегда лучше, когда они имеют непосредственное отношение к разворачивающейся за игровым столом историю и особенно к истории заключившего сделку персонажа. Впрочем, классика в виде бегущих прочь зверей или вианущих на корню растений тоже работает неплохо.

Как вариант, можешь бросить 1d100 и обратиться к таблице МАГИЧЕСКОЙ ОТДАЧИ из главы 8: МАГИЯ, чтобы использовать полученный результат как источник вдохновения (особенно уместен такой подход в случае с магами и ведьмами). Прими во внимание ПРОВЕРКУ, в которой персонаж столь отчаянно стремится преуспеть, и подумай, какие странные и скверные события могут произойти, чтобы дать персонажу шанс добиться желанного успеха.

## ПОЛУЧЕНИЕ ПУНКТОВ СКВЕРНЫ

В игре существует два основных источника СКВЕРНЫ: сделки с тьмой и различные оскверняющие воздействия.

### Сделка с тьмой

Иногда персонажу нужно добиться успеха любой ценой. Чаще всего — чтобы пройти какую-нибудь важную ПРОВЕРКУ. Конечно, в случае провала ты всегда можешь просто потратить пункт УДАЧИ и пройти ПРОВЕРКУ повторно, понадеявшись, что во второй раз персонажу повезёт. Но что, если ПРОВЕРКА снова будет провалена? Что, если у персонажа попросту закончились пункты УДАЧИ? Тут-то и приходит время пойти на сделку с тьмой.

Заключив сделку с тьмой, персонаж получает 1 пункт СКВЕРНЫ и возможность пройти повторно любую ПРОВЕРКУ, даже ту, которую он уже попытался пройти повторно и провалил. Только игрок решает, заключить сделку с тьмой или отвергнуть её, но никто не запрещает ведущему при случае мягко напомнить игроку о том, что есть у него и такая возможность. В конце концов, это всего 1 пункт СКВЕРНЫ, разве что-то может пойти не так?

### Оскверняющее воздействие

Чаще всего персонажи получают пункты СКВЕРНЫ, пребывая в непосредственной близости от персонажей и мест, насквозь пропитанных пагубными эманациями Хаоса, или становясь участниками (или свидетелями) событий, особенно любимых тёмными богами.

Подвергнувшись оскверняющему воздействию, персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+0) или ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ (+0). Выбор ПРОВЕРКИ в каждом конкретном случае остаётся за ведущим, но физическим воздействиям персонажи обычно противостоят при помощи СТОЙКОСТИ, а духовным — при помощи ХЛАДНОКРОВИЯ.

Чем сильнее оскверняющее воздействие, тем сложнее избежать СКВЕРНЫ — и тем выше должен быть уровень успеха соответствующей ПРОВЕРКИ. Ниже мы приводим ряд примеров таких воздей-

ствий, сгруппированных в соответствии с уровнем успеха, необходимым для того, чтобы избежать СКВЕРНЫ.

### Слабое воздействие

Подобные воздействия, хоть и относительно ничтожны, всё ещё способны погубить слабого духом. При провале ПРОВЕРКИ защиты от слабого оскверняющего воздействия персонаж получает 1 пункт СКВЕРНЫ.

- Персонаж видит низшего демона.
- Персонаж касается мутанта, очищенного злого камня или осквернённого Хаосом артефакта.
- Персонаж невольно поддаётся отчаянию, ярости, невоздержанности или тяге к переменам.
- Персонаж некоторое время находится неподалёку от неочищенного злого камня.
- Персонаж долго находится среди хаосопоклонников, в святилище культа Хаоса, в логове скавенов или мутантов или ином скверном месте.

### Сильное воздействие

Сильное оскверняющее воздействие опасно для всех, и его стоит избегать любой ценой. При провале ПРОВЕРКИ защиты от сильного оскверняющего воздействия персонаж получает 2 пункта СКВЕРНЫ. Уровень успеха +0 или +1 принесёт 1 пункт СКВЕРНЫ. Уровень успеха +2 полностью защитит персонажа от сильного оскверняющего воздействия.

- Персонаж видит группу демонов.
- Персонаж касается демона, неочищенного злого камня или нечестивого артефакта.
- Персонаж сознательно поддаётся отчаянию, ярости, невоздержанности или тяге к переменам.
- Персонаж долго находится неподалёку от очищенного злого камня.
- Персонаж недолго находится в местности, овеянной Дхаром, Ветром тёмной магии некромантов и колдунов Хаоса.

### Мощное воздействие

Если персонаж подвергается мощному оскверняющему воздействию, лучшее, что ему остаётся, — бежать прочь, и как можно быстрее. Стоит помедлить, и мутация не заставит себя долго ждать. При провале ПРОВЕРКИ защиты от мощного оскверняющего воздействия персонаж получает 3 пункта СКВЕРНЫ. Уровень успеха +0 или +1 принесёт 2 пункта СКВЕРНЫ. Уровень успеха +2 или +3 принесёт 1 пункт СКВЕРНЫ. И только уровень успеха +4 полностью защитит персонажа от мощного оскверняющего воздействия.

- Персонаж видит высшего демона.
- Персонаж долго контактирует с демоном, неочищенным злым камнем или нечестивым артефактом.
- Персонаж заключает сделку с демоном.
- Персонаж употребляет очищенный злой камень внутрь.
- Персонаж долго находится в местности, овеянной Дхаром (подробнее о Ветрах магии рассказано в главе 8: магия).

## ПРОЯВЛЕНИЕ СКВЕРНЫ

Воздействие Губительных Сил способно изменить кого угодно. Рано или поздно СКВЕРНА неизбежно погубит даже самых сильных и чистых духом, а их души и тела станут лишь уродливым отражением того, чем они были прежде.

Накопив более [рейтинг силы воли + рейтинг выносливости] пунктов СКВЕРНЫ, персонаж должен немедленно пройти проверку стойкости (+0). В случае успеха ничего не происходит, но, как только персонаж получит ещё хотя бы 1 пункт СКВЕРНЫ, ему снова придётся пройти эту ПРОВЕРКУ. В случае провала тело или разум персонажа претерпевают мутацию.

### Распад тела и разума

Когда СКВЕРНА разъедает душу персонажа, губительные эманации Хаоса пропитывают его плоть, превращая её в нечто совершенно иное, или проникают в разум, разрушая его и опутывая паутиной нечестивого знания, которое уже никогда не удастся позабыть.

Мутируя, персонаж первым делом теряет [рейтинг силы воли] пунктов СКВЕРНЫ. Затем необходимо бросить 1d100 и обратиться к приведённой ниже таблице, чтобы выяснить, что именно примет на себя нечестивую метку Хаоса — тело персонажа или его разум.

	Гном	Полурослик	Человек	Эльф
Тело	01–05	01–10	01–50	—
Разум	06–100	11–100	51–100	01–100

Теперь нужно определить, что именно произошло. Если результат указывает на тело, необходимо обратиться к таблице физических мутаций (см. стр. 184), если на разум — к таблице ментальных мутаций (см. стр. 185).

### Предел скверны

Разум и тело смертного способны выдержать лишь ограниченное количество мутаций. Перешагнув этот предел, персонаж превратится в безумное, изуродованное почти до неузнаваемости нечто. Если герой проживёт достаточно долго, чтобы накопить более [рейтинг выносливости] физических мутаций или более [рейтинг силы воли] ментальных мутаций, он станет безвольной игрушкой в руках Хаоса, а его душа окажется во власти безжалостных тёмных богов. После этого можно смело создавать нового героя. Прежний герой отныне проклят — он становится персонажем ведущего, и, кто знает, может, этот несчастный ещё даст о себе знать...

## ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ СКВЕРНЫ

Попасть в лапы к тёмным богам легко, а вот избавиться от проникшей в душу СКВЕРНЫ куда сложнее. Некоторое количество пунктов СКВЕРНЫ персонаж теряет, когда получает мутацию, но это, конечно, далеко не лучший метод. К счастью, существует ещё два способа избавиться от накопленной СКВЕРНЫ: поддаться тёмным посулам или совершить акт искупления.

### Тёмные посулы

Даже самый набожный человек может сойти с ума, просто попытавшись представить себе неописуемо ужасные и коварные замыслы тёмных богов, а уж попытка объяснить причины, по которым они совершают души смертных с истинного пути, — занятие не только глупое, но и попросту опасное. И всё же не стоит забывать: и планы, и замыслы у тёмных богов есть.

Ведущий в любой момент может обратиться к игроку с предложением: избавиться от одного из имеющихся у героя пунктов СКВЕРНЫ, а взамен позволить тьме, клубящейся в его душе, повлиять на него и извратить его поступки. Принять это предложение или отвергнуть его — решает только игрок, но, если он соглашается, его персонаж теряет 1 пункт СКВЕРНЫ. Вот лишь некоторые примеры того, что ему придется ради этого совершить:

- позволить врагу сбежать;
- «случайно» подстрелить союзника;
- уснуть на посту.

Конечно, если игрок откажется от предложения ведущего, ему не придётся делать таких чреватых всевозможными неприятными последствиями вещей, но накопленная СКВЕРНА при этом никуда не денется, и хватка Губительных Сил не ослабнет.



## БУДЬ ОЧЕНЬ ОСТОРОЖЕН

Если использовать правила СКВЕРНЫ с умом, они могут заметно обогатить и оживить вашу игру: фаустовские сделки с тёмными силами в обмен на повторные ПРОВЕРКИ приносят пункты СКВЕРНЫ, пункты СКВЕРНЫ влекут за собой шлейф мелких проступков и ударов в спину, а те, в свою очередь, дарят массу незабываемых игровых моментов. Но пока участники игры не разобрались во всех тонкостях Старого Света, слишком активная раздача СКВЕРНЫ может ввергнуть героев в смертельный пике — не успеешь и глазом моргнуть, как они обрастут всевозможными МУТАЦИЯМИ и скоропостижно погибнут или сойдут с ума. Этого по возможности стоит избегать. Мутация (если её кто-нибудь обнаружит) — это практически гарантированный смертный приговор, и новичков лучше предупреждать заранее, если они своими действиями рискуют навлечь на своих персонажей СКВЕРНУ. Каждый ребёнок в Империи знает, какую опасность представляют собой Губительные Силы, поэтому игроки тоже должны понимать, что к злому камню лучше не приближаться, что осквернённые артефакты крайне опасны и что хаосопоклонники — безумцы, которых стоит избегать любой ценой. Конечно, рано или поздно дорога приключений может завести героев в какое-нибудь по-настоящему жуткое место, где смертельные опасности и губительная СКВЕРНА будут подстерегать их буквально на каждом шагу, но это WFRP — тут такое в порядке вещей.

## ТАБЛИЦА ФИЗИЧЕСКИХ МУТАЦИЙ

Используй содержимое графы «Описание» как пищу для воображения и не стесняйся создавать на основе этих примеров свои собственные мутации. Кроме того, не забудь рассказать, как мутация проявляется, сдабрив это описание жуткими и (или) отвратительными подробностями на свой вкус. Обрати внимание, что природа любой физической мутации очевидна, и, если её увидит кто-нибудь из посторонних, герой не просто получит солидный отрицательный модификатор к проверкам ХАРИЗМЫ и всех связанных с ней НАВЫКОВ — ему, скорее всего, придётся иметь дело с охваченными суеверным ужасом людьми, сбегающими на шум стражниками и рыщущими по окрестностям охотниками на ведьм. Иными словами, жизнь мутанта трудна и порой исключительно коротка.

1d100	Описание	Эффект
01–05	Длинные пальцы	+10 к ЛОВКОСТИ
06–10	Длинный язык	-10 при ПРОВЕРКАХ ЯЗЫКА, когда персонаж пытается что-то сказать
11–15	Дополнительный рот	Брось 1d100, чтобы определить часть тела
16–20	Железная кожа	+2 к КЛАССУ БРОНИ всех частей тела; -10 к ПРОВОРСТВУ
21–25	Звериные ноги	+1 к СКОРОСТИ
26–30	Звериный нос	+10 к ВЫСЛЕЖИВАНИЮ
31–35	Истощение	-10 к СИЛЕ; +5 к ПРОВОРСТВУ
36–40	Кожистое щупальце	Персонаж получает ЧЕРТУ 1 щупальце +[РЕЙТИНГ СИЛЫ] (см. стр. 343). Чем больше таких мутаций получит персонаж, тем больше у него будет щупалец
41–45	Короткие ноги	-1 к СКОРОСТИ
46–50	Кривые рога	+1 к КЛАССУ БРОНИ головы; персонаж получает ЧЕРТУ оружие, показатель которой равен его РЕЙТИНГУ СИЛЫ (см. стр. 340)
51–55	Многосуставчатые ноги	+5 к ПРОВОРСТВУ
56–60	Нечеловеческая красота	+10 к ХАРИЗМЕ; раны, заживая, не оставляют шрамов
61–65	Огромный глаз	+10 при ПРОВЕРКАХ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ с участием зрения
66–70	Перевёрнутое лицо	-20 при ПРОВЕРКАХ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней НАВЫКОВ)
71–75	Пучки перьев	Брось 1d100 дважды, чтобы определить части тела
76–80	Светящаяся кожа	Яркость как у горящей свечи
81–85	Сочащийся гной	Брось 1d100, чтобы определить часть тела
86–90	Тучность	-1 к СКОРОСТИ; +5 к СИЛЕ; +5 к ВЫНОСЛИВОСТИ
91–95	Шипастая чешуя	+1 к КЛАССУ БРОНИ всех частей тела
96–00	По выбору ведущего	Ведущий выбирает мутацию или ЧЕРТУ (см. стр. 338) по своему усмотрению

## ТАБЛИЦА МЕНТАЛЬНЫХ МУТАЦИЙ

Мутации разума, конечно, куда менее очевидны, чем изивающиеся щупальца, но на качестве и продолжительности жизни героя они могут оказаться не менее пагубно. Используй содержимое графы «Описание» как пищу для воображения и не стесняйся придумывать **ментальные мутации**, которые наилучшим образом подходят конкретному персонажу и позволяют создать новую, пусть уже не совсем здравую, но всё же достоверную и целостную личность. **Ментальные мутации** порой сильно меняют персонажей и их образ мыслей, так что игрок, получив такую мутацию, имеет полное право изменить **мотивацию** своего героя.

1d100	Описание	Эффект
01–05	Бессердечность	+10 к СИЛЕ ВОЛИ; -10 к ХАРИЗМЕ
06–10	Боязнь одиночества	-10 ко всем ПРОВЕРКАМ, когда персонаж один
11–15	Внутренний зверь	+10 к СИЛЕ ВОЛИ; -5 к ХАРИЗМЕ; -5 к ИНТЕЛЛЕКТУ
16–20	Завистливость	-10 к ХАРИЗМЕ
21–25	Кошмарные видения	-10 к ИНИЦИАТИВЕ
26–30	Любитель острых ощущений	+10 к СИЛЕ ВОЛИ; -10 к ИНИЦИАТИВЕ
31–35	Мандраж	+5 к ПРОВОРСТВУ; -5 к ХАРИЗМЕ
36–40	Мурашки	-5 к ИНИЦИАТИВЕ; -5 к ЛОВКОСТИ
41–45	Неизбытная злоба	-10 к любой ПРОВЕРКЕ, если она не связана с причинением боли другим; +10, если связана
46–50	Нетерпеливость	-10 к СИЛЕ ВОЛИ; +10 к ПРОВОРСТВУ
51–55	Неуравновешенность	-20 к ХАРИЗМЕ; +10 к СИЛЕ ВОЛИ
56–60	Нечестивая ярость	Персонаж подвержен ярости (см. стр. 191); +10 к ПРОВЕРКАМ БЛИЖНЕГО БОЯ
61–65	Низкий боевой дух	Персонаж впадает в панику при провале ПРОВЕРКИ, связанной с силой воли
66–70	Опасливость	-10 к СИЛЕ ВОЛИ
71–75	Подозрительность	-5 к ИНИЦИАТИВЕ; -5 к ИНТЕЛЛЕКТУ
76–80	Приступы отвращения	Персонаж испытывает враждебность (см. стр. 190) к представителям всех НАРОДОВ, кроме своего
81–85	Провалы в памяти	-10 к ИНТЕЛЛЕКТУ
86–90	Рассеянная мечтательность	-5 к ИНИЦИАТИВЕ; -5 к СИЛЕ ВОЛИ
91–95	Ужасные пристрастия	-5 к ХАРИЗМЕ; -5 к СИЛЕ ВОЛИ
96–00	Хаотические сны	Очнувшись от сна, персонаж ещё 2 часа испытывает усталость

### Акты искупления

Накапливая пункты скверны, персонаж почти физически ощущает, как на его пропащей душе всё сильнее сжимается хватка тёмных богов. Страх перед ужасной частью может подвигнуть героя на поиски искупления, и простой исповеди перед жрецом местного храма будет явно недостаточно. Чтобы изгнать скопившуюся в душе тьму, нужно приложить немалые усилия. Все подробности остаются на откуп ведущему, но повторимся: *акт искупления* — дело, как правило, очень и очень непростое.

В изданных приключениях порой встречаются заранее прописанные ситуации, в которых персонажи при соблюдении тех или иных условий могут избавиться от скверны, но если хочешь, чтобы у твоего героя был свой путь к спасению, то вот несколько примеров действий, которые вполне могут считаться *актами искупления*:

- очистить храм тёмных богов. Впрочем, в процессе персонаж вполне может подвернуться *оскорбляющему воздействию* и в итоге запятнать свою душу ещё сильнее, чем прежде;
- совершить священное паломничество и получить благословение верховного жреца в конце долгого и опасного путешествия;
- уничтожить нечестивый артефакт или иным образом нейтрализовать его, расстроив тем самым замыслы тёмных богов;
- присоединиться к священному ордену и посвятить свою жизнь служению одному из противостоящих Хаосу богов.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: МЕДЛЕННОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ

Проявление физической или ментальной мутации может быть и очень быстрым, но в большинстве случаев это, как правило, долгий и постепенный процесс, который начинается с невинных на первый взгляд симптомов вроде зуда, шелушения кожи или слабого нервного тика, а заканчивается появлением нового глаза, пучка перьев или изменением образа мыслей. Если тебя не пугает необходимость описывать в деталях процесс постепенного проявления мутаций, то дерзай — «постепенный» вариант позволяет создать напряжение и сыграть на страхе перед ужасным, но неизбежным. Какой бы вариант ты ни выбрал, помни, что описание всех сопутствующих появлению мутации деталей — дело личного вкуса и предпочтений ведущего.

# БОЛЕЗНИ

Болезни и моровые поветрия, насыщенные Нурглом, тёмным богом недугов и скорбей, являются неотъемлемой частью повседневной жизни на просторах Старого Света. Всевозможные эпидемии и заразы ежегодно уносят тысячи и тысячи жизней, не щадя ни королей, ни бедняков (хотя последним, несомненно, приходится хуже всего). Стремясь защищаться от болезней, многие прибегают к заступничеству заклятого врача Нургла — Шалии, богини милосердия и исцеления, но если прижмёт, больные, как правило, не брезгуют никакими средствами и щедро платят захарям, травникам и странствующим врачам, несмотря на то что большинство из них — дремучие невежды или бессовестные шарлатаны, живущие на продаже своих «чудодейственных лекарств».

## ФОРМАТ ОПИСАНИЯ БОЛЕЗНИ

- **Название.** Название БОЛЕЗНИ.
- **Описание БОЛЕЗНИ.**
- **Заражение.** Способы заражения.
- **Инкубационный период.** Время до проявления симптомов.
- **Продолжительность.** Время до исчезновения симптомов. По истечении указанного срока БОЛЕЗНЬ подходит к концу.
- **Симптомы.** Эффекты, действующие на персонажа, подхватившего болезнь. На странице 188 приведено подробное описание каждого из СИМПТОМОВ.
- **Последствия.** Некоторые БОЛЕЗНИ настолько ужасны, что могут повлечь за собой постоянные последствия. Этот раздел присутствует только в том случае, если у болезни есть такие долговременные побочные эффекты.

## ЛИТАНИЯ БОЛЕЗНЕЙ

Ниже приведён лишь краткий список инфекций, зараз и моровых поветрий, в изобилии гуляющих по всем уголкам Старого Света, — если захочешь создать свою собственную БОЛЕЗНЬ, можешь свободно использовать их как пищу для воображения.

### Бешеная золотуха

Бешеная золотуха, также называемая бешеной свистухой, — крайне неприятное желудочное расстройство, исключительно широко распространённое на просторах Империи (что, впрочем, неудивительно, если учсть, насколько редко тамошние повара заботятся о том, чтобы как следует прокипятить воду, промыть овощи или прожарить мясо). Говорят, что от еды, которую готовят полурослики, бешеная золотуха приключиться не может, но те, кого настигла «месть ромстера<sup>1</sup>», вряд ли согласятся с подобным утверждением (если, конечно, смогут хоть на пару минут отлучиться из отхожего места).

**Заражение:** при провале проверки стойкости (+40) — её нужно пройти сразу после того, как у персонажа во рту окажется источник заразы.

**Инкубационный период:** 1d10 часов

**Продолжительность:** 1d10 дней

**Симптомы:** понос (сильный), слабость, тошнота

### Кровавый понос

Кровавый понос — проблема, с которой Империя безуспешно борется на протяжении веков, и многие считают эту напасть карой, которую боги насылают на нечестивых грешников. Болезнь, как очевидно из названия, заставляет больного регулярно, резко и очень обильно опорож-

нить кишечник. Особенно широко кровавый понос распространён в рядах Штатных войск Империи — говорят, что от этой болезни погибает больше солдат, чем в боях. Чаще всего эту напасть лечат кровяным пудингом (для восполнения излившихся гуморов), «закупориванием» и втиранием сала в поражённые участки для унятия жажды.

**Заражение:** при провале проверки стойкости (+40) — её нужно пройти сразу после того, как у персонажа во рту окажется источник заразы.

**Инкубационный период:** 2d10 дней

**Продолжительность:** 1d10 дней

**Симптомы:** жар, осложнения (+0), понос (очень сильный), слабость, тошнота

### Кровяная гниль

Зараза проникла в кровь персонажа, и теперь сердце разносит её по всему телу. Самым распространённым способом лечения кровяной гнили являются пиявки, но некоторые врачи убеждены, что гораздо эффективнее выпустить дурную кровь через небольшие надрезы на шее и компенсировать излившийся гумор большим количеством здоровой крови перорально. Далеко не все соглашаются принимать подобные «лекарства», однако без лечения кровяная гниль приводит к смерти и обычно заканчивается визитом членов Гильдии Плакальщиков и жрецов Церкви Морра.

**Заражение:** в результате травмы или развития какой-нибудь другой болезни.

**Инкубационный период:** отсутствует

**Продолжительность:** 1d10 дней

**Симптомы:** жар (очень сильный), летальный исход, слабость

### Крысиная лихорадка

Разносчиками этой болезни служат заразные грызуны. У больных крысиной лихорадкой сначала появляется язвенная сыпь, затем начинается жар и, наконец, жестокие судороги. Крысиная лихорадка редко приводит к смерти, но длится очень долго и протекает очень тяже-



## ПРИМЕНЕНИЕ БОЛЕЗНЕЙ В ИГРЕ

Некоторые группы просто обожают использовать БОЛЕЗНИ в своих играх, поскольку они дают им полнее прочувствовать мрачную и суровую атмосферу приключений по правилам WFRP, и добавок делают персонажей с медицинским уклоном (аптекарей, знахарей, травников, врачей, а также, конечно, жрецов и магов) ещё более ценными и полезными членами команды. Другие используют БОЛЕЗНИ только эпизодически (например, для усиления драматического эффекта в приключениях, посвящённых скавенам и почитателям Нургла). Ну а третьи и вовсе предпочитают не усложнять себе жизнь и вообще не используют правила по БОЛЕЗНЯМ в своих играх.

Выбор за вами, но, принимая решение, стоит помнить, что некоторые БОЛЕЗНИ могут быть крайне неприятными — мало весёлого в том, чтобы ждать, когда твой персонаж оправится от недомогания, пока все остальные герои заняты приключениями. Так что, подбрасывая очередной недуг, всегда думай о последствиях и выбирай момент с умом.

<sup>1</sup> Ромстэр — полurosличий мясной пирог, дешёвая уличная еда, которой торгуют по всему Альтдорфу.

ло, поэтому большинство заболевших пытается хоть как-то облегчить сопутствующие ей симптомы. В Альтдорфе одним из самых надёжных лекарств от *крысиной лихорадки* считается самобичевание (очень распространённое средство против любых кожных болезней), а в Талбахайме — смесь из козьего сыра с мелко нарубленным кислевским ледяным перцем. В больших городах *крысиную лихорадку* также называют пироговой лихорадкой — слишком уж часто в начинку вместо хорошего (и дорогого) мяса идёт заражённая крысятина.

**Заражение:** при провале проверки стойкости (+20) после битвы, в которой персонаж был ранен грызуном (или скавеном) с чертой *заразное*; или при провале проверки стойкости (+40), которую нужно пройти сразу после того, как у персонажа во рту окажется источник заразы.

**Инкубационный период:** 3d10 + 5 дней

**Продолжительность:** 3d10 + 10 дней

**Симптомы:** жар, незаживающая рана, осложнения (+20), слабость, судороги, сыпь

### Лёгкая инфекция

При попадании *лёгкой инфекции* раны воспаляются и начинают преть, а их заживление сильно замедляется. Заболевание это очень распространено, но протекает довольно легко и в большинстве случаев проходит само собой — именно поэтому многие обращаются за помощью лишь в самый последний момент, когда Морр уже ожидает их по ту сторону отверстых Врат.

**Заражение:** при провале проверки стойкости (+60) после сражения, в котором персонаж получил *травму*.

**Инкубационный период:** 1d10 дней

**Продолжительность:** 1d10 дней

**Симптомы:** незаживающая рана, осложнения (+40), слабость

### Нагноение

Инфицированные порезы и ссадины — дело привычное, а это значит, что существует масса поверий, касающихся способов их лечения. Самые популярные народные снадобья против *нагноения* — притирания из плодородной «сигмаровой землицы» и примочки из завёрнутого в листья навоза, жабьей кожи и голубиных перьев. Учёные врачи, естественно, относятся к подобным средствам с нескрываемым презрением и предпочитают использовать при составлении лекарств исключительно строгий научный подход, согласно которому в гноящуюся рану следует втирать смесь из желчи чёрного быка, половины ложки морской соли и трёх ложек урины самого больного. Громкие вопли пользующихся этим безотказным составом пациентов — лучший показатель его эффективности.

**Заражение:** при провале проверки стойкости (+40) после битвы, в которой персонаж был ранен существом, обладающим чертой *заразный* (см. стр. 339). Кроме того, *нагноение* может вызывать *лёгкая инфекция* или другая болезнь.

**Инкубационный период:** 1d10 дней (отсутствует, если появляется в результате развития другого симптома)

**Продолжительность:** 1d10 дней

**Симптомы:** жар, незаживающая рана, осложнения (+0), слабость

### Скорняжная оспа

Эта болезнь часто встречается среди охотников, кожевенников и торговцев шкурами, и основными источниками заражения являются больные животные (главным образом скот), их шкуры, шерсть и трупы. У больных сначала начинается зуд, затем появляется сыпь, после чего по всему телу (в основном на торсе и руках) набухают плоские розоватые волдыри. *Скорняжная оспа* — далеко не самая страшная оспа из тех, что известны в Империи, но выздоровление может сильно затянуться, а осложнения, бывает, приводят к смерти. **Заражение:** при провале проверки стойкости (+40) после контакта с заражённым животным, его трупом или шкурой.

**Инкубационный период:** 1d10 дней

**Продолжительность:** 5d10 дней

**Симптомы:** осложнения (+0), сыпь



### Сыпучая чесотка

Эпидемии *сыпучей чесотки* случаются ежегодно, и жертвами их становятся жители подавляющего большинства городов Империи. Болезнь, главным отличительным признаком которой являются покрывающие всё тело больного чесоточные пустулы, обычно протекает относительно легко и почти никогда не вызывает осложнений, поэтому беспокоит она разве что заботливых родителей да тщеславных аристократов. *Сыпучая чесотка* настолько распространена, что любой страждущий, обратившись в ближайший храм Шалии, может рассчитывать на помощь в виде плошки жирной белой мази для унятия зуда.

**Заражение:** при контакте с заражённым индивидом персонаж должен пройти проверку стойкости (+20). Если больной уже начал чихать и кашлять, персонаж должен пройти эту проверку, даже если просто находится рядом, — в этом случае ПРОВЕРКУ следует проходить хотя бы один раз в час.

**Инкубационный период:** 1d10 дней

**Продолжительность:** 1d10 + 7 дней

**Симптомы:** сыпь, чихание и кашель

**Последствия:** персонаж, переболевший *сыпучей чесоткой*, получает к ней полный иммунитет.

### Чёрная чума

Историки уверяют, что несколько сотен лет тому назад случилось нашествие крыс, которые принесли за собой поветрие Чёрной чумы, погубившей едва ли не девять десятых населения Империи. Необъяснимые эпизодические вспышки этой ужасной болезни случаются до сих пор, и в схватку с ней неизменно вступают решительные белые монахини. Церковь Шалии давным-давно поклялась сделать всё, что в её силах, чтобы уничтожить Чёрную чуму раз и навсегда. Действуя в рамках древних законов и дарованных им чрезвычайных полномочий, монахини оцепляют охваченные чумой поселения белыми канатами санитарных кордонов — строго охраняемых рубежей, призванных отделить тех, кто находится снаружи, от тех, кто остаётся внутри. Карантин сохраняется до тех пор, пока эпидемия не сойдёт на нет, а все её жертвы не будут должным образом погребены.

**Заражение:** пока персонаж находится в области, изобилующей чумными блохами, он должен каждый час проходить проверку стойкости (+20) — ему придётся пройти эту ПРОВЕРКУ хотя бы раз, даже

если он провёл в заражённой области меньше часа. Дополнительная ПРОВЕРКА требуется всякий раз, когда персонаж непосредственно контактирует с телесными жидкостями больного Чёрной чумой.

**Инкубационный период:** 1d10 минут

**Продолжительность:** 1d10 дней

**Симптомы:** бубоны, гангрена, жар, летальный исход (вероятный), слабость

## СИМПТОМЫ

В этом разделе рассказано, как проявляют себя симптомы всех описанных выше болезней. Если хочешь создать свою собственную болезнь — комбинируй эти симптомы по своему усмотрению.



## ЗАЧЕРПНИ ВАРЕВО НУРГЛА

В самом дальнем и зловонном уголке своего гниющего сада Нургл, тёмный бог болезней и разложения, вариш в булькающем котле все существующие и будущие болезни. Если хочешь, можешь завести себе такой же! Ниже описано двенадцать СИМПТОМОВ — отличное начало для того, чтобы создать практически любую отвратительную болезнь по своему вкусу. Всё, что для этого потребуется, — понять, что за болезнь тебе нужна, придумать, как она распространяется и как ей можно заразиться, задать инкубационный период и продолжительность, а затем присвоить ей подходящие СИМПТОМЫ.

Допустим, ты хочешь создать болезнь под названием *мучной хрюп*. Первым делом ты должен указать, как ей можно заразиться — скажем, от других больных и при контакте с сеном, пшеницей или мукою при провале ПРОВЕРКИ СТОЙКОСТИ (+20), — указать длительность инкубационного периода и продолжительность самой болезни (допустим, по 1d10 дней), а затем выбрать подходящие СИМПТОМЫ (*чихание* и *кашель*; *слабость*). Всё, болезнь готова!

### Бубоны

Лимфатические узлы персонажа (обычно те, что расположены в паху, на шее и в подмышках) сильно воспалены и напоминают огромные распухшие волдыри. Бубоны причиняют сильную боль, а иногда вдвоем начинают гноиться или кровоточить. Бубоны зловонны, отвратительны на вид, и многие считают их признаком особой благосклонности Владыки Чумы, по воле которого внутри этих опухолей зарождаются крохотные демоны. Бубоны принято вскрывать, чтобы избавить больного от скопившейся внутри них скверны, несмотря на то что подобные процедуры порой приносят не облегчение, а осложнения в виде нагноений.

Персонаж с бубонами получает модификатор -10 ко всем физическим ПРОВЕРКАМ, а если собеседник видит бубоны или чувствует их запах, то и к ПРОВЕРКАМ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней навыков).

**Лечение:** успешное хирургическое вмешательство позволит вскрыть бубоны и избавить персонажа от описанного выше модификатора. Если операция закончится провалом, бубоны никуда не денут-

ся, а на месте одного из них вдвоем образуется нагноение. После успешной операции персонаж должен ежедневно проходить ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (-10) — в случае провала бубоны образуются вновь.

### Гангрена

Заражённая чем-то ужасным и отвратительным плоть персонажа начинает чернеть и отмирать, и с каждым днём дело становится только хуже. Брось 1d100, чтобы определить, какую часть тела поразит гангрена (см. *Зоны попадания*, стр. 159). Если выпадает торс, считай, что твоему персонажу повезло: в этот раз гангрена себя не проявит. Если выпадает голова, гангрена поражает нос персонажа, если рука — то его пальцы, а если нога — то стопу. Страдающий от гангрены персонаж должен ежедневно проходить ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+20); в случае успеха ничего не происходит, а в случае провала область, поражённая гангреной, увеличивается в размерах. Если персонаж провалит эту проверку более чем [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] раз, он больше не сможет пользоваться поражённой частью тела — гангренозное омертвление действует по тем же правилам, что и ампутация (см. стр. 180). Пока персонаж страдает от гангрены, он получает модификатор -10 к ПРОВЕРКАМ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней навыков) и незаживающую рану. Кроме того, гангрена сама по себе всегда сопровождается СИМПТОМОМ ЛЕТАЛЬНЫЙ ИСХОД (если, конечно, его не провоцирует вызвавшая гангрену болезнь), причём этот СИМПТОМ сохраняется до тех пор, пока персонаж не вылечится от гангрены.

**Лечение:** единственный эффективный способ лечения гангрены — ампутация поражённой части тела.

### Жар

Тело персонажа пышет жаром, он, скорее всего, обильно потеет и в целом выглядит не очень здоровым. Он получает -10 ко всем физическим ПРОВЕРКАМ и ПРОВЕРКАМ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней навыков). Если жар очень сильный, он буквально приковывает персонажа к постели — герой находится без сознания, но, потратив пункт решимости, может прийти в себя на несколько минут.

**Лечение:** существует множество жаропонижающих средств разной степени отвратительности, причём подавляющее их большинство просто не работает (единственным купленное лекарство будет лишь в 10% случаев). Успешная ПРОВЕРКА ЛЕЧЕНИЯ не сбьёт жар, но позволит узнать, когда он спадёт. Стоимость лекарств колеблется от пары пфеннигов до кучи шиллингов. Действенное лекарство снимет обычный жар, если персонаж успешно пройдёт ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+0). Против очень сильного жара не помогут никакие лекарства.

### Летальный исход

Персонаж серьёзно болен, отравлен смертельно опасной заразой и, вероятно, стоит на самом пороге Врат Морра.

Персонаж должен ежедневно — обычно во время сна — проходить ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+60). При провале этой проверки он умирает: либо тихо и мирно, либо в горячечном бреду, либо в жуткой агонии — в зависимости от болезни. Если ЛЕТАЛЬНЫЙ ИСХОД отмечен как вероятный, ПРОВЕРКА СТОЙКОСТИ будет лёгкой (+40), а если как очень вероятный, то заурядной (+20).

**Лечение:** отсутствует.

### Незаживающая рана

На теле персонажа есть рана или язва, которая не заживает из-за попавшей в неё инфекции. Каждая НЕЗАЖИВАЮЩАЯ РАНА означает, что персонаж теряет возможность восстанавливать один из своих пунктов здоровья, — рана остаётся открытой, преет, сочится сукровицей и, возможно, зловонным гноем. Каждый день персонаж должен проходить ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+20) — в случае провала у него развивается нагноение (если у него ещё нет такого СИМПТОМА).

**Лечение:** ежедневная успешная ПРОВЕРКА ЛЕЧЕНИЯ позволяет промывать и чистить *незаживающую рану*, избавляя от необходимости проходить ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ против развития *нагноения*.

### Осложнения

Персонаж подхватил заразу, которая отказывается покидать его тело. И что-то ему подсказывает, что добром это не кончится... По истечении срока продолжительности болезни персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ со сложностью, указанной в описании болезни: *осложнения* (+20), *сложнения* (+40) и т.п. Если персонаж получает УРОВЕНЬ УСПЕХА от -0 до -1, то продолжительность болезни увеличивается ещё на 1d10 дней; если УРОВЕНЬ УСПЕХА от -2 до -5, то у персонажа развивается *нагноение*; а если УРОВЕНЬ УСПЕХА -6 и ниже, то *кровяная гниль*.

**Лечение:** снадобья, призванные бороться с *осложнениями* различных болезней, широко распространены и редко стоят дороже серебряного шиллинга за дозу. Впрочем, практически все эти средства являются либо откровенными подделками, либо попросту ни на что не годятся в силу недостатка познаний об истинной природе БОЛЕЗНЕЙ — лишь 10% этих лекарств являются действенными. Тонкость в том, что принимать такое лекарство нужно не абы когда, а в точно определённый день — для того, определить этот день, потребуется отдельная ПРОВЕРКА ЛЕЧЕНИЯ. Если всё сделано правильно, то описанная выше ПРОВЕРКА СТОЙКОСТИ попросту не понадобится.

### Понос

Всякий знает: когда в животе бушует буря, ненастье лучше переждать в отхожем месте. Страдающий от *поноса* персонаж имеет бледный и измученный вид и должен пользоваться каждой удобной возможностью для того, чтобы опорожниться. Ведущий, со своей стороны, один раз за игровую встречу может в любой момент объявить, что персонажу требуется срочно отлучиться по нужде — по истечении [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] раундов его измученное нутро шумно извергнет из себя зловонный поток вне зависимости от того, удалось герою отыскать укромное местечко или же нет. Если *понос сильный*, ведущий может проделать это дважды за игровую встречу, а если *очень сильный*, то трижды, причём в последнем случае герой будет каждый раз терять по 1 пункту здоровья.

**Лечение:** действенные лекарства от *поноса* встречаются крайне редко — лишь в 10% случаев, однако аптекари и травники, конечно же, будут клясться и божиться, что уж их-то снадобье каждый раз срабатывает безотказно. Стоимость лекарства сильно зависит от того, где именно персонаж его покупает, и может колебаться от пары медных монет до целой пригоршни серебра. Если лекарство окажется действенным, то после приёма оно поможет персонажу позабыть о *поносе* на [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] часов.

### Слабость

Персонаж чувствует себя нехорошо и не может как следует концентрироваться на том, что происходит вокруг. Персонаж пребывает в состоянии *усталости*, от которого можно избавиться, лишь излечившись от вызвавшей слабость болезни.

**Лечение:** лекарства от *слабости* могут стоить от нескольких пенсов до пригоршни шиллингов, и в большинстве своём — в 75% случаев — оказываются действенными. Приняв действенное лекарство от *слабости*, персонаж может пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+0) — в случае успеха он целый день может игнорировать эффект этого СИМПТОМА.

### Судороги

Тело персонажа, словно марионетку на нитях болезни, периодически сотрясают спазмы и бывают конвульсии.

Из-за неконтролируемых судорог персонаж получает модификатор -10 ко всем физическим ПРОВЕРКАМ. Если судороги *сильные*, модификатор

увеличивается до -20. Если *очень сильные*, то больного лучше всего привязать к кровати, чтобы он не поранился: персонаж в таком состоянии фактически не способен передвигаться и действовать самостоятельно.

**Лечение:** редкие травы и алхимические составы могут облегчить судороги на один день, снизив тяжесть этого СИМПТОМА с *очень сильных* до *сильных*, а с *сильных* до *обычных*. Имея доступ к нужным ингредиентам (их рыночная стоимость начинается с 10 шиллингов за дозу лекарства), составить противосудорожное снадобье можно при помощи РЕМЕСЛА (АПТЕКАРЬ). Готовое снадобье — *раритет*, является действенным в 80% случаев и продаётся в хороших аптеках по цене около 1 золотой кроне за дозу, что, понятное дело, делает его недоступным для подавляющего большинства граждан Империи.

### Сыпь

Тело персонажа покрыто пустулами, язвами, коростой или расчёсами, которые не лучшим образом сказываются на его внешнем виде. Впрочем, в большинстве случаев сыпь представляет собой чисто косметическую проблему, которая обеспечивает персонажу модификатор -10 при ПРОВЕРКАХ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней навыков). Изображая своего персонажа, не забывай, однако, обыгрывать тот факт, что покрытый *сыпью* герой должен непрестанно ёрзать и чесаться; если персонажу необходимо воздержаться от этого занятия, ему придётся пройти ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ (+20). Когда сыпь проходит, нужно пройти ещё одну ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ (+20); в случае провала переверни результат ПРОВЕРКИ, чтобы определить зону попадания: на этой части тела останутся шрамы из-за того, что персонаж во время болезни чесал это место чаще и сильнее всего. Если этой частью тела окажется голова, харизма персонажа снизится на 1 пункт. Подробнее о зонах попадания рассказано в разделе *Сражения*.

**Лечение:** и болезни, вызывающие *сыпь*, и лекарства от них (как правило, масла и мази) известны очень широко, причём около 90% из этих лекарств являются вполне действенными. В крупных храмах Шалии мазь против *сыпи* страждущим раздают бесплатно (хотя и от пожертвований служители отказываться тоже не станут), а аптекари и травники продают аналогичные составы за весьма скромную плату (недельный запас мази стоит около шести-семи пенсов). При нанесении мазь не избавляет персонажа от модификатора к ПРОВЕРКАМ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней навыков), но снижает сложность ПРОВЕРКИ ХЛАДНОКРОВИЯ до *элементарной* (+60).

### Тошнота

Персонажа мутит, и любое слишком быстрое движение может заставить его опорожнить желудок. Каждый раз, когда персонаж преваливает ПРОВЕРКУ, связанную с необходимостью совершать любые резкие движения, его настигает приступ тошноты — персонаж либо начинает извергать содержимое желудка, либо его нутро скручивает болезненной судорогой (если желудок уже пуст); в любом случае герой оказывается *ошеломлён*.

**Лечение:** лекарства от *тошноты* очень распространены, действенны в 60% случаев и стоят порядка тридцати пенни. Если принятное лекарство от *тошноты* окажется действенным, то персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+0) — в случае успеха он может игнорировать этот СИМПТОМ на протяжении [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] часов.

### Чихание и кашель

Персонаж непрестанно чихает и кашляет, распространяя болезнь вокруг себя. Любой другой персонаж, находящийся поблизости, должен пройти ПРОВЕРКУ против заражения хотя бы один раз в час. Эту проверку ему придётся пройти хотя бы раз, даже если он находился рядом с *чихающим и кашляющим* персонажем менее часа.

**Лечение:** отсутствует.

# ПСИХИКА

Эмоции и инстинкты оказывают огромное влияние на наши реакции на те или иные обстоятельства. Эти правила позволяют тебе добавить в игру ещё один уровень драматизма и оживить обитателей Старого Света.

## ПРОВЕРКИ ПСИХИКИ

Персонаж, оказавшийся во власти той или иной психической особенности, может воспротивиться её воздействию, пройдя в начале раунда ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ установленной ведущим сложности. В случае успеха персонаж становится невосприимчив к воздействию этой психической особенности до конца текущей сцены, однако, если обстоятельства изменятся, вполне могут потребоваться дополнительные ПРОВЕРКИ.

**Пример:** гном Брокк испытывает враждебность к эльфам. Когда он входит в трактир и видит, как за стойкой веселится группа надменных асуро, покатывающихся со смеху и распивающих вино, он проходит ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ, чтобы удержать себя в руках. ПРОВЕРКА оказывается успешной, и Брокк, презрительно сплюнув на пол, проходит мимо шумной компании, игнорируя свою враждебность. Некоторое время спустя один из эльфов случайно толкает Брокка под локоть, да так, что тот разливает свой эль! Взевив все за и против, ведущий просит Брокка пройти ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ ещё раз. На этот раз ПРОВЕРКА заканчивается провалом, так что Брокк ставит свою кружку на стол, разворачивается, чтобы сказать пару ласковых толкнувшему его эльфу, и как-то незаметно срывается на многоэтажную развесистую тираду касательно того, что он думает обо всех эльфах и их так называемом изяществе!

## ПСИХИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Ниже приведены самые часто используемые психические особенности WFRP.

### Враждебность (к группе)

Персонаж хранит и вращивает в глубине своей души вражду к определённой группе разумных существ или чудовищ (например, к нордландцам, зверолюдам или дворянам). Персонаж должен проходить ПРОВЕРКУ ПСИХИКИ каждый раз, когда встречается с представителем выбранной группы. В случае успеха персонаж может ворчать и плеваться, но единственное, что на него будет действовать, — это модификатор -20 к ПРОВЕРКАМ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней навыков), имеющим отношение к представителям выбранной группы. В случае провала персонаж оказывается во власти своей *враждебности*.

В конце каждого следующего раунда персонаж может пройти ещё одну ПРОВЕРКУ ПСИХИКИ, чтобы попытаться взять себя в руки. Если персонаж не сможет (или не пожелает) пройти эту ПРОВЕРКУ, *враждебность* отпустит его, только когда все представители выбранной группы в поле зрения персонажа будут повержены или обращены в бегство либо когда сам персонаж будет *ошеломлён*, окажется *без сознания* или попадёт под воздействие другой психической особенности.

Пока персонаж находится во власти *враждебности*, он должен атаковать представителей выбранной группы либо физически (обычно с кулаками), либо социально (при помощи ругани, насмешек и т. п.) — в зависимости от обстоятельств. Сам персонаж при этом получает +1 к уровню успеха любых ПРОВЕРКОВ, связанных с попытками атаковать представителей выбранной группы — как физически, так и социально. *Враждебность* отпускает персонажа, когда тот испытывает *страх* или *ужас*.

### Ненависть (к группе)

Персонаж одержим *ненавистью* к определённой группе разумных существ или чудовищ (к хохландцам, болотным осминогам или работоговцам и т. п.). Персонаж ни при каких обстоятельствах не пойдёт на социальное взаимодействие с представителями этой группы. Более того, встретившись с представителями этой группы, персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ ПСИХИКИ — в случае провала ПРОВЕРКИ он будет охвачен *ненавистью*. В конце каждого последующего раунда персонаж может проходить ПРОВЕРКУ ПСИХИКИ, чтобы взять себя в руки. Если персонаж не сможет (или не пожелает) пройти эту ПРОВЕРКУ, *ненависть* отпустит его, только когда все представители выбранной группы в поле зрения персонажа будут повержены или обращены в бегство либо когда сам персонаж окажется *без сознания*. Находясь во власти *ненависти*, персонаж должен сделать всё возможное, чтобы уничтожить представителей выбранной группы наиболее быстрым и надёжным способом. При этом он получает +1 к уровню успеха ПРОВЕРКОВ ПОПАДАНИЯ и защиты, направленных против представителей этой группы, и будет невосприимчив к *страху* и *запугиванию* со стороны *ненавистных* ему врагов.

### Предубеждение (против группы)

Персонаж испытывает стойкую неприязнь по отношению к представителям определённой группы разумных существ или чудовищ (например, к остланцам, эльфам или магам). Встретившись с представителями этой группы, персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ ПСИХИКИ. В случае успеха герой может ворчать себе под нос, закатывать глаза, но получит только модификатор -10 при ПРОВЕРКАХ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней навыков), связанных с взаимодействием с представителями выбранной группы. В случае провала этой ПРОВЕРКИ он окажется во власти своего *предубеждения* и должен немедленно и во всеуслышание оскорбить представителя выбранной группы. В конце каждого последующего раунда персонаж может проходить ПРОВЕРКУ ПСИХИКИ, чтобы взять себя в руки. Если персонаж не сможет (или не пожелает) пройти эту ПРОВЕРКУ, он успокоится, только когда все представители выбранной группы в его поле зрения будут повержены, обращены в бегство или попросту уберутся подобру-поздорову (либо когда сам персонаж будет *ошеломлён*, окажется *без сознания* или подпадёт под воздействие другой психической особенности).

### Страх (уровень)

*Страх* — это психическая особенность, отражающая крайнюю степень антипатии к кому-либо или чему-либо. Существа, обладающие *чёртой ауры страха*, вселяют в окружающих *страх* указанного в скобках уровня. Уровень *страха* — это уровень успеха, который персонажу необходимо набрать в результате продолжительной проверки ПСИХИКИ, чтобы перебороть внушаемый ему *страх*. Проходить ПРОВЕРКИ в рамках сопротивления *страху* персонаж может в конце каждого раунда, до тех пор, пока не наберёт нужный уровень успеха.

Пока этого не произойдёт, персонаж будет находиться во власти *страха* и получать -1 к уровню успеха любых ПРОВЕРКОВ, связанных с попытками воздействия на источник этого *страха*. Кроме того, персонаж может приблизиться к источнику *страха*, только если успешно пройдёт ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ (+0). Если же источник *страха* сам приблизится к персонажу, тот должен успешно пройти ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ (+0), чтобы не впасть в *панику*.

### Ужас (уровень)

Некоторые существа настолько кошмарны, что один их вид заставляет сердца врагов трепетать от *ужаса*. Впервые столкнувшись с существом, обладающим *чёртой аурой ужаса*, персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ ПСИХИКИ. В случае успеха *ужас* на него не подействует, а в случае провала персонаж получает [уровень *ужаса* — уровень успеха] состояний *паники*.

После этой ПРОВЕРКИ ПСИХИКИ существо вместо *ужаса* начинает внушать *страх*, уровень которого равен уровню *ужаса* этого существа.

## Ярость

Раззадоривая себя боевыми кличами, воя в иступлении или, скажем, вгрызаясь в кромку своего щита, персонаж может пройти проверку силы воли — в случае успеха он окажется во власти ярости.

Находясь во власти ярости, персонаж становится невосприимчивым к воздействию любых других психических особенностей и ни при каких обстоятельствах не станет отступать и спасаться бегством. Более того, пребывая во власти ярости, персонаж должен сделать всё возможное, чтобы с максимальной скоростью приблизиться к противнику и атаковать его. По сути, единственное действие, которое ему доступно, — это атака противника в рукопашном бою или проверка атлетики, целью которой является попытка как можно быстрее добраться до врага. Кроме того, пребывая в ярости, персонаж настолько полно отдаётся своему стремлению сразить противника, что получает возможность каждый раунд атаковать его ещё и в качестве свободного действия. Наконец, разъярённый персонаж получает +1 к рейтингу силы. Персонаж остаётся во власти ярости до тех пор, пока все враги в его поле зрения не будут повержены или пока сам персонаж не будет ошеломлён или не окажется без сознания. Как только ярость отпускает персонажа, на него немедленно наваливается усталость.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПСИХИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Если имеющиеся психические особенности не отражают должным образом реалии вашей игры, вы, естественно, можете ввести свои собственные. Что это будут за особенности — целиком и полностью зависит от вашей группы и выбранного вами стиля игры. Заметим лишь, что психика персонажей — это область, к которой требуется чуткий и аккуратный подход; если та или иная особенность может расстроить или задеть кого-нибудь из участников игры, разумнее всего будет попросту от неё отказаться.

Дополнительные психические особенности — это не просто дополнительные правила, оказывающие на персонажей определённое воздействие, но и отличные инструменты актёрской игры. Каждая психическая особенность — это возможность отточить на практике свой навык сценического перевоплощения: продемонстрировать умение вживаться в роль своего персонажа и достоверно изображать его за игровым столом — и, кто знает, может, время от времени получать за это в награду десяток-другой пунктов опыта. Подробнее о пунктах опыта и шагах развития рассказано в главе 2: персонаж.

Создавая психическую особенность, необходимо продумать, что её может активировать, как она проявляется и какой эффект оказывает на персонажа. Делает ли она персонажа невосприимчивым к воздействию других (или всех) психических особенностей? Обеспечивает ли она в определённых ситуациях какие-нибудь преимущества? Или, может, есть случаи, в которых она будет только мешать? Последнее слово в спорных ситуациях, как и всегда, остаётся за ведущим. Вот примеры положительных и отрицательных эффектов, которыми могут обладать те или иные психические особенности:

- +1/-1 к уровню успеха определённых проверок;
- невосприимчивость к определённым психическим особенностям;
- запрет на определённые действия и перемещения или принуждение к ним;
- получение определённых состояний.

Ниже мы приводим описание и примеры нескольких дополнительных психических особенностей — используй их как образец и пиши для воображения.

## Любовь

Поэты без конца пишут о любви, и любой рейкландский менестрель знает десятки песен, прославляющих это возвышенное чувство. Если персонаж испытывает любовь к одному или нескольким индивидам, это означает, что он питает к нему (или к ним) самые искренние и глубокие чувства. То может быть романтическая любовь из тех, что возникает между любовниками или между мужем и женой, прочная семейная привязанность между родителями и детьми или братьями и сёстрами либо особенно крепкая и близкая дружба.

Персонаж, пребывающий во власти любви, считает себя обязанным защищать того, кого он любит, при любых обстоятельствах и невзирая на любые опасности. Пока объект его любви в опасности, персонаж, стремящийся его защитить, становится невосприимчив к страху и запугиванию, а также получает +1 к уровню успеха любых уместных с точки зрения ведущего проверок.

**Пример:** Рилла — речная жительница, которая путешествует по Рейку со своей любимой и дружной семьёй. Она испытывает любовь (к сыну), любовь (к брату) и любовь (к родителям). Любой, кто поднимет руку на её семью, будет иметь дело с Риллой!

## Потрясение

Жизнь большинства рейкландцев тяжела, сурова и коротка, и искателей приключений это касается в первую очередь — они видят много такого, что оставляет на их душах глубокие и очень болезненные шрамы. Каждое потрясение — это уникальная психическая особенность, по сути, индивидуальная психическая травма, которая может проявляться по-разному: в виде ночных кошмаров, тяги к выпивке и наркотикам, тягостных воспоминаний, фобий, враждебности или ненависти к определённым группам и т. п.

**Пример:** родное село Хорста было уничтожено в результате ужасного пожара — он до сих пор слышит крики своих горящих заживо односельчан. Если Хорст увидит любого персонажа, охваченного огнём — неважно, союзника или врага, — ему придётся пройти проверку хладнокровия (+0). При провале он получит [1 — уровень успеха] состояний ошеломления. Кроме того, каждую ночь Хорст должен проходить проверку хладнокровия (+40); в случае провала его будут мучить кошмары, и наутро он проснётся усталым.

## Приязнь

Приязнь — это положительное отношение к определённой группе индивидов.

Персонаж, испытывающий приязнь, считает себя обязанным помогать представителям выбранной группы и защищать их от всевозможных угроз, как физических, так и социальных. Поступая так, персонаж получает +1 к уровню успеха любых подходящих с точки зрения ведущего проверок.

**Пример:** у Амхольда было трудное детство — он был сиротой и рос на улице. Он помнит, как непросто ему приходилось, и, несмотря на свой саркастичный и мрачный нрав, считает себя обязанным помогать маленьким беспризорникам — Амхольд испытывает приязнь к сиротам.

## Фобия

Фобия — это страх перед конкретным видом существ, предметов или обстоятельств, например фобия (насекомые), фобия (книги) или фобия (замкнутые пространства). С точки зрения персонажа, все объекты, по отношению к которым он испытывает фобию, вызывают у него страх (1). Если фобия особенно сильна, уровень страха может быть и выше.

**Пример:** доктор Йоханнсен — известный знаток древностей, герой множества невероятных и дерзких приключений, страдает от фобии (змеи). Несмотря на все его старания, ему приходится сталкиваться с этими рептилиями на удивление часто.

# МЕЖДУ • ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ •



«С нами что-то не так, это дело ясное. Мир вокруг нас — юдоль страданий и боли, а мы что делаем? Мы рыщем всюду в поисках того, с чем предпочитают не связываться самые отчаянные из храбрецов, находим кучу неприятностей, а потом сами же их героически преодолеваем. Точно тебе говорю: мы пешки в руках богов. Сказать тебе, чем я занимаюсь, когда не совершаю очередной дурацкий подвиг? В основном пью!».

Лизелотта Адерхольд, искательница приключений

Ваша история может занять несколько игровых встреч, но рано или поздно любое приключение подходит к концу. Когда это происходит, у персонажа появляется свободное время, которое в ожидании следующего приключения можно чем-нибудь занять. В этой главе приведён инструментарий, призванный помочь тебе описать, что происходит с героями между приключениями.

Для начала необходимо определить события, на фоне которых ваши персонажи будут коротать своё свободное время. Затем герою предстоит потратить честно (или нечестно) добытые денежки и осуществить пару-тройку затей: поработать по специальности, поговорить со знающим человеком или попытаться научиться чему-то новому. Покончив с делами и разобравшись с последствиями принятых решений, персонаж может смело отправляться на поиски новых приключений.



## ВСЕ ЭТИ ПРАВИЛА — ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ

Все правила, описанные в этой главе, — дополнительные. Кому-то нравится иметь под рукой инструмент, при помощи которого можно быстро и структурированно расписать то, что происходит с героями между приключениями, кому-то больше по душе обыгрывать эти события от первого лица — то, что происходит с их героями между приключениями, они рассматривают как дополнительную возможность раскрыть своего персонажа и придать его образу большую глубину, а кто-то склонен черпать в событиях между приключениями идеи, способные стать завязками для новых полноценных приключений. Любой из этих подходов имеет право на существование. Используй эту главу как источник для вдохновения и делай так, как посчитаешь нужным!



## ТАБЛИЦА СОБЫТИЙ

### **01–03. БЕСПОРЯДКИ**

Ярость простого народа обращается на власть имущих! Персонажи-дворяне, ЗАТЕЯВ извлечь прибыль, не получают денег — в такое время даже целая армия телохранителей не в силах обеспечить возможность спокойно вести дела. Кроме того, каждый персонаж-дворянин должен немедленно проверить свои банковские вклады (см. стр. 198), чтобы убедиться, что его накопления не пострадали в результате разгула насилия. Кроме того, все персонажи получают модификатор +10 к ПРОВЕРКАМ, связанным с ЗАТЕЕЙ разжигания недовольства.

### **04–07. ГРОМ СРЕДИ ЯСНОГО НЕБА**

Ленивый конюх не запер дверь стойла, и скакун героя сбежал! Персонаж должен пройти заурядную (+20) проверку дрессировки — в случае успеха вышколенное животное вернётся, когда настанет время кормёжки; в случае провала скакун пропадёт, и герой вряд ли когда-нибудь увидит его вновь. Если у персонажа нет скакуна, это событие означает, что герой настёр ногу и теперь страдает от болезненной мозоли.

### **08–11. ДРЯННАЯ ПОГОДА**

Погоды нынче стоят откровенно ненастные. В предстоящем приключении при ПРОВЕРКАХ любых социальных НАВЫКОВ будет действовать дополнительный модификатор -10 (долгая непогода действует на редкость угнетающе), а цены на еду немедленно подскакивают на 20% (сырость губительно сказывается на запасах провизии).

### **12–14. ЗАКРЫТЫЙ АУКЦИОН**

Наследники распределяют имущество недавно почившего соседа, в том числе старинный пыльный фолиант неизвестного происхождения. За книгу просят ни много ни мало 10 золотых крон! Ведущий может наделить эту книгу и другими свойствами по своему усмотрению, но любой персонаж-книгочай, обладая ею, получает +20 к ПРОВЕРКАМ, связанным с ЗАТЕЕЙ поиска знаний.

### **15–17. ЗВЕРИНЫЙ НЕДУГ**

Одно из принадлежащих персонажу животных заболевает — пройди проверку обращения с животными (+0). В случае успеха животное выздоравливает, а в случае провала погибает. Если у персонажа нет животных, его просто преследуют различные зловещие предзнаменования (по усмотрению ведущего).

### **18–19. КОРОБЕЙНИК**

В окрестностях появляется видавший виды и крайне охочий до сплетен коробейник. Угостив его элем за 3 пенни, персонаж получает модификатор +10 к ПРОВЕРКАМ, связанным с ЗАТЕЕЙ сбора новостей.

### **20–22. КРАЖА**

Неизвестные проникают в жилище героя и похищают все оставшиеся у него с прошлого приключения деньги прежде, чем у него появится возможность что-нибудь ЗАТЕЯТЬ. Если похищенная сумма менее 1 золотой кроны, воры также краутут самый дорогой предмет из его имущества.

### **23–25. ЛИПКИЕ ПАЛЬЧИКИ**

Персонажа обчистили карманники! Герой теряет половину оставшейся у него с прошлого приключения суммы денег прежде, чем у него появится возможность что-нибудь ЗАТЕЯТЬ.

### **26–29. МЕСТНЫЙ НЕУРОЖАЙ**

Нехватка еды усиливается, и для многих это становится настоящим бедствием. Персонажи-крестьяне, ЗАТЕЯВ извлечь прибыль, не получают денег, а цены на еду на время предстоящего приключения подскакивают вдвое.

### **30–33. НАРОДНЫЕ ГУЛЯНИЯ**

Вокруг царит веселье! Обсудите детали этого события с ведущим. Поводом для праздника может стать что угодно: и чья-нибудь свадьба, и богатый урожай, и даже публичная казнь! Праздничная кутерьма и послепраздничный бардак отнимают массу времени — в этот раз персонажи смогут осуществить на одну ЗАТЕЮ меньше, чем обычно.

### **34–36. НЕЖДАННЫЙ ПОДАРОК**

Кто-то, кому персонаж помогал в прошлом, получает возможность достойно его отблагодарить. Природа этой благодарности целиком зависит от того, кому и как именно персонаж успел помочь. Сама признательность может выражаться в чём угодно, будь то некая ценная вещица или набитый серебром кошелёк (персонаж в любом случае получит подарок в начале предстоящего приключения). Конечно, далеко не всё то золото, что блестит, и далеко не все подарки являются именно тем, чем кажутся на первый взгляд...

### **37–39. НЕОБЫЧНЫЕ НАЁМНИКИ**

В окрестностях близлежащего поселения появляется одинокий наёмный специалист или целая группа необычных наёмников: прославленный тилейский дуэлянт, Люди-птицы из Катраццы, огры под командованием капитана-полurosника и т. п. Наёмники никогда не прочь поразмяться и без проблем смогут научить персонажей каким-нибудь боевым НАВЫКАМ или ТАЛАНТАМ. Персонаж, ЗАТЕЯВШИЙ тренировки или необычные штудии, сможет сделать это на 20% дешевле, чем обычно, а персонаж, ЗАТЕЯВШИЙ боевую подготовку, получит модификатор +20 к соответствующей ПРОВЕРКЕ.

### **40–41. НОВОЛУНИЕ**

Нынешние ночи особенно темны. Персонажи-шельмы, ЗАТЕЯВ извлечь прибыль, получат в этот раз на 20% больше обычного.

### **42–44. ОБВИНЁННЫЙ СОЮЗНИК**

Один из союзников команды (по выбору ведущего) схвачен по обвинению в ужасном преступлении. Персонаж с лицензией Гильдии Законников может взять на себя его защиту в суде — это считается ЗАТЕЕЙ, которая удастся, если герой успешно пройдёт заурядную (+20) проверку знания (закон). В противном случае команда сообща придётся потратить целых 3 ЗАТЕИ на то, чтобы подыскать (или сфабриковать) для своего союзника достаточно убедительное алиби. Если дело закончится освобождением союзника, тот останется должен крупную услугу (см. врезку **Окажи мне услугу!** на стр. 198). В противном случае союзника попросту вздёрнут на виселице!

**45–47. ОБЛАВА**

Стража решила взяться за ум и прижать распоясавшихся преступников. Персонажи-шельмы, ЗАТЕЯВ извлечь прибыль, не получают денег, а при сбережении средств им будет доступна только заначка, поскольку ни один банк в такое время не рискнет иметь дело с грязными деньгами.

**48–50. ОБЪЯТИЯ МОРРА**

Умирает один из родственников, друзей или союзников героя (по выбору ведущего). Причиной смерти могут быть естественные причины, несчастный случай или чья-нибудь злая воля...

**51–54. ОТВРАТИТЕЛЬНОЕ ПОВЕТРИЕ**

По округе проносится эпидемия кровавого поноса. Персонаж должен пройти проверку стойкости (+40). В случае успеха болезнь обходит героя стороной; в случае провала он заражается кровавым поносом (см. стр. 186) — вскоре ему придется свести близкое знакомство с работниками Гильдии Золотарей.

**55–57. ПОД ПОДЗРЕНИЕМ**

Привычка героев то и дело срывааться с места и сорить не весть откуда взявшимися богатствами привлекает внимание местных властей. Персонажам предстоит порядком потрудиться, чтобы замести следы и залечь на дно или полностью оправдать себя в глазах закона — каждому придется посвятить этому одну из доступных ему ЗАТЕЙ. Кроме того, персонажи-шельмы, ЗАТЕЯВ извлечь прибыль, не получают денег.

**58–60. ПОДЗРЕНИЯ В ЕРЕСИ**

Герой попадает в поле зрения охотника на ведьм, который подозревает персонажа в том, что во время своих так называемых приключений тот только и делает, что якшается с мутантами и еретиками. Чтобы убедить охотника в своей невиновности, персонажу понадобится успешная проверка обаяния (-30). В случае провала герой обретёт в лице этого охотника на ведьм грозного врага, который в будущем непременно даст о себе знать...

**61–64. ПРЕДАТЕЛЬСТВО!**

Друг, член семьи или союзник предаёт героя — злодейство, которое непременно сыграет свою роль в предстоящем приключении. Если у героя нет друзей, семьи или союзников, ничего не происходит, и время между приключениями протекает спокойно, хоть и скучновато.

**65–67. ПРЕДУПРЕЖДЁН — ЗНАЧИТ ВООРУЖЁН**

Персонаж видит веший сон, натыкается в толпе на стриганку-гадалку или скучающего Небесного мага — в общем, получает некое таинственное предзнаменование. На время предстоящего приключения максимальный запас пунктов удачи персонажа увеличивается на 1.

**68–71. СКУЧИЩА**

В округе не происходит вообще ничего интересного. После такого отдыха персонаж будет готов сделать что угодно, лишь бы хоть немного развеять скучу!

**72–75. СЛАВНАЯ ПОГОДА**

Прекрасная погода вдохновляет персонажа на новые свершения. Он может выбрать себе ещё одну КРАТКОСРОЧНУЮ лич-

ную амбицию. Реализовав эту амбицию, герой не сможет выбрать вместо неё новую.

**76–77. СТАРЫЙ ДОЛЖОК**

Некто просит героя вернуть крупную или огромную услугу, которую тот задолжал. Вернуть услугу необходимо во время предстоящего приключения, но предварительная подготовка потребует немало времени и усилий, и персонажу вдобавок придется посвятить этому одну из доступных ему ЗАТЕЙ.

**78–81. ТЕКУЩАЯ ПРИБЫЛЬ**

Хорошее время для тех, кто зарабатывает на жизнь речной торговлей. Персонажи-речники, ЗАТЕЯВ извлечь прибыль, получат на 50% больше обычного.

**82–83. ТИШЬ ДА ГЛАДЬ**

В такие времена кажется, что жизнь состоит только из крепкого сна и доброго сыра. К моменту начала предстоящего приключения персонаж пребывает в крайне доброжелательном расположении духа.

**84–87. ФАЛЬШИВОЕ СЕРЕБРО**

К ужасу всех купцов, окрестности текущего местоположения героев наводняют фальшивые деньги — пятая часть всех может оказываться поддельной! Любой персонаж, ЗАТЕЯВ сбережение средств, потеряет 20% от нового вклада, а любой герой, ЗАТЕЯВ извлечь прибыль, получит на 20% меньше обычного.

**88–89. ХОДЯЧАЯ ПРИБЫЛЬ**

Солдаты на марше, богатый купеческий караван или странствующий аристократ — ни один толковый предприниматель не упустит такую прекрасную возможность хорошенько подзаработать. Персонажи — боргеры и крестьяне, ЗАТЕЯВ извлечь прибыль, получат в этот раз на 50% больше обычного.

**90–93. ЧУДОВИЩНОЕ ОСЛОЖНЕНИЕ**

Появившееся в окрестностях чудовище (любое из перечисленных в главе 12: бестиарий на выбор ведущего) вызывает панику среди местных жителей. Каждый персонаж при желании может предпринять ЗАТЕЮ, чтобы покончить с чудовищем (обыграйте это как отдельную сцену). Если герои — участники этого СОБЫТИЯ выйдут из него победителями, каждый из них получит возможность извлечь прибыль (считай это дополнительной «бесплатной» ЗАТЕЕЙ) и, конечно, вволю попировать на празднике, устроенном в их честь. Если герои проигнорируют чудовище, оно вскоре либо уйдёт само, либо его убьёт кто-то другой.

**94–97. ЭЙ, ТЫ МНЕ ПИВО РАСПЛЕСКАЛ!**

В результате мелкой ссоры герой наживает себе нового недруга — ведущий должен решить, кого персонаж обидел и как именно это произошло. Недоброжелатель не преминет подложить своему обидчику свинью, и, вероятнее всего, случится это во время предстоящего приключения...

**98–100. ЯВЛЕНИЕ МЫТАРЯ**

В окрестности текущего местоположения героев с неожиданным визитом заглядывает сборщик налогов в сопровождении нескольких солдат. Прежде чем у персонажей появится возможность что-нибудь ЗАТЕЯТЬ, они теряют 30% денег, оставшихся у них с прошлого приключения.

# СОБЫТИЯ

Прежде чем выбирать ЗАТЕИ, в которых персонажи будут принимать участие, каждый игрок должен бросить 1d100 и свериться с таблицей событий. Обрати внимание, что некоторые события затрагивают только одного героя, в то время как другие влияют на всю команду в целом.

## ЗАТЕИ

Коротая время между приключениями, персонаж может посвятить себя всевозможным занятиям, которые называются ЗАТЕИ. Персонаж может предпринять не более одной ЗАТЕИ за каждую неделю отдыха между приключениями, но в общей сложности не более трёх ЗАТЕЙ вне зависимости от того, насколько долгим будет этот перерыв. Всё остальное время, будь то недели, месяцы или годы, персонаж просто проводит в относительном мире и спокойствии (по крайней мере, в том виде, в каком это понимает сам персонаж).

Несмотря на то что большая часть ЗАТЕЙ доступна для всех персонажей без исключения, существуют и ЗАТЕИ, которые лучше подходят представителям определённых классов и КАРЬЕР.



### ГОД ТУДА, ГОД СЮДА

Если промежуток между приключениями особенно долг, можешь обсудить с ведущим, как именно масштабировать описание ЗАТЕЙ, чтобы всё выглядело логично и достоверно. Например, если персонаж хочет приобрести новый меч и ЗАТЕВАЕТ покупку под заказ, можно описать, как он ищет достойного мастера, затем хорошее сырьё, затем ждёт, когда заказ будет выполнен, затем заказ, возможно, украдут по дороге, и герою придётся искать воров — историю можно развивать, пока она не заполнит нужный отрезок игрового времени.

## ДЕНЬГИ НА ВЕТЕР

Определившись с событием, персонаж может тратить оставшиеся у него деньги по обычным правилам, но после того, как персонаж осуществляет все доступные ему ЗАТЕИ, имеющиеся у него на руках деньги «сгорают» без остатка. Все. Безвозвратно. Серебро, стянутое из кошеля богатенького ротозея? Его больше нет. Пиратский клад? Его тоже больше нет. Золото, которое вы вынесли из логова тролля? Его тоже больше нет. Вообще. С концами.

Что случилось с этими деньгами? Персонаж их просадил, потерял, пропил, проиграл, истратил на починку снаряжения, расплатился с долгами, заплатил налоги, раздал неимущим или пустил на взятки — короче говоря, использовал так, как ты сам сочтёшь уместным. Можешь придумать на эту тему любую историю по своему усмотрению, поскольку такие нюансы могут многое рассказать о твоём персонаже.

Если ты хочешь, чтобы персонаж приберёг часть заработанных потом и кровью денег на будущее, тебе придётся ЗАТЕЯТЬ сбережение средств (см. стр. 198). Если ты хочешь начать следующее приключение с запасом денег на карманные расходы, тебе придётся ЗАТЕЯТЬ извлечение прибыли (см. стр. 196).

## ДОЛГ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

Принадлежность персонажа к некоторым народам или ступеням КАРЬЕР может снизить количество доступных ему ЗАТЕЙ.

### С великой силой...

«Простые люди никогда не поймут, сколь велико бремя долга, что лежит на моих плечах. Сколько виновных мне ещё предстоит осудить, сколько селений предать очищающему огню... Истинно говорю тебе, имя нашим врагам — легион.»

Лотар Мецгер, охотник на ведьм

Взираясь вверх по карьерной лестнице, персонаж неизбежно обрастает не только привилегиями, но и всевозможными обязанностями, от которых не получится так просто отмахнуться. Аристократу хочешь не хочешь, а придётся следить за своим имением, гильдмейстеру — присматривать за работой своей гильдии, а капитану Городской стражи — сторожить своих сторожей. И если персонаж начнёт пренебрегать этими обязанностями, он быстро потеряет своё высокое положение.

Персонаж, достигший 3-й или 4-й ступени КАРЬЕРЫ, должен каждый раз посвящать одну из доступных ему ЗАТЕЙ извлечению прибыли: при этом он не только получает деньги, но и исполняет все обязанности, положенные ему по долгам службы. Если персонаж этого не делает, он возвращается на предыдущую ступень своей КАРЬЕРЫ — с 4-й на 3-ю, а с 3-ей на 2-ю. Эта перемена в КАРЬЕРЕ считается бесплатной — на неё нужно тратить пункты опыта.

При переходе на предыдущую ступень КАРЬЕРЫ снижается статус персонажа, а вместе с ним и количество денег, которое он получит, ЗАТЕЯВ извлечь прибыль в следующий раз. Подробнее о статусе рассказано в главе 3: классы и карьеры. Обратите внимание, что этот регресс и потеря статуса не отменяют шагов развития, которые персонаж сделал, занимая прежние ступени своей КАРЬЕРЫ.

Чтобы вернуть персонажа на более высокую ступень КАРЬЕРЫ и позволить ему снова занять подобающее место в обществе, придётся предпринять ещё одну перемену в КАРЬЕРЕ, но на этот раз в обмен на пункты опыта, как обычно.

### Эльфийские тонкости

«Временами Альтдорф становится почти невыносимым. Дело не в зловонии — хотя оно и вправду нестерпимо — и даже не в бесконечном шуме. Дело в вас: вы настолько отвратительны, что время от времени мне просто необходимо отдохнуть, взирая на что-нибудь красивое, иначе в один прекрасный момент я начну кричать от ужаса и не смогу остановиться.»

Ирлианмарис Элларель, эмиссар асур

Эльфы — даже те, что проживают в Империи, — не считают себя её гражданами. Конечно, есть высшие эльфы — дипломаты при дворе Карла-Франца I, а в городах Империи ведут свои дела эльфийские купцы, но подавляющее большинство асур старается избегать людей (не говоря уже о гномах), и лишь считанные единицы находят в себе силы для того, чтобы назвать кого-нибудь из рейкландцев другом.

Лесные эльфы ещё более замкнуты и настолько не любят показываться людям на глаза, что многие жители Империи всерьёз считают их выдумкой. Конечно, порой и лесным эльфам приходится действовать заодно с чужаками, но они всегда преследуют собственные интересы и редко делятся своими тайнами с окружающими.

Между приключениями персонажи-эльфы должны посвящать одну из доступных им ЗАТЕЙ поддержанию связей с сородичами, отдавая должное присущему каждому эльфу чувству долга перед своим народом. Высшие эльфы, как правило, передают все добытые ими полезные сведения представителям и агентам Ультуана в Альтдорфе или Мариенбурге, а азраи — шпионам своих лесных королевств. Эта ЗАТЕЯ не приносит персонажу никаких особых преимуществ и, по сути, является



## ОБЯЗАТЕЛЬСТВА ЭЛЬФОВ

Очевидно, что у персонажей-эльфов, достигших вершин карьерной лестницы и желающих сохранить своё высокое положение, остаётся только одна ЗАТЕЯ, которую они могут выбирать по своему усмотрению. Это сделано намеренно, в качестве своеобразной компенсации за преимущества, которыми обладает любой персонаж-эльф, и как отражение того факта, что долгоживущим эльфам вообще требуется масса времени на то, чтобы приспособливаться к переменам. Естественно, если тебе это кажется несправедливым или неуместным, можешь игнорировать одно или оба этих ограничения.

просто частью норм, принятых в эльфийском обществе. Примечание: эту ЗАТЕЮ персонаж-эльф обязан предпринимать только во время отдыха длительностью как минимум в три недели, то есть когда у него есть возможность осуществить по меньшей мере три ЗАТЕИ.

## Общие затеи

Ниже приведено описание ЗАТЕЙ, которым может посвятить свободное время между приключениями любой персонаж.



## ОДНОЧНЫЕ ЗАБЕГИ

ЗАТЕЯ — это, как правило, то, чем персонаж занимается в одиночку, но если обстоятельства подразумевают участие сразу нескольких героев, то осуществление такой ЗАТЕИ вполне можно обыграть как небольшую сценку. Кроме того, некоторые ЗАТЕИ вполне могут послужить естественными отправными точками для новых приключений. Например, если герой потерял все свои деньги в результате *сбережения средств*, то он может пожелать выяснить, куда они делись. Что, если их украли? А что, если похитители оставили какие-то улики?

### Дрессировка животного

Персонаж проводит время, дрессируя одно из своих животных. Пройди проверку дрессировки (+20). В случае успеха животное получает одно из умений, перечисленных в описании черты *дрессированный* (см. стр. 339).

### Извлечение прибыли

Эта ЗАТЕЯ включает в себя весь спектр источников дохода персонажа, к которым он может прибегнуть в промежутках между приключениями. Для большинства героев эта ЗАТЕЯ означает работу по профессии: охотники за головами охотятся за головами, речные

стражники стерегут реки, убийцы троллей убивают троллей и т. п. Представители менее почтенных классов, конечно, предпочтут и куда менее почтенные занятия, о которых приличной публике лучше не знать. Богатым героям, в особенности дворянам и купцам, и вовсе будет достаточно ненадолго навестить семью или пройтись по деловым партнёрам, чтобы собрать прибыль, полученную в результате разумных капиталовложений.

Игрок должен кратко описать, как именно персонаж зарабатывает деньги, — это нужно скорее для создания атмосферы, чем для определения последствий, но ведущий, конечно, имеет полное право использовать всё сказанное игроками как источник полезных — или зловещих — идей. Осуществив эту ЗАТЕЮ, персонаж извлекает *прибыль*, размер которой напрямую зависит от его СТАТУСА (см. стр. 51). Некоторые события (см. таблицу событий на стр. 193) могут увеличить извлечённую прибыль или уменьшить её. Деньги, полученные по итогам этой ЗАТЕИ, станут доступны только в начале предстоящего приключения (см. *Деньги на ветер*, стр. 195).

Если персонаж уже возвращался на 3-ю или 4-ю ступень своей КАРЬЕРЫ, эта ЗАТЕЯ заодно позволяет ему выполнить все сопутствующие его высокому положению обязанности. Подробнее об этом рассказано в разделе *С великой силой...* на странице 195.

### Изобретение!

Эта ЗАТЕЯ позволяет персонажу изобретать новые предметы. Этот процесс состоит из двух этапов: задумки и воплощения. Чтобы оформить задумку, необходимо решить, какие существующие предметы нужно скомбинировать, чтобы получить будущее изобретение. Например, пистолет, скомбинированный с другим пистолетом, позволит изобрести многоствольный пистолет, а из голубя, совмешённого с бомбой, получится голубиная бомба — дай волю своему воображению. Задуманное изобретение необходимо начертить — пройти *проверку ремесла* (*инженер*) со сложностью, установленной ведущим в зависимости от того, насколько странным получилось задуманное изобретение. В случае провала можно попытаться пройти ПРОВЕРКУ ещё раз, но для этого потребуется отдельная ЗАТЕЯ. В случае успеха можно приступить к воплощению изобретения. Уровень УСПЕХА этой ПРОВЕРКИ прибавляется к уровню УСПЕХА ПРОВЕРКИ, связанной с попыткой воплощения изобретения, — благодаря понятному и хорошо продуманному чертежу работа определённо будет продвигаться быстрее.

Чтобы воплотить изобретение в жизнь, необходимо ЗАТЕЯТЬ создание предмета или *покупку под заказ*. Если речь идёт о *создании предмета*, то герой делает его собственными руками и, соответственно, должен обладать навыками, необходимыми для создания каждого из скомбинированных при планировании предметов. Так, например, если на этапе планирования герой придумал соединить голубя и бомбу, для создания предмета ему понадобится как РЕМЕСЛО (пороховщик), так и дрессировка (голуби). Сложность проверки при создании такого предмета не может быть ниже *безумной* (-30), но уровень успеха, необходимый для завершения проекта, определяется как обычно. Стоимость сырья, необходимого для воплощения предмета, вдвое выше цены обоих скомбинированных на этапе планирования предметов, вместе взятых, а доступность итогового предмета равна доступности самого труднодоступного из скомбинированных предметов. Если на этапе воплощения герой решит ЗАТЕЯТЬ *покупку под заказ*, ему, скорее всего, сначала понадобится *проконсультироваться у специалиста*, чтобы найти ремесленника, обладающего нужными навыками. При *покупке под заказ* считай, что стоимость воплощаемого предмета будет в шесть раз превышать цену обоих скомбинированных на этапе планирования предметов, вместе взятых. Точные параметры и правила использования воплощённого изобретения остаются на усмотрение ведущего.

## Консультация у специалиста

Старый Свет полон древнего и тайного знания, но ко всей этой информации нельзя обратиться, просто глянув в вынутую из кармана светящуюся магическую коробочку. Для того чтобы узнать нужные сведения, необходимо найти специалиста и побеседовать с ним. ЗАТЕВАТЬ консультацию у специалиста имеет смысл в двух случаях: когда это нужно для осуществления других ЗАТЕЙ вроде *покупки под заказ, тренировок или необычных штудий* или когда герой хочет раздобыть информацию по интересующей его теме.

Эта ЗАТЕЯ осуществляется в два этапа: первый — это поиск специалиста; второй — собственно консультация.

Итак, прежде чем проконсультироваться у специалиста, этого специалиста нужно найти. Если герой уже знает такого эксперта (например, познакомился с ним в ходе одного из приключений), этот этап с разрешения ведущего можно опустить. В противном случае потребуется проверка сплетничества (+0) — обрати внимание, что сложность этой ПРОВЕРКИ может меняться в зависимости от размера населённого пункта, в котором находится персонаж. В случае успеха герою удаётся найти нужного специалиста. В случае провала персонажу придётся иметь дело с самым громогласным из самопровозглашённых экспертов по интересующему его вопросу. Его устами ведущий может сообщить герою сколь угодно неточную или недостоверную информацию по собственному усмотрению. Герой, конечно, волен пренебречь сведениями, полученными из столь сомнительного источника, но в таком деле никогда не знаешь, когда в куче навоза вдруг сверкнёт бриллиант.

Однако найти стоящего специалиста — это лишь полдела, нужно ещё убедить его поделиться знаниями! В самых заурядных случаях вполне достаточно обычной проверки обаяния или небольшого подношения местному храму Верены; но если персонаж хочет знать что-нибудь секретное или опасное, то ему, возможно, придётся задолжать пару услуг, которые предстоит возвращать либо в ходе будущих приключений, либо в промежутках между ними (см. врезку *Окажи мне услугу!* на стр. 198). Размер этих услуг зависит от труднодоступности и опасности сведений, которыми хочет разжиться герой (все подробности остаются на усмотрение ведущего).

Помни, что любой специалист является специалистом лишь в том, что касается сферы его деятельности. Взять хотя бы *книжников*: коллежский маг из Альтдорфа наверняка разбирается в истории магии и загадочных предметах (особенно в том, что касается его собственного ордена), провизор знает всё о ядах, а учёный верениец может многое поведать о делах давно минувших дней. Короче говоря, область специализации консультанта неизбежно будет сказываться на количестве полученных героям сведений, да и сами сведения неизбежно будут иметь тот или иной профессиональный уклон.

Если герой ЗАТЕВАЕТ консультацию у специалиста для того, чтобы собрать сведения, а не ради возможности осуществить другую ЗАТЕЮ, он вдобавок получает совет специалиста (отметь это в своём бланке персонажа, в разделе «Примечания»). Совет специалиста позволяет персонажу повторно пройти любую ПРОВЕРКУ, имеющую прямое отношение к полученной от него информации; воспользоваться советом можно только один раз и только в ходе предстоящего приключения.

## Необычные штудии

Развитие навыка, который всегда можно постичь в результате достаточно упорных тренировок, — это одно дело, а освоение того, к чему у героя нет никаких задатков, — совсем другое. Предприняв эту ЗАТЕЮ, герой может попытаться изучить любой недоступный ему талант. Нет никаких гарантий того, что эта попытка будет успешной, а это значит, что всегда есть вероятность впустую потратить и деньги, и пункты опыта.

Изучить ТАЛАНТ можно лишь под руководством опытного наставника. В большинстве крупных городов его можно найти без особого труда, но если ТАЛАНТ особенно редок или если герой проводит время между приключениями в какой-нибудь глухи, то ему может потребоваться предварительная консультация у специалиста.

Разыскав наставника, герой должен заплатить ему 2d10 шиллингов за каждые 100 пунктов опыта, необходимых для приобретения нужного ТАЛАНТА. Если у героя есть такие деньги, он может пройти ТЯЖЁЛУЮ (-20) ПРОВЕРКУ любого уместного с точки зрения ведущего навыка или ХАРАКТЕРИСТИКИ. В случае успеха герой получает желанный ТАЛАНТ. В случае провала он теряет время, деньги и опыт, но при желании всегда может затеять необычные штудии ещё раз — сложность ПРОВЕРКИ будет снижаться на 10 пунктов за каждую провальную ЗАТЕЮ, посвящённую попыткам изучить этот ТАЛАНТ.

## Перемена в карьере

В Империи, обществе с жёсткой иерархической структурой, перемены в КАРЬЕРЕ проходят с огромным скрипом, но если хорошо подготовиться, обзавестись подходящими связями и как следует изучить предмет, то добиться цели можно и гораздо меньшими усилиями. Если ведущий согласен и если персонаж завершил СТУПЕНЬ КАРЬЕРЫ, на которой он находится в настоящий момент, он может бесплатно осуществить любую уместную перемену в своей КАРЬЕРЕ. Если персонаж ещё не завершил текущую СТУПЕНЬ своей КАРЬЕРЫ, перемена обойдётся ему в 100 пунктов опыта. Время, потраченное на эту ЗАТЕЮ, — это разговоры с нужными лицами, взятки, получение разрешений и лицензий, расширение практики и так далее.

## Покупка под заказ

Итак, ты хочешь, чтобы у твоего персонажа был один из легендарных многоствольных пистолетов фон Майнкопта? Или шлем с личной гербовой фигурой — знаком героически одержанных побед? Покупка под заказ позволяет герою приобрести какой-нибудь необычный или крайне специфический предмет из тех, что не найдёшь в первой попавшейся лавке Империи. Эта же ЗАТЕЯ позволяет договориться с мастером и изготовить уникальный предмет по индивидуальному заказу. Иными словами, купить под заказ можно практически что угодно, но вот для того, чтобы получить купленное на руки, потребуется немало времени...



## УНИКАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Если персонаж с разрешения ведущего посвятит одной ПОКУПКЕ под заказ хотя бы две ЗАТЕИ подряд, он сможет заказать себе что-то по-настоящему эксклюзивное: особую разработку Гильдии Инженеров, исключительно редкий и смертоносный яд, а то и вовсе какой-нибудь магический предмет. Конечно, цены на подобные вещи обычно колеблются в пределах от просто очень высоких до поистине заоблачных, и деньгами дело, как правило, не ограничивается — герою, скорее всего, придётся задолжать ещё и услугу-другую (см. врезку *Окажи мне услугу!*), а то и вовсе отправиться навстречу приключениям в поисках каких-нибудь редких компонентов.



## ОКАЖИ МНЕ УСЛУГУ!

Когда персонаж обращается к кому-нибудь за помощью, он может пообещать отплатить услугой за услугу — взять долг, обязавшись вернуть его когда-нибудь в будущем. В Старом Свете не принято нарушать данное слово, и тамошнее общество строго порицает тех, кто не выполняет свои обещания. Никто не желает иметь дело с лжецами, поэтому ПОЛОЖЕНИЕ персонажа-клятвопреступника снижается на 1 (см. стр. 49). Если же тот, кому персонаж отказывается вернуть ответную услугу, вдобавок влиятелен или опасен, дело и вовсе может окончиться кровью.

Власть имущие вообще чаще всего предпочитают получать плату за свою помощь не деньгами, а именно услугами. Такое обязательство может оказаться выгодным вложением на будущее: помоги бедному студенту сегодня, и через несколько лет тебе будет должен преуспевающий законник. Кто-то называет услуги обязательствами, кто-то долгами, кто-то одолжениями — суть от этого не меняется.

Услуги можно условно разделить по степени весомости на три группы: *небольшие, крупные и огромные*. Персонаж, который просит вернуть услугу (вне зависимости от её размера), обязан принимать во внимание способности и принципы своего должника. Скажем, глупо и бессмысленно просить жрицу Шалии убить иноземного купца, даже если та должна твоему персонажу *огромную услугу*. Впрочем, если герой сам задолжал услугу какому-нибудь персонажу ведущего, ничто не мешает ведущему потребовать в качестве уплаты долга что-нибудь сомнительное с моральной точки зрения и посмотреть, что из этого получится.

- **Небольшая услуга.** Простенькая задачка, на решение которой потребуется от силы несколько часов: поработать волонтером в одном из шалианских домов призрения, замолвить за кого-нибудь словечко и т. п. С разрешения ведущего герой может оказать *небольшую услугу*, посвятив этому одну из доступных ему ЗАТЕЙ.
- **Крупная услуга.** Значительно более долгая и рискованная задача. Для того чтобы оказать такую услугу, может потребоваться не одна неделя; вполне возможно, ради этого даже придётся совершить путешествие, постоять на страже во время серии дерзких ограблений, убедить Гильдии Докеров и Возчиков заключить мир, доставить письмо в соседний город и т. п. С разрешения ведущего герой может оказать *крупную услугу*, посвятив этому не меньше двух ЗАТЕЙ подряд.
- **Огромная услуга.** Огромные услуги — большая редкость, и их оказание чаще всего сопряжено с риском для здоровья и жизни; вполне возможно, герою придется отправиться в многомесячное путешествие или пролить чужую кровь: убить главаря вражеской банды, уничтожить лагерь лесных гоблинов, устроить бунт и т. п. Огромную услугу нельзя оказать за счёт ЗАТЕЙ — тут потребуется отдельное приключение.

Если герой хочет приобрести какой-нибудь экзотический предмет и знает место, где его могут достать или сделать, он может предпринять эту ЗАТЕЮ, потратить соответствующую сумму денег и оставить заказ. Вещь можно будет забрать по окончании следующего приключения. Каждая такая ЗАТЕЯ позволяет купить под заказ только один предмет, и, если герою нужно что-то ещё, ему придётся ЗАТЕЯТЬ покупку под заказ ещё раз. Если персонаж не знает, где производят или продают нужную вещь, ему может потребоваться консультация у специалиста.

### Сбережение средств

Эта затея позволяет сберечь имеющиеся у персонажа средства на будущее. Все деньги, оставшиеся у героя на момент окончания времени между приключениями, теряются без остатка (см. *Деньги на ветер*, стр. 195), и эта затея — единственный способ их сохранить. Соответственно, если у героя на руках имеется внушительная сумма, можно поразмыслить над тем, чтобы попытаться её сберечь. ЗАТЕЯЯ сбережение средств, необходимо решить: обратится герой в какой-нибудь респектабельный банк или предпочтёт рискнуть, просто спрятав деньги там, где (почти) никто не сможет их найти.

**Вклад.** Для того чтобы воспользоваться услугами какого-нибудь банка, персонаж должен принадлежать к золотому или серебряному сословию. Вложенные в банк деньги не только находятся в относительной безопасности, но и приносят определённый доход. Совершая вклад, необходимо выбрать число от 1 до 10 (или,

как вариант, просто бросить 1d10). Это число — процент прибыли, которую герой получит, когда решит снять деньги со счёта; кроме того, это число показывает, насколько рискованным является такой вклад. Для того чтобы снять со счёта вложенные ранее деньги, необходимо ЗАТЕЯТЬ ещё одно *сбережение средств*, причём сделать это можно как сразу после первого, так и в любой момент между последующими приключениями. Снимая деньги со счёта, необходимо бросить 1d100: если выпадает число меньшее или равное проценту прибыли вклада, предприятие, в которое были вложены эти деньги, банкротится, и герой теряет всё, что у него было на счету. Если же результат броска больше процента прибыли вклада, персонаж успешно снимает всю вложенную сумму плюс процент прибыли.

**Заначка.** Любой персонаж может припрятать деньги, полученные во время приключений. Это довольно рискованная стратегия: герой просто зашивает монеты в подкладку, прячет их в матрас или, скажем, закапывает в землю вдали от чужих глаз. Средства, которые находятся в заначке, никогда не приносят прибыли. Персонаж может извлечь припрятанное перед началом предстоящего приключения — это не считается ЗАТЕЕЙ. При этом необходимо бросить 1d100: если выпадает 10 или меньше, кто-то успевает добраться до заначки раньше, и герой теряет все хранившиеся там деньги. В противном случае он просто получает обратно всю спрятанную сумму.

Все сбережённые деньги — неважно, сняты со счёта или вынутые из заначки — прибавляются к деньгам, с которыми персонаж начи-

нает следующее приключение, наряду с деньгами, которые он зарабатывает, затеяв извлечь прибыль.

**Пример:** Герхард и Улли проявили отвагу перед лицом орды зеленокожих и похвальнуюдержанность при мародёрстве, что принесло каждому из них по 10 золотых крон. Предусмотрительный Герхард решил оставить свои денежки на попечение почтенному банковскому дому «Шлау, Листиг и Шулер». Ведущий бросает 1d10 и получает процент прибыли вклада, равный 6%. Теперь, если Герхард успешно снимет вложенные деньги, он получит 12 серебряных шиллингов прибыли (подробнее о монетах рассказано на стр. 288). Однако если на 1d100 при этом выпадет 6 или меньше, банк прогорит — Герхард не получит ничего.

Улли, азартный игрок до глубины души, решает, что монеты лучше всего закопать у подножия верстового столба по дороге в Уберштрайк. Спрятав деньги, он через некоторое время решает их забрать; для этого ему не нужно предпринимать никаких затей, однако на 1d100 выпадает результат 07, и всё, что он находит у заветного столба, — это раскопанную ямку, пустой сундучок и целую гору горьких сожалений.

### Создание предмета

Вместо того чтобы ходить по магазинам и перекладывать тяжкий труд на чужие плечи, персонаж вполне может создавать нужное ему имущество самостоятельно. Эта затея позволяет выбрать любой предмет, описанный в главе 11: руководство покупателя (или любой другой предмет с разрешения ведущего), и создать его при помощи соответствующего РЕМЕСЛА. Помимо навыка, герою понадобится доступ к подходящим рабочим инструментам, сырью и мастерской. Стоимость сырья, необходимого для создания предмета, как правило, равна одной четвёртой от цены конечного продукта, причём купить сырьё необходимо заблаговременно (доступность в каждом конкретном случае определяет ведущий). Кроме того, ведущий может изменить стоимость сырья, если решит, что оно по той или иной причине должно стоить дороже (или дешевле), — это зависит как от предмета, который персонаж пытается создать, так и от того, какое именно сырьё для него потребуется приобрести.

Доступность	Сложность
Распространённый	Заурядная (+20)
Редкий	Серьёзная (+0)
Раритетный	Трудная (-10)
Экзотический	Безумная (-30)

Сам процесс создания предмета — это продолжительная проверка ремесла, сложность которой устанавливает ведущий, используя в качестве примерного ориентира доступность нужного предмета.

Уровень успеха, которого необходимо достичь для успешного осуществления продолжительной проверки, также устанавливает ведущий, используя в качестве примерного ориентира цену нужного предмета.

Кроме того, уровень успеха зависит от имеющихся у предмета достоинств и изъянов. Каждый изъян снижает необходимый уровень успеха вдвое, а каждое достоинство увеличивает его на +5 (после того, как будут учтены все изъяны). Каждая затея, посвящённая созданию предмета, позволяет пройти одну проверку ремесла в рамках задуманного проекта. Незаконченные предметы можно хранить дома, в мастерской или, если они достаточно компактны, просто носить с собой.



Уровень цены	Уровень успеха
Медный	5
Серебряный	10
Золотой	15+

### Тренировки

Эта затея позволяет персонажу развить недоступный ему навык (или характеристику) так, словно он (или она) входит в схему развития его текущей карьерной ступени. Помимо стандартной стоимости в пунктах опыта за шаг развития, герою придётся заплатить преподавателю за труды. Тренировки, связанные с развитием ХАРАКТЕРИСТИК и общих навыков, обойдутся ему в  $[X + 1d10]$  медных пенни, где X — это количество пунктов опыта, которое необходимо потратить на нужный шаг развития. Тренировки, связанные с развитием ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ навыков, стоят вдвое дороже. Подробнее о шагах развития рассказано на странице 43.

Найти наставника для развития ХАРАКТЕРИСТИК и большинства навыков несложно, особенно если герой находится в большом и богатом городе вроде Альтдорфа. Но учителя, сведущего в тонкостях какого-нибудь особо специфического навыка, порой можно отыскать, лишь затеяв консультацию у специалиста (в конце концов, профессионалы, способные обучить искусству взлома замков, обычно не рекламируют свои услуги). Кроме того, существуют навыки — в первую очередь знания — которые на территории Империи считаются запретными. Поиски наставника, способного (и, главное, желающего) рассказать герою о Губительных Силах или, скажем, некромантии, вполне могут послужить основой для полноценного и очень опасного приключения. Кроме того, будь уверен, что такой наставник не ограничится пригоршней монет и почти наверняка потребует взамен огромную услугу (см. Окажи мне услугу! выше).

## КЛАССОВЫЕ ЗАТЕИ

Классовые затеи в большинстве своём проще и конкретнее общих и нередко приносят особые преимущества представителям определённых классов. Обрати внимание, что любой персонаж при желании может посвятить своё время любой из классовых затей, но, если класс затеи и класс персонажа не совпадают, сложность всех ПРОВЕРОК, связанных с реализацией этой затеи, возрастает на 10 пунктов. Соответственно, **трудная (-10)** проверка станет **тяжёлой (-20)**.

### Боевая подготовка

*Воины, странники*

Если боец подолгу предаётся праздности, он рискует подрастерять своё грозное воинское умение. Регулярная и напряжённая боевая подготовка позволяет герою поддерживать себя в должной форме и вполне может обеспечить ему решающее преимущество в реальной схватке. Затеяв боевую подготовку, персонаж посвящает основную часть своего свободного времени упражнениям с оружием, стремясь максимально отточить своё мастерство в ожидании того момента, когда приложенные усилия оккупятся сторицей.

Предприняв эту затею, герой должен пройти **серьёзную (+0)** проверку **рукопашного боя** или **стрельбы**. В случае успеха персонаж изучает **хитрый приём** (отметь это в своём бланке персонажа, в разделе «Примечания»). Каждый хитрый приём позволяет ему повторно пройти одну ПРОВЕРКУ соответствующего навыка; воспользоваться этим приёмом можно только в ходе предстоящего приключения. При желании боевую подготовку можно затеять несколько раз.

### Изучение жертвы

*Шельмы*

Осуществив эту затею, персонаж может внимательно присмотреться к намеченной жертве и таким образом получить какие-нибудь полезные сведения, которые позволят ему претворить свой преступный план в жизнь. Скажем, **шарлатан** может изучить поведение богатого купца, чтобы наилучшим образом выдать себя за него в ходе готовящейся аферы; **гробокопатель** — поошиваться в окрестностях храма Морра, чтобы получше узнать обычай местных жрецов и плащировку храмового Сада Морра, и так далее.

Чтобы осуществить эту затею, персонаж должен пройти **проверку наблюдательности (+0)**, хотя сложность может быть и иной, если жертва особенно беззаботна или, напротив, скрытна и осторожна. В случае успеха герой делает **ценное наблюдение** (отметь это в своём бланке персонажа, в разделе «Примечания»). Каждое **ценное наблюдение** позволяет ему повторно пройти одну любую проверку, имеющую отношение к изученной жертве; воспользоваться этим **наблюдением** можно только в ходе предстоящего приключения. При желании **изучение жертвы** можно затеять несколько раз. Кроме того, ведущий может предоставить дополнительную информацию (или дезинформацию) о намеченной жертве, если уровень УСПЕХА героя будет особенно высоким или, наоборот, низким.

### Поиск знания

*Книгоочеи*

Эта затея позволяет найти подробную информацию по определённой теме, будь то место битвы, историческое событие или конкретная личность. Чтобы осуществить эту затею, герой должен



обладать доступом к хранилищу соответствующих знаний — библиотеке, анналам гномьей Твердыни, гильдейским архивам или храму Верены.

Персонаж должен пройти **заурядную (+20) проверку знания**, специализация которого лучше всего соответствует теме изысканий. Если персонаж грамотен, но не обладает подходящей специализацией знания, он может попытаться пройти **проверку интеллекта (-10)**. В случае успеха герой узнаёт [1 + уровень успеха] интересных, полезных или секретных фактов, имеющих отношение к предмету изысканий. Если результатом проверки становится *серъёзный* или *ужасающий провал*, герой узнаёт ложную информацию, которую считает правдивой, — именно поэтому мы рекомендуем ведущему проходить эту проверку втайне от игроков.

## Разжигание недовольства

### Бюргеры, крестьяне

Если персонаж желает разжечь народное недовольство, он может попытаться осуществить эту затею. Разговаривая с людьми, организуя встречи и активно участвуя в общественной жизни, герой может распалить местных жителей, а потом просто направить поток народного гнева в нужное ему русло — против конкретного лица, группы лиц или некоего общественного института. Стоит отметить, что дело это небыстрое, и для того, чтобы *разжечь недовольство*, придётся посвятить этому сразу две затеи. Если герой занимает одну из ступеней карьеры *агитатора*, то за *разжигание недовольства* он получает деньги, как при *извлечении прибыли*.

Чтобы реализовать эту затею, персонаж должен пройти **проверку сплетничества (+20)** — успех позволит ему прощупать местное сообщество, определить его болевые точки и вычислить пользующихся авторитетом шишек. В случае успеха герой должен пройти **проверку обаяния**, сложность которой зависит от того, насколько непопулярной является будущая цель общественного недовольства в глазах местных жителей. Так, скажем, попытка направить народный гнев против жестокого дворянина будет *лёгкой (+40)*, а вот против шалианской богадельни — *тяжёлой (-20)*. Если герой провалит любую из этих проверок, вся затея также считается неудавшейся.

В случае успеха персонаж сможет пройти **проверку обаяния**, чтобы натравить на выбранную цель разгневанную толпу. Сложность этой проверки зависит от того, насколько хорошо организована и дисциплинирована потенциальная толпа.

Успех означает, что вокруг выбранной цели собираются люди и принимаются шуметь, требовать справедливости, выкрикивать оскорблений и, возможно, бросаться гнилыми овощами — вполне достаточно, чтобы тот (или те), на кого обращён народный гнев, отнёсся к происходящему всерьёз. Добившись *впечатляющего* или *невероятного успеха*, герой вполне может перегнуть палку, спровоцировав полномасштабный бунт с погромами, самосудом и поджогами!

При провале толпе не хватает духу начать выступление, а уровень успеха ниже −1 означает, что намеченная цель или её сторонники понимают, что происходит, и, возможно, узнают, кто за этим стоит...

Успешно осуществив эту затею, персонаж может натравить разгневанную толпу не только на выбранную цель, но и на любую другую жертву по своему усмотрению, но сложность проверки обаяния при этом возрастает сразу на 20 пунктов.

## Сбор новостей

### Речники, странники

Эта затея позволяет герою узнать самые свежие новости из дальних краёв. Для этого ему придётся пройти **проверку сплетничества**

(+0). В случае успеха герой узнаёт [1 + уровень успеха] интересных слухов, причём некоторые из них вполне могут иметь непосредственное отношение к предстоящему приключению. Если результатом проверки становится *серъёзный* или *ужасающий провал*, герой узнаёт ложную информацию, которую считает правдивой, — именно поэтому мы рекомендуем ведущему проходить эту проверку втайне от игроков.



## Улучшение репутации

### Бюргеры, книгоочи, придворные

Деньги говорят сами за себя. Если персонаж стремится упрочить своё общественное положение и повысить СТАТУС, ему придётся немного посорить деньгами. Стоит помнить, однако, что купленная репутация держится только до тех пор, пока звенят заплаченные за неё монеты, так что персонажу лучше успеть воспользоваться этим преимуществом, пока оно не сошло на нет.

Затеяв *улучшение репутации*, персонаж может на время предстоящего приключения увеличить своё положение на 1 пункт (по окончании приключения этот эффект прекратит своё действие). Для этого герою придётся потратить сумму, равную его максимально возможному заработка (см. стр. 51): например, если заработка персонажа равен 4d10 п., ему придётся потратить 40 медных пенни. Затем герой должен пройти **проверку рабочего навыка карьеры (+0)**. В случае успеха персонаж получает +1 к своему положению или +2, если успех будет *невероятным (+6)*. В случае провала герой просто тратит деньги впустую. В случае *ужасающего провала (-6)* бахвальство персонажа вызывает в его окружении лишь отторжение, и вплоть до окончания предстоящего приключения положение героя снижается на 1 пункт (но не ниже 0).

# ◆ РЕЛИГИЯ И ВЕРА ◆



Символы религиозного поклонения в Старом Свете встречаются повсеместно, и практически никто из его жителей не упускает возможности помолиться если не в величественном городском храме, то хотя бы в скромном придорожном святилище или у домашнего алтаря — все считают, что у своих богов лучше быть на хорошем счету.

Высокопоставленные жрецы — богатые и влиятельные фигуры, облечённые властью, сравнимой с могуществом величайших благородных домов. В самом низу церковной пирамиды находятся сельские жрецы, несущие слово своей веры жителям крохотных деревень и взывающие к богам от имени и во благо своей паствы. В состав некоторых Церквей входят ордена храмовников. Каждый такой орден — это небольшая армия воинствующих жрецов и монахов, подчиняющаяся напрямую лишь главе Церкви и не подотчётная ни местной знати, ни курфюрстам Империи. В некоторых ситуациях само присутствие храмовников может послужить причиной заметного обострения политической обстановки.

## БОГИ

Жители Старого Света признают существование множества богов. Есть среди них и те, кого почитают по всему Старому Свету, и те, кому молятся только представители определённой народности или жители определённой местности, и те, кто покровительствует отдельным городам и профессиям.

### Боги Империи

Весь большой пантеон Империи можно условно разделить на три группы: Старых богов, Классических богов и Провинциальных богов. Сигмар, первый Император и божественный покровитель всей Империи, почитается особо и не входит ни в одну из этих групп.

#### Старые боги

Старых богов почитают со времён, когда Империя была ещё бескрайним дремучим лесом, населённым кочевыми варварскими племенами. Многие Старые боги некогда покровительствовали отдельным племенам, и по сей день некоторые божества Старого пантеона ассоциируются в первую очередь с родными местами тех древних людей. Конечно, мало кто осмелится сказать об этом вслух, но многие граждане считают Старых богов истинными богами Империи, воспринимая Классических богов как своего рода пришельцев.

С ходом времени главенствующие позиции в пантеоне Старых богов заняли Ульрик, Таал, Райя, Мананн и Морр — боги таких древних сфер бытия, как войны, природа, плодородие, моря и смерть. Церкви этих богов богаты и влиятельны, а их прихожане проживают по всей Империи.

#### Классические боги

Вера в пантеон Классических богов распространилась благодаря торговым и дипломатическим связям Империи с южными соседя-

ми — Тилеей, Эсталией и Пограничными Княжествами. Сегодня Классический пантеон пользуется наибольшей популярностью среди жителей крупных и малых городов-космополитов, а некоторые дворяне и горожане втайне считают их куда более утончёнными и современными, чем Старые боги, хотя лишь немногие из них рискнули бы заявить нечто подобное во всеуслышание.

Из всех Классических богов в Империи наиболее широко почитают Верену, Мирмидию, Шалио и Ранальда, покровителей мудрости, стратегии, милосердия и хитрости. Кроме них можно упомянуть ещё и Кхейна, бога убийств, но его кульп в Империи находится под запретом.

#### Провинциальные боги

В Империи почитают множество иных божеств — покровителей отдельных провинций, городов, лесов, озёр, рек, ремёсел и прочих сфер бытия. Пантеон Провинциальных богов, по сути, представляет собой множество сложно и противоречиво организованных местных пантеонов, почитанию которых, как правило, посвящены небольшие культы местного значения, практически не имеющие влияния в масштабах всей Империи. Конечно, из этого правила существуют и исключения, и самым ярким из них, пожалуй, стоит признать Хандриха, бога торговли, покровителя бурно развивающейся коммерции и стремительно богатеющего купеческого класса.

#### Сигмар

Сигмар основал Империю более двух тысяч лет назад, и легенды очень живо повествуют о его победах над многочисленными врагами и преодолении, казалось бы, непреодолимых препятствий на пути к великой цели. На исходе жизни, проправив новорождённой Империей пять десятков лет, он отрёкся от престола и отправился на восток, чтобы вернуть свой рунный боевой молот по имени Гхал-Мараз его создателям и своим старым союзникам, гномам. С тех пор Сигмара никто и никогда больше не видел. Вскоре после его исчезновения оракулы и пророки по всей Империи принялись в один голос утверждать, что Сигмар вознёсся на небеса, предстал перед небожителями, и сам Ульрик облёк его божественной властью.

Сегодня, много веков спустя, Церковь Сигмара, покровителя Империи, стала настолько богатой и влиятельной организацией, что её первовзрец, Великий Теогонист, считается фигурой едва ли не более могущественной, чем сам Император.

#### ДРУГИЕ ПАНТЕОНЫ

У разных стран и племён Старого Света имеются свои собственные боги. Правда, некоторые из них, если верить теологам, являются, по сути, аспектами одних и тех же богов, просто почитаемых под разными именами. Существует ряд божеств, которым поклоняются представители отдельных народов, — сюда можно отнести богов вроде Грунгни, гномьего бога горного дела и чести, Иши, богини природы и плодородия, прародительницы всех эльфов, и Эсмерельды, полurosличьей богини очага, дома и семьи.

## БОГИ РЕЙКЛАНДА

Как и во всех остальных великих провинциях Империи, в Рейкланде имеется свой собственный пантеон Провинциальных богов, и вокруг некоторых из них даже процветают свои собственные небольшие культуры.

Бог	Сфера	Почитатели	Подношения	Примечания
Богенауэр	Река Боген	Лодочники, купцы, богенхафенцы	Монеты, пучки тростника, окатыши	Единственный храм в Богенхафене, постоянного жречества нет, множество святилищ вдоль реки
Борхбах	Риторика	Агитаторы, политики, законники	Записанные речи, жёлуди, перья	Несколько святилищ и два храма в Альтдорфе
Дедушка Рейк	Река Рейк	Лодочники, купцы, рыбаки	Пиво, угри, серебро	Многочисленные святилища вдоль реки, постоянного жречества и организованного культа нет
Дират	Женщины	Женщины	Фрукты, мёд, менструальная кровь	В честь Дират не строят храмов. Тайный культ этой богини широко распространён среди селянок Хейгеркрюбса
Катия	Обезоруживающая красота	Прохиндеи, любовники, одинокие	Монеты, украшения, одежда	Храмовые бордели Катии действуют во всех городах Форбергланда
Клио	История	Учёные	Древности, персики, гравюры	Большой храм в честь этого Классического бога расположен в одном из корпусов Альтдорфского университета

## БОГИ ХАОСА

Демонические боги Царства Хаоса являются собой величайшую угрозу Старому Свету, ибо каждый из них превыше всего жаждет уничтожить мир живых и всех его обитателей. Поклоняются им лишь проклятые и пропавшие души, а посвящённые им тёмные культуры скрываются повсюду — и среди последователей этих культов встречаются представители всех классов и сословий. Кхорн, Нургл, Тзинч и Слаанеш — боги ярости, отчаяния, амбиций и излишеств. Лишь немногие смеют произносить эти имена вслух, ибо всякий знает, что это чревато мутациями, ужасными бедами и смертью.

## ЦЕРКВИ

На просторах Старого Света существует множество культов и Церквей, посвящённых почитанию или ублажению богов и воплощению в жизнь идеалов, которые те собой олицетворяют. Высокопоставленные члены этих религиозных организаций, как правило, обладают заметным политическим влиянием (по крайней мере, по местным меркам), ибо они не только говорят от имени своих богов, но и распоряжаются сотнями, а то и тысячами подчинённых им клириков и храмовников — такую силу вряд ли получится просто проигнорировать.

Большинство крупных Церквей — это организации, состоящие из нескольких орденов, внутренних структур, позволяющих церковным иерархам эффективнее управлять последователями. Многие ордена организованы по территориальному принципу вокруг крупных храмов и самых значимых святых мест.

### Ордена

Большинство церквей Старого Света делится на ордена, члены которых посвящают себя служению тому или иному аспекту своего божества. Ордена бывают самыми разными, в том числе монашескими,

рыцарскими, жреческими и миссионерскими (миссионерами называют нищенствующих проповедников, путешествующих по всему Старому Свету и живущих за счёт подаяний). Структура отдельных орденов может различаться самым радикальным образом в зависимости от законов и традиций конкретного культа, но объединяет их одно: местная аристократия не имеет над церковным орденом никакой власти, поскольку подчиняется такая религиозная организация только и исключительно главе Церкви.

### Святые места

Церкви владеют множеством святых мест, в изобилии разбросанных по всему Старому Свету и связанных главным образом с древними мифами и легендами, повествующими о деяниях богов и их святых последователей. Чаще всего в ближайших окрестностях святого места (а то и прямо вокруг него) Церкви возводят какое-нибудь культовое сооружение — храм, аббатство, орденскую ложу или монастырь. Впрочем, самые старые и малоизвестные святые места вполне могут быть отмечены лишь святилищем или небольшой часовней. Изнутри все культовые сооружения, как правило, превосходно украшены и расписаны сценами из церковной мифологии. Кроме того, эти строения могут сильно отличаться размерами, планировкой и даже внешним видом и нередко намеренно проектируются так, чтобы соответствовать местным архитектурным традициям. Культовые сооружения (особенно те, что расположены в крупных густонаселённых городах) приносят огромные деньги, немалую часть которых Церкви тратят на их содержание — при больших храмах и монастырях этим, как правило, занимаются десятки мирян: ремесленников, солдат церковной рати, слуг и других наёмных работников. С содержанием небольших комплексов и сооружений, как правило, справляется несколько служителей и благочестивых прихожан, ну а жрецам сельских храмов нередко приходится рассчитывать лишь на самих себя и добровольных помощников из числа верующих.

Святыни и часовни — самый распространённый тип религиозных сооружений. По сути, это небольшие крытые алтари и крохотные молитвенные домики, в которых не проводятся регулярные службы и в которых нет постоянного настоятеля. Впрочем, некоторые из этих малых сооружений могут находиться под патронажем ближайшего храма или, если дело происходит в сельской местности, жреца, странствующего от одного святыни к другому. В отсутствие жреца духовная жизнь отнюдь не замирает — местные жители продолжают молиться, приносить богам небольшие пожертвования и, конечно, поддерживать окрестные часовни и святыни в надлежащем виде.

## ГЛАВНЫЕ ЦЕРКВИ ИМПЕРИИ

Несмотря на то что в Империи существуют культы нескольких сотен всевозможных богов, десятерых из них следует выделить особо. Церкви этих богов пользуются в Империи наибольшим влиянием — не в последнюю очередь благодаря особым привилегиям, дарованным им двести лет тому назад Императором Магнусом Благочестивым.

### Великий Конclave

Когда Император Магнус Благочестивый восстановил Империю из пепла Великой войны против Хаоса, он понял, что причиной гражданских войн и смут, раздиравших его страну, нередко становились именно религиозные противоречия.

Чтобы избавиться от этих противоречий раз и навсегда, Магнус организовал Великий Конclave — совет представителей крупнейших религиозных культов Империи под председательством самого Императора, призванный собираться раз в пять лет, чтобы озвучивать накопившиеся за это время разногласия и решать их вящей выгоде всех заинтересованных сторон.

Поначалу эта идея показалась церковным иерархам противоречивой и вызвала лишь всеобщее неодобрение, но сейчас Великий Конclave уже давно стал общепринятой традицией, а его проведение сопровождается помпезными церемониями и народными гуляниями. В Конclave участвуют представители Церквей Верены, Маннана, Мирмидии, Морра, Райи, Ранальда, Сигмара, Таала, Ульрика



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: МИРСКИЕ МОЛИТВЫ

Боги редко отвечают на молитвы персонажей, не обладающих талантом благословение (см. стр. 133), но слышат-то они всех, поэтому молитвы, вознесённые в святых местах, имеют пусть крохотный, но шанс привлечь внимание божества. Если ведущий считёт подношение, обстоятельства и мотивы персонажа уместными, он может втайне от игроков бросить 1d100. Если выпадает результат 01, считай, что бог отвечает на эту молитву. Если у персонажа есть НАВЫК молитвословия, ведущий может увеличить эту вероятность по своему усмотрению. Стоит отметить, что боги порой отвечают совсем не так, как того ожидает персонаж (богам Старого Света вообще не свойственно исполнять чужие желания), но выбирают время и место для вмешательства так, чтобы помочь герою достичь важной, по мнению божества, цели. Это может быть положительный модификатор к какой-нибудь проверке, возможность один раз воспользоваться НАВЫКОМ, которого у персонажа нет, вознести МОЛИТВУ, которую он не знает, и т. п.

и Шалии. Конечно, существуют и другие достаточно влиятельные культы (например, Церковь Хандриха, служители которой уже много лет стремятся получить место в Конclave), но нынешние члены этого высшего межцерковного совета, вне всяких сомнений, являются наиболее влиятельными религиозными организациями Империи.

## ГЛАВНЫЕ БОГИ ИМПЕРИИ

Бог	Сфера	Почитатели	Подношения
Верена	Учёба, правосудие, мудрость	Писари, законники, учёные	Книги, знания, справедливые поступки
Маннан	Моря, океаны, Бросовые Земли	Моряки, рыбаки, купцы	Рыба, самоцветы, золото
Мирмидия	Военная стратегия, Тилея, Эсталия	Стратеги, тилейцы, эсталийцы	Копья, щиты, присяги, трофеи
Морр	Смерть, сны, Остермарк	Гробовщики, скорбящие, охотники на нежить, мистики	Серебряные монеты, благовония, свечи
Райя	Плодородие, жизнь, лето	Земледельцы, травники, повитухи	Первый сноп, зерно, фрукты
Ранальд	Хитрость, воры, удача, бедняки	Шельмы, азартные игроки, бедняки	Игральные карты и кости, монеты, пища
Сигмар	Империя, Рейкланд	Граждане Империи	Молоты, монеты, пища
Таал	Дикая природа, весна, Талабекланд	Пастухи, лесники и другие жители диких мест	Необработанная земля, первая дичь, животные
Ульрик	Война, зима, волки, Мидденланд	Воины, мидденландцы	Оружие, трофеи, эль, волчьи шкуры
Шалия	Милосердие и исцеление	Бедняки, врачи, больные, угнетаемые женщины	Пища, лекарства, монеты

# ЦЕРКОВЬ ВЕРЕНЫ, БОГИНИ МУДРОСТИ

**Святой престол:** нет

**Глава Церкви:** нет

**Основные ордена:** Орден Весов, Орден Хранителей Знания, Орден Тайн, Орден Неугасимого Света

**Крупные праздники:** Благословение года

**Общеизвестные писания:** *Canticum Verena, Eulogium Verena, «Книга мечей»*

**Общепринятые священные символы:** весы правосудия, совы, опущенные мечи

Мудрая Верена — богиня учёности и правосудия, жена мрачного Морра, мать Мирмидии и Шалии. Её, как правило, изображают в виде красивой женщины с классическими чертами лица, в одной руке сжимающей меч, а в другой — весы. Будучи богиней не только правосудия, но и справедливости, она покровительствует скорее духу, нежели букве закона: тираны и угнетатели столь же противны ей, сколь и преступники.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Верену почитают по всему Старому Свету, особенно на юге. Самые верные её последователи — учёные, законники и магистраты, а также коллежские маги (главным образом из Серого и Светлого Орденов).

Церковь Верены не имеет жёсткой иерархической структуры: вереницы говорят, что во главе их Церкви стоит сама Верена, которая не нуждается в смертных посредниках, поскольку истина есть истина, и никакие интерпретации и толкования ей не требуются.

При храмах Верены обретаются жрецы Ордена Хранителей Знания, которые считают своим первейшим долгом сохранение и распространение знания среди своих прихожан. Хранители Знания поддерживают друг с другом регулярную и очень обширную переписку, постоянно обмениваясь свежей информацией и последними новостями. Жрецы Ордена Весов не менее влиятельны, но куда более востребованы — среди мирян они пользуются репутацией людей беспристрастных и прекрасно подкованных во всём, что касается законов и делопроизводства. Их регулярно привлекают в качестве третьих судей, арбитров или посредников. Орден Тайн куда меньше обоих названных орденов и, конечно, куда менее известен широкой публике, а состоящие в нём жрецы-воины посвящают себя поискам потерянного и забытого знания. Последняя крупная фракция Церкви Верены — рыцарский Орден Неугасимого Света, храмовники, знаменитые своим непревзойдённым искусством обращения с мечом, безошибочным чувством справедливости и феноменальной неудачливостью.

Клирики Церкви Верены носят белые рясы — символ беспристрастности и чистоты помыслов.

## СВЯТЫЕ МЕСТА

Храмы Верены есть в большинстве более или менее крупных городов. Чаще всего они располагаются в административных или университетских кварталах. Святилище Верены имеется практически в каждой библиотеке и каждом здании суда, а учёные и законники нередко заводят в честь богини ещё и небольшие домашние алтари. Фасады храмов Верены обычно украшают колоннами и барельефами в виде священных символов богини и аллегорических изображений различных наук. Внутри храма, как правило, устанавливают статую Верены, обычно сидящей, с раскрытым книжкой на коленях, весами в левой руке и правой рукой, покоящейся на рукояти меча.

В главную залу ведут двери приделов, под сводами которых расположаются библиотеки, архивы и жилые комнаты приписанных к храму жрецов. В каждом храме есть как минимум одно помещение, об оборудованное как зал для переговоров, в котором стороны могут всё должным образом обсудить и заключить соглашение перед лицом самой богини.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Верены, считается возвращение или сохранение знания, исправление несправедливости или разрешение спора. Соответственно, вереницы время от времени отправляются в путь, намереваясь вернуть давным-давно утраченную книгу или уладить какой-нибудь старый раздор, причём любой, начиная от ссоры двух крестьян за клочок земли и заканчивая разногласиями двух государств, стоящих на пороге войны.

## ЗАПОВЕДИ

- Никогда не отказывайся разрешить чужой спор, если тебя об этом просят.
- Никогда не бойся говорить всю правду без прикрас.
- Защищай знание любой ценой.
- Насилие — последний довод, который надлежит пускать в ход, когда все остальные доводы уже показали свою несостоятельность.
- Никогда не становись инструментом несправедливости или ереси.



# ЦЕРКОВЬ МАНАННА, БОГА МОРЯ

**Святой престол:** Мариенбург, Бросовые Земли

**Глава Церкви:** Матриарх Моря

**Основные ордена:** Орден Альбатроса, Орден Мореплавателя

**Крупные праздники:** весенне равноденствие, осенне равноденствие

**Общеизвестные писания:** «Тысяча шанти», «Сказания альбатроса», *Liber Manaan*

**Общепринятые священные символы:** пятизубая корона, волны, якоря

Буйный Маннан (или Манаан), сын Таала и Райи, — капризный Владыка Морей, Повелитель Водоворотов, Пастьи Штормов. Маннан известен своим мрачным нравом и скверным характером. Сами манниты считают, что делают очень важное дело: если и есть среди десяти богов тот, которого надлежит всемерно ублажать, то это именно Маннан. Изображают его как громадного чернобородого мужчину с хмурым лицом, водорослями в волосах и в тяжёлой железной короне о пяти зубцах. Жрецы учат, что Маннан живёт на дне океана, что прибои и приливы — его дыхание, а громадные морские чудовища — его верные слуги.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Маннана почтывают жители морских побережий по всему Старому Свету, вне зависимости от того, живут они дарами моря или их дома просто стоят там, где их может разрушить штормом или наводнением. Даже тот, кто практически ничего не знает о Маннане, отправляясь в путешествие по морю, непременно кинет в воду монетку, чтобы плавание прошло благополучно.

В состав Церкви Маннана входит множество небольших орденов, главным образом монашеских, члены которых посвящают свою жизнь охране затерянных в океане священных островов. Жрецы Ордена Альбатроса, крупнейшего из всех маннитских орденов, служат в храмах по всему Старому Свету и странствуют, сопровождая купеческие и военные корабли. Зачастую жрецов Ордена Альбатроса сопровождают «корабельные мечи» из Ордена Мореплавателя — воины-храмовники Церкви Маннана, защитники Мариенбурга.

Клирики Маннана, как правило, носят тёмные рясы зеленовато-синих или синевато-серых тонов, отделанные белыми узорами в виде морских волн.

## СВЯТЫЕ МЕСТА

Храмы Маннана имеются во всех без исключения приморских городах, а также в речных портах, в которые заходят морские суда. Главный собор Церкви Маннана находится в великом портовом городе Мариенбурге и представляет собой огромный комплекс богато украшенных строений, у подножия которого плещутся океанские волны. В этом соборе располагается святой престол Матриарха Моря — главы Ордена Альбатроса и самой влиятельной женщины Церкви Маннана. Впрочем, как и сам Маннан, его служители являются на редкость непостоянны, и даже Матриарх никогда не знает наверняка, кто из них подчинится, а кто решит воспротивиться очередному церковному постановлению. Церковь также владеет огромным множеством островных монастырей и аббатств, посвящённых многочисленным маннитским святым.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Маннана, считается опасное морское паломничество, демонстрация непревзойдённого искусства хождения под парусом и, конечно, походы против врагов бога моря, в первую очередь против последователей еретического культа Штромфельса, бога пиратов, побережников и акул.

## ЗАПОВЕДИ

- Не ругайся и не свисти, находясь в море или на святой земле.
- Никогда не причиняй зла альбатросам.
- Первый улов принадлежит Маннану.
- Входя в храм или святилище Маннана, возложи на алтарь серебро и рыбу.
- Истребляй служителей Штромфельса, где бы они ни скрывались.



# ЦЕРКОВЬ МИРМИДИИ, БОГИНИ СТРАТЕГИИ

**Святой престол:** Магритта, Эсталия

**Глава Церкви:** Ла Агила Ультима

**Основные ордена:** Орден Орла, Орден Праведного Копья, Орден Сияющего Солнца

**Крупные праздники:** в Империи — нет

**Общеизвестные писания:** *Bellona Myrmidia, Bellum Strategia, «Книга Войны»*

**Общепринятые священные символы:** копьё за щитом, орлы, солнца

В Империи бронзовокожая Мирмидия, дочь Верены и Морра, сестра Шалии, считается богиней стратегии и военного дела. Однако на жарком юге Мирмидия играет куда более важную роль: там ей поклоняются как божественной покровительнице Эсталийских королевств и Тилейских городов-государств, и в каждой из этих стран у неё множество фанатичных верующих. Именно поэтому Церковь Мирмидии является крупнейшей религиозной организацией Стального Света — несмотря на то, что в Империи она распространена очень ограниченно. Мирмидию обычно изображают в виде высокой мускулистой девушки с оружием и в доспехах в архаичном южном стиле, а клирики её Церкви стараются вести себя под стать спокойному и благородному нраву своей богини.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Мирмидия дарует генералам умение выигрывать сражения с минимальными потерями, а солдатам — боевое мастерство, позволяющее одолеть противника как можно скорее и выжить в битве. Именно поэтому популярность Мирмидии в действующих и гарнизонных войсках Империи медленно, но неуклонно растёт, особенно в Рейкланде, Аверланде и Виссенланда. На территории Империи заметную роль играют три ордена Церкви Мирмидии. Жрецы Ордена Орла проводят службы в храмах и окормляют прихожан; управляет этот орден из Нульна, а возглавляет его Орёл Севера — самый могущественный мирмидянин к северу от Крепей. При каждом храме Ордена Орла имеется ложа рыцарского Ордена Праведного Копья, которая подчиняется напрямую местному верховному жрецу Церкви. Второй рыцарский орден Мирмидии, Орден Сияющего Солнца, — это старейший из мирмидянских орденов Империи; его храмовники действуют независимо от Ордена Орла.

В Империи клирики Мирмидии, как правило, носят синие плащи с капюшонами поверх белых ряс с красной отделкой и священным символом богини — либо в виде фибулы, либо в виде вышивки на левой стороне груди.

## СВЯТЫЕ МЕСТА

Большая часть святых мест Церкви Мирмидии находится на территории Эсталии и Тилеи, и почти все они связаны с теми или иными военными кампаниями двухтысячелетней давности, которые богиня вела, ещё будучи простой смертной. В Империи святых мест Мирмидии гораздо меньше: её храмы стоят только в крупных городах, а единственная монашеская обитель — монастырь Чёрной Девы — находится в Виссенланде. Храмы Мирмидии, как правило, копируют тилейско-эсталийский архитектурный стиль: квадратные или прямоугольные залы, увенчанные высокими куполами. Изнутри храмы, как правило, украшаются барельефами со сценами битв или живописными композициями из оружия и щитов. Святыни Мирмидии выглядят либо как миниатюрные храмы, либо как статуи богини, либо как скульптурные композиции из оружия, доспехов и щитов. Святые места Мирмидии имеют довольно-таки скандальную репутацию в силу того, что традиционный стиль изображения богини и её святых подразумевает едва прикрытую наготу, совершенно неприемлемую с точки зрения любого правоверного сигмарита.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Мирмидии, обычно является что-то имеющее отношение к войне, например победа в поединке с вражеским воителем или оборона деревни во главе отряда самолично подготовленного крестьянского ополчения. Охрана паломнических маршрутов и пилигримов-мирмидян также считается очень достойным деянием.

## ЗАПОВЕДИ

- Действуй честно и достойно во всём.
- Относись к военнопленным с уважением и даруй пощаду тому, кто сдаётся в плен.
- Будь беспощаден к нераскаявшимся врагам человечества.
- Достойные приказы исполняй беспрекословно.
- Оберегай слабых от ужасов войны.



# ЦЕРКОВЬ МОРРА, БОГА СМЕРТИ

**Святой престол:** Луччини, Тилея

**Глава Церкви:** Кустоде дель Портале

**Основные ордена:** Орден Савана, Орден Чёрной Стражи, Орден Авгуроў

**Крупные праздники:** Хексенснахт, Гехаймниснахт

**Общеизвестные писания:** «Книга Врат», *Libro Dei Morti*, «Плач Ворона»

**Общепринятые священные символы:** двери, вороны, чёрные розы

Невозмутимый Морр — бог смерти, Король Подземного Мира, муж Верены, брат смертоносного Кхейна, отец Мирмидии и Шалии. Посланники его воли, божественные вороны, служат проводниками душ умерших сквозь Врата — величественный портал между миром живых и миром богов. Душу, миновавшую эти Врата, Морр сопровождает к её последнему пристанищу: либо в свой Подземный Мир, либо навстречу посмертию, уготованному этой душе другими богами. Как правило, Морру изображают в виде высокого темноволосого мужчины с печатью тягостных раздумий на аристократическом лице.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Помимо жителей Остремарка, где Морра почитают особо, лишь немногие рискуют привлекать к себе внимание бога смерти, поэтому молятся ему в основном скорбящие об умерших. Впрочем, встречаются порой верующие достаточно храбрые или отчаянные, чтобы обращаться к Морру с просьбами о ниспослании пророческих снов. Однако даже если Морр отвечает на эти молитвы, ниспосланные им сны редко пророчат что-то не связанное со смертью.

Главенствующее положение в Церкви Морра занимает Орден Савана, который напрямую контролирует и все остальные ордена, и Гильдию Плакальщиков, отвечающих за проведение похорон и содержание кладбищ. Вооружённой рукой Ордену Савана служат храмовники Чёрной Стражи — самого большого рыцарского ордена Церкви, воины которого охраняют храмы и охотятся на нежить. Орден Авгуроў хоть и невелик, но пользуется заметным влиянием благодаря своим предсказателям. Кроме того, Авгурьи покровительствуют Ордену Вестников Рока, миссионеры которого странствуют по всему Старому Свету, произнося Роковое Пророчество над каждым человеческим ребёнком, достигшим десятилетнего возраста. Раз в десять лет представители всех этих орденов съезжаются на Великий синод в тилейский город Луччини, дабы принять участие в масштабных празднествах в честь Морра и обсудить текущие и будущие дела Церкви.

Все клирики Морра носят простые чёрные рясы и мантии с капюшонами — без всякой отделки и украшений.

## СВЯТЫЕ МЕСТА

Церковные храмы обычно располагаются на территории Садов Морра — огромных кладбищ, увитых цветущими круглый год чёрными розами, — и используются почти исключительно для проведения отпеваний. Типичный храм Морра представляет собой простое строение из тёмного камня с широким порталом, увенчанным тяжёлой притолокой. Портал — как и Врата в Царство Смерти — никогда не запирается, а его створки всегда распахнуты настежь. Главная зала храма большую часть временипустует — мебель и вся необходимая утварь хранится в ризнице, и её извлекают оттуда только на время службы. Святилища в честь Морра также делают в форме дверных проёмов, как правило, из двух глад-

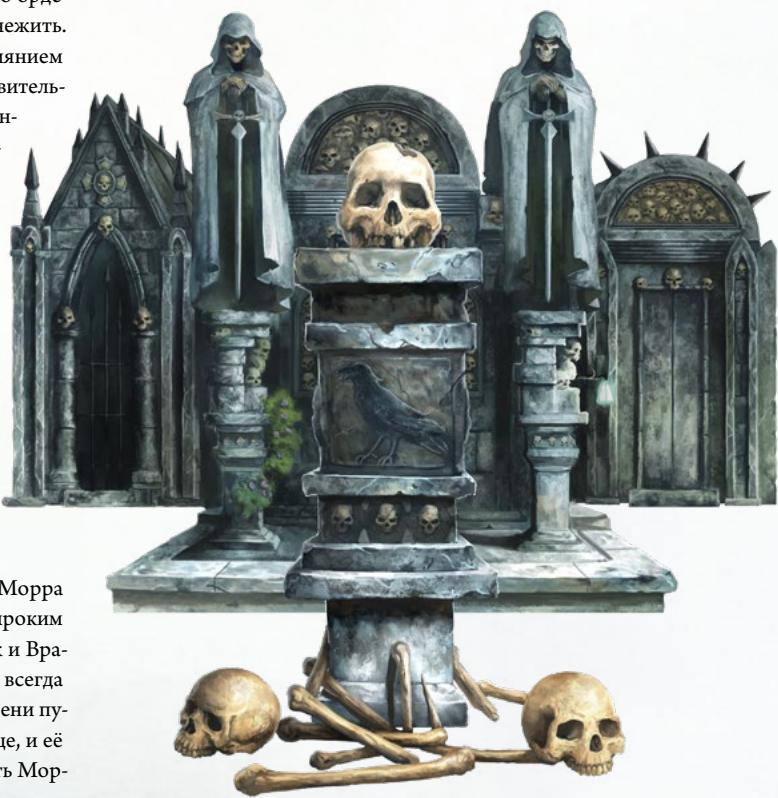
ко отёсанных столбов и уложенной сверху перекладины. Если есть такая возможность, один столб делают из белого мрамора, а другой — из чёрного базальта.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Морра, является охота на некромантов и уничтожение нежити, а также поиск и восстановление заброшенных кладбищ и разрушенных святых мест. Порой Морру бывают неугодны деяния слуг Кхейна, и тот, кто встаёт у них на пути, совершает благое дело в глазах бога смерти.

## ЗАПОВЕДИ

- Почтай и защищай мёртвых.
- Истребляй некромантов и нежить, где бы те ни скрывались.
- Внемли своим снам.
- Никогда не отказывайся провести похоронный обряд.
- Не участвуй в воскрешении мёртвых, если нет на то воли Морра.



# ЦЕРКОВЬ РАЙИ, БОГИНИ ПЛОДОРОДИЯ

**Святой престол:** официально — нет

**Глава Церкви:** нет

**Основные ордена:** нет

**Крупные праздники:** летнее солнцестояние и оба равноденствия

**Общеизвестные писания:** нет, но существует масса устных преданий

**Общепринятые священные символы:** пшеничный сноп, плоды, спирали

Щедрая Райя — богиня плодородия и лета, Мать-Земля и Дарительница Жизни. Несмотря на то что Райя считается женой Таала, существует множество мифов, называющих её женой и матерью великого множества других богов. Чаще всего её изображают в виде рослой, очень красивой женщины, увитой гирляндами из листьев и плодов, как правило, обнажённой, беременной и окружённой детьми. Многие теологи связывают кульп Райи со Старой Верой — религией древних охотников и земледельцев, жителей суровых и беспощадных земель, впоследствии ставших Империей. В самых глухих уголках отголоски той религии сохранились до сих пор.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Земледельцы Старого Света поклоняются Райе, ибо сама их жизнь зависит от того, насколько щедрым будет урожай. Основную массу почитателей Райи составляют женщины, и большинство повитух хотя бы на словах отдаёт должное «Мудрости Райи» — собранию устных традиций, касающихся деторождения и родовспоможения. Несмотря на то что в городах Райю в значительной степени заменила собой Шалия, саму Райю тоже не забывают, главным образом благодаря прочным ассоциациям с Таалом.

Из-за того что Церковь Райи не возводит величественных храмов и не имеет ни святых писаний, ни знаменитых священных реликвий, многие учёные склонны считать, что почитание этой богини пребывает в упадке, если вообще давным-давно не отошло в прошлое. Многочисленные последователи Райи не считают нужным опровергать подобные заявления.

Райяне не носят каких-то особенных одежд, но в целом предпочитают зелёное и украшения из листьев, цветов и трав. Кроме того, многие верные последователи этой богини отличаются стилем одежды, который по меркам строгой сигмаритской доктрины считается излишне... фриольным. Порой это даже становится причиной достаточно жарких споров, поскольку райяне убеждены, что подобное ханжество неизбежно порождает запретные желания, а запретные желания суть врата, сквозь которые в жизнь смертных проникает Владыка Излишеств. Сигмариты, естественно, отвергают подобные доводы, искренне полагая, что самой достойной реакцией на любое искушение является смирение и сдержанность, а никак не потакание своим порокам.

## СВЯТЫЕ МЕСТА

Последователи Райи не строят больших храмов, и центрами богослужений в честь Дарительницы Жизни служат разбросанные по всей Империи огамы — многовековые строения из поставленных вертикально гигантских камней. Некоторые огамы используются до сих пор, и в дни равноденствий среди древних мегалитов по-прежнему звучат исступлённые крики разгорячённых праздничными плясками райян.

Святыни Райи, как правило, представляют собой простые, без затей, изваяния богини, установленные принесённой в жертву сне-

дью и питьём. Самые древние святыни — стоячие и лежачие камни, украшенные полуустрётыми спиральными узорами.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Райи, является возделывание заброшенных полей, восстановление разрушенных хозяйств и сохранение священных рощ. Кроме того, Райя велит своим последователям помогать неимущим семьям, что нередко приводит к конфликтам между райянами и местными властями в лице бейлифов и прочих служителей закона.

## ЗАПОВЕДИ

- Защищай семью, детей и посевы от всякого зла.
- Никогда не стыдись тела, дарованного тебе Райей.
- Жизнь священна — не причиняй другому зла, если на кону не стоит другая жизнь.
- Сердцу не прикажешь — не суди влюблённых за их любовь.
- Не дозволяй Владыке Излишеств утолять свою нечестивую жажду.



# ЦЕРКОВЬ РАНАЛЬДА, БОГА ХИТРОСТИ

**Святой престол:** официально — нет

**Глава Церкви:** официально — нет, но ходят слухи, что глава Церкви носит метку в виде десяти крестов

**Основные ордена:** Кресты, Братство, Ловкие Пальцы

**Крупные праздники:** День Озорства

**Общеизвестные писания:** «Десять Загадок», «Полночь и чёрная кошка», «Великая Шутка»

**Общепринятые священные символы:** скрещённые пальцы, кошки, сороки

Если верить преданиям, Ранальд когда-то был смертным — благородным разбойником, который грабил богатых и помогал бедным. Его действия привлекли внимание Шалии, и та вскоре влюбилась в него. И вот однажды она увидела, что её возлюбленный умирает, сражённый смертоносным поветрием Повелителя Мух. Не намеренная просто так мириться с судьбой, она дала Ранальду испить из своей священной чаши, вручив шельмцу бесценный дар — вечную жизнь. Тут-то и оказалось, что всё это обман, хитроумная шутка, как по нотам разыгранная озорником Ранальдом, — и вот свежеиспечённый бог, ухмыляясь во весь рот и радостно отплясывая в честь удавшейся проделки, занял своё место в небесном пантеоне. Как правило, Ранальда изображают как щеглеватого человека с неувядающей улыбкой на лице, но по поводу роста, веса, цвета кожи и даже пола Ранальда общего мнения нет, хотя в Империи его обычно изображают мужчиной. Ранальд, по сути, скорее жинка — нерадостный хитрец, чем преступник, и всегда готов по достоинству оценить хорошую шутку и весёлый розыгрыш.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Ранальд, как правило, считается покровителем воров и бродяг, но среди прихожан его Церкви немало азартных игроков, лжецов, купцов, аферистов, попрошайек и разных обездоленных бедолаг.

Широко распространено мнение, что Церковь Ранальда — это пёстрое и разнуданное сбощице бездельников, шарлатанов и ворья. Однако на деле ранальдинцы куда более дисциплинированы и организованы, чем может показаться на первый взгляд. Из трёх основных орденов Церкви Ранальда наиболее известным и распространённым можно смело считать Крестов — жрецов, надзирающих за деятельностью церковных игорных домов, все доходы которых, как правило, идут на помощь обездоленным. Братство — орден куда менее известный, и в общих чертах он напоминает некое тайное купеческое общество, члены которого используют свои деньги и деловые связи, чтобы опустошать карманы излишне напыщенных и жадных богачей. В третий — самый многочисленный — орден Ловких Пальцев входят воры, мошенники и бродяги. Из всех орденов этот по понятным причинам пользуется самой дурной славой.

Ранальдинцы не носят особых одеяний, по которым их можно было бы причислить к последователям этой Церкви, но где-то на одежду у них всегда изображён хотя бы один крест (некоторые предпочитают не ограничивать себя и украшают одежду сложными «крестовыми» орнаментами).

## СВЯТЫЕ МЕСТА

Ранальдинцы не строят храмов, но их роль в какой-то мере играют разбросанные почти по всем большим и малым городам Империи игорные дома, никоим образом, на первый взгляд, друг с другом не связанные. Редкое бандитское логово или купеческий дом обходятся без скромного святилища в честь Ранальда, а в бедных кварталах больших городов нередко встречаются уличные часовенки, посвящённые богу удачи. Такие часо-

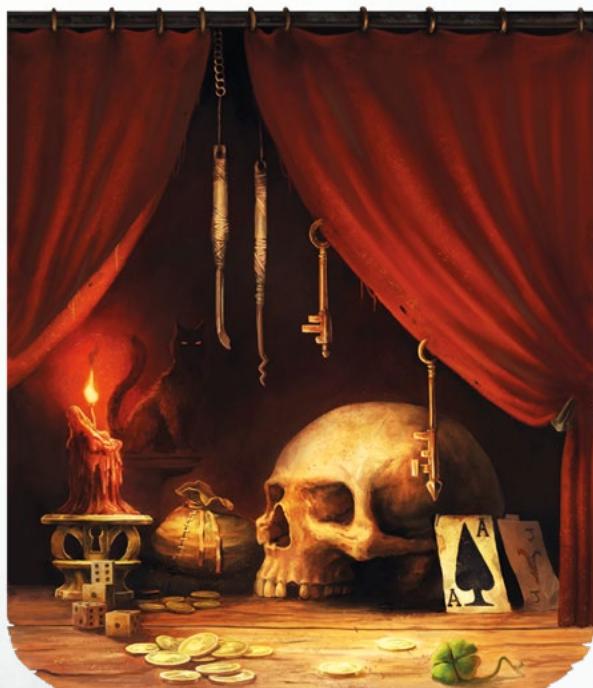
венки нередко содержатся за счёт местных «молитвенных обществ» — общественно-религиозных объединений, возглавляемых, как правило, одним из Ловких Пальцев. Внешне эти часовни выглядят очень непрятательно и представляют собой либо простое деревянное изваяние улыбающегося человека со скрещёнными за спиной пальцами, либо просто доску с нарисованной на ней сорокой или улыбающейся кошкой.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Ранальда, является проникновение на закрытую и надёжно охраняемую территорию, причём не обязательно для того, чтобы что-то украдь: порой достаточно оставить некий знак, который даст охранникам понять, что какой-то хитроумный ранальдинец обвёл их вокруг пальца. Не менее достойным деянием считается публичное унижение угнетателей обездоленных. Так, например, Ранальд наверняка оценит, если кто-нибудь из его последователей сумеет устроить так, чтобы жестокого капитана Городской стражи выперли за должностное преступление (которого тот, возможно, и не совершил), или запрёт его в его же собственной тюремной камере. Кроме того, Ранальд нередко устраивает своим провинившимся (и отличившимся) последователям «Паломничество Пальцев» — серию испытаний, призванных доказать, что ранальдинец достоин называться ранальдинцем.

## ЗАПОВЕДИ

- Каждая десятая монета принадлежит Ранальду.
- Никогда и никого не сдавай властям; доносительство — величайший грех.
- Насилие уместно лишь для самозащиты.
- Лучше умереть свободным, чем жить на коленях.
- У воров нет чести. У ранальдинцев — есть.



# ЦЕРКОВЬ СИГМАРА, БОГА ИМПЕРИИ

**Святой престол:** Альтдорф, Рейкленд

**Глава Церкви:** Великий Теогонист

**Основные ордена:** Орден Наковальни, Орден Очищающего Пламени, Орден Серебряного Молота, Орден Факела

**Крупные праздники:** День Сигмара (28 сигмарцайта)

**Общеизвестные писания:** «Книга Сигмара», *Deus Sigmar*, «Гайстбух»

**Общепринятые священные символы:** Гхал-Мараз (боевой молот Сигмара), двухвостые кометы, грифоны

Сигмар — божественный покровитель Империи, а его куль — основная государственная религия. По причине того, что Сигмар когда-то сам был Императором, поклонение ему неразрывно связано с политикой, а три самых высокопоставленных члена его Церкви непосредственно участвуют в выборах новых Императоров. Согласно легендам, Сигмар, первенец вождя племени унберогенов, появился на свет две с половиной тысячи лет назад, и его рождение было ознаменовано появлением на небе двухвостой кометы. Когда Сигмар возмужал, он спас от зеленокожих гномьевого короля Кургана Железную Бороду, за что получил от него в дар магический молот по имени Гхал-Мараз («сокрушитель черепов»). Заключив с гномами военный союз, Сигмар разгромил гигантскую орду зеленокожих в битве при перевале Чёрного Пламени и стал первым Императором объединённых под его началом человеческих племён. Его славное правление длилось пятьдесят лет, по истечении которых Сигмар таинственным образом исчез — как потом оказалось, вознёсся на небеса и получил божественный венец из рук своего небесного покровителя Ульрика.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Большинство граждан Империи как минимум на словах отдают должное божественному покровителю своей страны. В самых небожных провинциях вроде Рейкленда поклонение Сигмара является неотъемлемой частью повседневной жизни. Богоубоженные граждане еженедельно посещают массовые богослужения, называемые стояниями, где жрецы проповедуют им о жизни и деяниях Сигмара, а самые сознательные ещё и тренируются в местном ополчении, регулярно исповедуются в грехах, принимают покаяние и следуют советам жрецов, которые учат, как устроить свою жизнь так, чтобы быть достойным покровительства своего Божественного Короля.

Церковь Сигмара состоит из бесчтного множества всевозможных орденов. Самым крупным из них является Орден Факела, жрецы которого выполняют функции духовных лидеров приходских сообществ. Среди прочих важных орденов Церкви можно упомянуть Орден Очищающего Пламени (инквизиторы и охотники на ведьм), Орден Серебряного Молота (жрецы-воины и охотники на ведьм) и Орден Наковальни (монашеский орден, посвящённый сохранению законов Сигмара и памяти о его деяниях). Кроме того, в состав Церкви входит множество рыцарских орденов. Самыми знаменитыми из них являются гордые Рыцари Крови Сигмара, фанатичные Рыцари Пламенного Сердца и воинственные Рыцари Грифона.

Учитывая размеры Церкви Сигмара и количество её служителей, нет никакой возможности выделить некий общий фасон мундиров, жреческих ряс и мантей, которые носят её многочисленные клирики: цвета, покрой и аксессуары могут варьироваться в очень широких пределах в соответствии с местными традициями и требованиями службы.

## СВЯТЫЕ МЕСТА

В каждом поселении Империи, будь то громадный город или крохотное село, обязательно есть хотя бы один храм Сигмара. В Вели-

ком соборе Альтдорфа служат сотни жрецов и рабочих-послушников, а за порядком в нём следит как минимум два ордена храмовников. На противоположном конце этой «храмовой шкалы» находятся сельские часовенки, службы в которых проводит странствующий жрец, чей приход включает в себя сразу несколько окрестных деревень. Алтарь Сигмара есть в каждом уважающем себя домохозяйстве, а придорожные святыни, украшенные молотами или двухвостыми кометами, в изобилии разбросаны вдоль всех больших дорог Империи.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Сигмара, считается уничтожение хаосопоклонников или разоблачение коррумпированного сановника, тайно продавшегося Губительным Силам или иноземным державам. Не менее достойным деянием является создание или воспитание сильных местных сообществ, подобающим образом воплощающих в себе все идеи, лежащие в основе могущества и единства Империи.

## ЗАПОВЕДИ

- Выполняй приказы.
- Помогай гномам и не причиняй им зла.
- Укрепляй единство Империи.
- Храни верность трону Империи.
- Истребляй зеленокожих, хаосопоклонников и ведьм без всякой пощады.



# ЦЕРКОВЬ ТААЛА, БОГА ДИКОЙ ПРИРОДЫ

**Святой престол:** Талабхайм, Талабекленд

**Глава Церкви:** Иерарх

**Основные ордена:** Орден Ветвистого Рога, Длинноногие

**Крупные праздники:** весенне равноденствие, отмечается также осенне равноденствие и оба солнцестояния

**Общеизвестные писания:** «Зелёная Книга», «Ритуалы Древней Рощи», «Книга Лета»

**Общепринятые священные символы:** ветвистые рога, дубы, каменные топоры

Таал — бог лесов и зверей, Царь Дикой Природы. Таал — муж Райи, отец Мананна и, как считают таалиты, король всех богов (конечно, представители всех остальных Церквей отнюдь не спешат соглашаться с подобными притязаниями). Власть Таала простирается над всей природой — от полноводных рек до высочайших гор и от мельчайших букашек до крупных зверей. Изображают его, как правило, в виде зрелого мужчины крепкого телосложения, с длинной гривой всклокоченных волос и огромными ветвистыми рогами. Кроме того, ему обычно приписывают вспыльчивый нрав и любовь к охоте.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Почитатели Таала в большинстве своём — это жители сельских районов Старого Света и те, кто живёт дарами дикой природы, а потому стремится быть у её владыки на хорошем счету. Таал считается божественным покровителем Талабекланда — на территории этой провинции влияние его Церкви особенно велико.

В состав Церкви Таала входит множество мелких орденов, созданных вокруг храмов и священных рощ, разбросанных по всему Старому Свету, но движущей силой Церкви являются крупнейшие из существующих орденов: Орден Ветвистого Рога и Орден Длинноногих. Члены Ордена Ветвистого Рога — жрецы Церкви Таала, проповедующие его учение и защищающие заповедные места от вторжения чужаков. Этот орден особенно распространён в Талабекланде, а его лесные храмы служат центрами общественной жизни для всех окрестных таалитов. Члены Ордена Длинноногих — что-то среднее между жрецами-воинами и рыцарями-храмовниками — обычно странствуют в одиночку, очищая владения Таала от скверны и следя за тем, чтобы местные жители не нарушили заветов Отца Таала.

## СВЯТЫЕ МЕСТА

Храмы Таала в большинстве своём — небольшие скромные строения из дерева и грубого камня, стиль которых не меняется на протяжении вот уже многих сотен лет. Возводят их, как правило, неподалёку от каких-нибудь природных достопримечательностей вроде водопадов, подземных источников или каменистых утёсов. Долгое пребывание в жарко напотленной бане является одной из самых распространённых духовных практик таалитов, и специально для этой цели к большинству их храмов пристроена небольшая парилка. Главный храм Таала в Талабхайме отличается самым разительным образом — внешне он напоминает скорее несколько заросший, но при этом безупречно ухоженный рябиновый сад, в котором каждую неделю проходят грандиозные многолюдные ритуалы.

Несмотря на то что главный храм считается резиденцией главы Церкви Таала, большую часть времени Иерарх проводит в священной чаще леса Таалгрунхар. Святилища Таала чаще всего нерукотворны — некоторые особо старые деревья в определённый момент просто объявляются священными, и верующие начинают приносить

к их корням свои дары. Нередко роль святилищ Таала играют пещеры, рощи и прочие места, дорогу к которым знают только местные жители да верные таалиты.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Таала, считается уничтожение зловредных чудовищ и мутантов, посадка угодных Таалу деревьев и охрана священных рощ. Кроме того, Таал может повелеть своему последователю отправиться в паломничество к далёкой и высокой горе, чтобы возложить камень к подножию насыпанного на вершине горы кургана, или, скажем, расчистить русло погребённого под оползнем водопада. Единственное, что объединяет любые священные миссии в честь Таала, — это необходимость уметь преодолевать тяготы долгого пути и выживать в дикой природе.

## ЗАПОВЕДИ

- Возноси благодарственную молитву за каждое добытое животное.
- Каждый год проводи неделю наедине с дикой природой.
- Отвергай металлические доспехи — лишь нисполненные Таалом шкуры достойны облекать истинно верующего.
- Полагайся лишь на свои умения, а не на порох и безжизненные плоды технологии.
- Не причиняй животным зла, если только ты не голодаешь, не защищаешь свою жизнь или не желаешь принести достойную жертву Таалу.



# ЦЕРКОВЬ УЛЬРИКА, БОГА ВОЙНЫ

**Святой престол:** Мидденхайм, Мидденланд

**Глава Церкви:** Ар-Ульрик

**Основные ордена:** Орден Воюющего Волка, Орден Рыцарей Белого Волка

**Крупные праздники:** начало военной кампании, Хохвинтер, окончание военной кампании

**Общеизвестные писания:** *Liber Lupus*, «Тевтогенгешихте», «Кредо Ульрика»

**Общепринятые священные символы:** белые волки, стилизованные «У», когти

Ульрик — свирепый бог волков, зимы и войны. Ульрик — брат Таала и, согласно верованиям самих ульрикан, король всех богов (конечно, представители всех остальных Церквей — в первую очередь Церкви Таала — отнюдь не спешат соглашаться с подобными притязаниями). Изображают его, как правило, в виде могучего бородатого варвара, облачённого в белую волчью шкуру и вооружённого громадным боевым топором по имени Блицбайль. Замкнутый, суровый и беспощадный, Ульрик учит своих последователей полагаться только на самих себя. Он презирает слабость, трусость и вероломство и во всём предпочитает прямой и открытый подход.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Церковь Ульрика пользуется наибольшим влиянием на севере Империи. Ульрик считается божественным покровителем Мидденхайма — города-государства, являющегося сердцем ульриканской религии. На остальной территории Империи этого бога почитают в основном воины и солдаты. Большинство правоверных ульрикан, стремясь походить на своё дикое божество, не стрижёт волос и не бреет бород.

Церковь Ульрика разделена на две крупные фракции: жреческий Орден Воюющего Волка и рыцарский Орден Белого Волка. Воющие Волки не слишком популярны за пределами Мидденланда и Нордланда — большая часть граждан Империи считает их излишне грубыми по меркам нынешней просвещённой эпохи. Рыцари Белого Волка, напротив, исключительно популярны — этот орден можно смело считать самым крупным рыцарским орденом Империи и, судя по всему, старейшим орденом храмовников Старого Света.

Жрецы Ульрика носят чёрные рясы. Иногда — с меховой оторочкой, обязательно — с изображением воюющего белого волка на груди. Нередко образ дополняет наброшенная на плечи волчья шкура.

## СВЯТЫЕ МЕСТА

Главный храм Ульрика выстроен в Мидденхайме, и глава его Церкви, Ар-Ульрик (что значит «сын Ульрика»), обладает огромной духовной и светской властью. Позади главного храма находится просторный двор, в центре которого пылает неугасимый серебристый огонь — путеводный светоч, дарованный людям самим богом зимы. Это божественное пламя является конечной целью сразу нескольких наиболее популярных паломнических маршрутов, и всякий истинно верующий ульриканин Мидденхайма считает себя обязанным хотя бы раз в жизни искупаться в его холодном свечении. Конечно, храмы в честь Ульрика встречаются по всей Империи, но на севере их значительно больше, и там они заметно богаче и крупнее, чем на юге. Часовни или святилища Ульрика в обязательном порядке присутствуют практически в любой казарме или долговременной фортификации Старого Света.

Сами храмы Ульрика напоминают квадратные укреплённые цитадели. Свет проникает внутрь сквозь узкие, устроенные под самым

потолком оконца, а в центре просторной залы всегда горит очаг; поддержание огня в этом очаге — одна из обязанностей храмовых жрецов. За очагом, у дальней стены, обычно находится статуя: Ульрик, сидящий на троне, нередко в компании пары громадных волков, сидящих или лежащих справа и слева от него. Святыни отличаются от храмов разве что размерами: очаг заменяет лампа, а громадные изваяния — статуэтки в пару футов высотой.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Ульрика, считается проявление силы, отваги и боевого мастерства. Убийство могучего чудовища, истребление шайки зверолюдов или разбойников — вот типичные примеры угодных Ульрику деяний.

## ЗАПОВЕДИ

- Подчиняйся своим командирам.
- Защищай свою честь любой ценой и всегда принимай брошенный вызов.
- Будь честен и прям; коварство и обман допустимы лишь при устройстве засады.
- Волчью шкуру достоин носить только тот, кто добыл её оружием, сделанным собственноручно.
- Порох, шлемы, арбалеты и технологии — это не путь Ульрика.



# ЦЕРКОВЬ ШАЛИИ, БОГИНИ МИЛОСЕРДИЯ

**Святой престол:** Курон, Бретония

**Глава Церкви:** Гранд Матриарш

**Основные ордена:** Орден Кровоточащего Сердца, Орден Чаши

**Крупные праздники:** нет

**Общеизвестные писания:** «Книга Страданий», «Ливр де Лярм», «Завет Пергунды»

**Общепринятые священные символы:** белые голубки, ключи, сердце с каплей крови

Шалия — богиня врачевания, милосердия и сострадания, дочь Верены и Морра, сестра Мириидии. Шалию обычно изображают в виде прекрасной девушки с глазами, полными слёз, пролитых по боли этого мира. Говорят, что сострадание Шалии безгранично, а если верить некоторым мифам, например о том, как Ранальд выманил у неё бессмертие, или о том, как Маннан запер её в своём замке на дне океана, то не менее безгранична и её наивная доверчивость. Впрочем, шалиане принимают её милосердие ко всему существу как данность и не подвергают сомнениям поступки своей богини. С их точки зрения, истинная наивность состоит в том, чтобы позволять себе судить, кто достоин милосердия Шалии, а кто нет.

## ПОЧИТАТЕЛИ

Большинство жителей Старого Света считает Церковь Шалии культом целителей и врачевателей, но шалиане делают всё возможное, чтобы уменьшать не только телесные страдания. Среди них есть и щедрые благотворители, жертвующие немалые суммы на помощь обездоленным; и работники сиротских приютов, лечебниц и домов признания; и даже самоотверженные храбрецы, занимающиеся поисками пропавших без вести. Крупнейшей и главенствующей фракцией Церкви Шалии является Орден Кровоточащего Сердца, жрецы которого служат в храмах, хосписах, домах милосердия и прочих святых местах. Монашеский Орден Чаши куда малочисленнее и состоит из шалиан, посвятивших себя искоренению пагубного влияния Повелителя Мух и борьбе с худшими болезнями и моровыми поветриями во всех уголках Старого Света.

Клирики Церкви Шалии носят белоснежные рясы, обычно с капюшонами и символом кровоточащего сердца, вышитым на левой стороне груди.

## СВЯТЫЕ МЕСТА

Главный собор Церкви Шалии находится в Бретонии, в городе Куроне, прямо над знаменитыми целебными источниками. Местные жители верят, что чудодейственные воды этого источника проистекают из чаши Шалии — из той самой чаши, испив из которой, обрёл бессмертие Ранальд. Более того, они искренне убеждены, что эта чаша — не что иное, как Святой Грааль Владычицы Озера, божественной покровительницы Бретонии. Так это или нет, неизвестно, но Курон был и остаётся популярным местом паломничества, и пилигримы со всего Старого Света съезжаются туда в том числе и для того, чтобы обрести исцеление от всевозможных болезней. Храмы Шалии есть во всех без исключения городах, больших и малых, и даже в самых крохотных поселениях имеется хотя бы небольшое святилище в честь богини милосердия. Типичный храм Шалии — это, как правило, комплекс строений в южном стиле, разделённый на две части: храм с внутренним двориком с одной стороны и лазарет с другой. В больших храмах обычно имеются примыкающие к госпиталю приделы, возведённые на деньги богатых жертвователей. Святыни Шалии, как правило, достаточно незамысловаты. В большинстве

случаев это просто каменная плита, на которой выбито изображение голубки или сердца, или изваяние с фонтаном, символизирующим пролитые богиней слёзы.

## ПОКАЯНИЕ

Достойным актом покаяния, с точки зрения Шалии, является помочь больным, бедным и обездоленным. Так, например, шалианин, стремящийся искупить некий проступок, может отправиться в зачумлённую деревню, чтобы заботиться о больных до тех пор, пока поветрие не утихнет. Кроме того, Шалия нередко отправляет своих последователей трудиться в полевых госпиталях или странствовать, помогая пилигримам, не способным завершить паломничество из-за внезапной болезни.

## ЗАПОВЕДИ

- Не суди того, кто нуждается в помощи, но помогай.
- Убийство простительно только из самозащиты или в схватке со слугами Повелителя Мух.
- Истребляй слуг Повелителя Мух, где бы те ни скрывались.
- Служение Шалии не прекращается никогда — не время предаваться праздности.
- Не оскверняй рук оружием. Дорожный посох и отвага — вот твоё оружие.



## БОГИ-ПРЕДКИ ГНОМОВ

Гномы почитают своих древних предков и превыше всего ценят традиции своего народа. Несмотря на то что эпоха богов-предков минула тысячи лет тому назад, жители древнейших гномьих Твердынь умудрились сохранить записи, повествующие о тех седых временах. Дошедшие благодаря этим записям имена сформировали обширный и тесно связанный родственными узами пантеон, но три бога-предка почитаются особо, а их имена известны каждому гному без исключений — это Гримнир, Грунгни и Валайя, прародители всего гномьего народа. Помимо них практически любой гном почитает как минимум ещё и родоначальника своего собственного клана, который, как правило, считается его божественным покровителем.

### ГНОМЫ-ЖРЕЦЫ

Гномы, посвятившие себя служению культу богов-предков, не становятся жрецами, монахами или жрецами-воинами. У гномов особые отношения со своими богами-предками, и лучшим способом почитания они считают не преклонение и восхваление, а подражание.

Поэтому если ты хочешь сыграть набожного гнома, то просто выбери карьеру, которая лучше всего соответствует образу особо почитаемого им бога-предка. Так, если тебе нужно, чтобы твой гном стал жрецом Гримнира, стоит выбрать для него карьеру *убийцы чудовищ* или, например, *солдата*.

## БОГИ ЭЛЬФОВ

Эльфы молились своим богам задолго до того, как люди и другие народы стали теми, кем они являются в настоящий момент. Пантеон эльфийских богов очень обширен, и между лесными и высшими эльфами нет единства в отношении того, кого из богов следует почитать превыше прочих.

Эльфийский пантеон можно условно разделить на два больших двора: Кадаи и Китараи. Кадаи правят небесами, тесно связаны со своими почитателями и помогают им при каждой возможности. Эгоистичные Китараи, напротив, правят подземным миром и не обращают на эльфов никакого внимания. Кроме того, существуют независимые боги, не входящие ни в один из этих дворов, — самым ярким примером можно считать Морая-Хег, Старуху, богиню судьбы и смерти.

Высшие эльфы особо почитают Кадаи — их жрецы занимают в обществе эльфов видное место и пользуются заметным влиянием. Конечно, время от времени они вызывают и к Китараи, но поклонение им не одобряется обществом: единственным исключением из этого правила можно назвать Матланна, покровителя мореплавателей. Согласно эльфийским легендам, Асуриан, бог творения, является королём всех богов и обладает властью судить и миловать любого из них.

Лесные эльфы проповедуют более сбалансированный подход и строят храмы и часовни в честь любых полезных в повседневной жизни богов, вне зависимости от того, Кадаи они или Китараи. Поскольку живут лесные эльфы в лесах, превыше всех остальных эльфийских богов они почитают Мать Ишу и Карноса-Охотника — ходят слухи, что эти боги непосредственно и очень активно участвуют в судьбах народа лесных эльфов.

Согласно учениям некоторых теологов (в основном эльфийских), божества эльфийского пантеона являются единственными истинными богами, а те, кого почитают другие народы, — это всего лишь аспекты эльфийских божеств.

## ЭЛЬФЫ-ЖРЕЦЫ

И среди высших эльфов, и среди их лесных сородичей есть жрецы, но никто из них не может творить ни благословений, ни чудес. Эльфы полагают, что богам вообще не свойственно проявлять свою волю таким образом и что они уже преподнесли смертным свой величайший дар — магию. Поэтому если ты хочешь сыграть эльфийского жреца, то выбирай карьеру *мага* и *Школу магии*, лучше всего отражающую силы, которыми наделяет героя его божественный покровитель. Так, например, жрецу Карноса подойдёт *Школа Зверей*, последователю Иши — *Школа Жизни*, а почитателям Асуриана — *Школы Света* или *Огня*.



## БОГИ ПОЛУРОСЛИКОВ

Кое-кто говорит, что полурослики скорее суеверны, чем религиозны, и их пантеон в какой-то мере обосновывает подобные утверждения. Большинство полуросличьих богов так или иначе связаны с домашним очагом, хозяйством, готовкой, травничеством, земледелием и прочими аспектами повседневной жизни. Да и сам подход этого народа к богам — вопрос не философский, а, скорее, практический; полуросличья поговорка недаром гласит: «глубокую мысль на хлеб не намажешь». Кроме того, полурослики выражают почтение некоторым человеческим богам — в первую очередь Сигмару, Таалу и Райе, но делают это скорее для того, чтобы продемонстрировать свои добрососедские намерения, а не потому, что испытывают искренние религиозные чувства.

### ПОЛУРОСЛИКИ-ЖРЕЦЫ

У полуросликов нет жрецов как таковых, а храмов они и вовсе не строят. Да и зачем, если люди — особенно сигмариты — с радостью сделают это вместо них? В конце концов, получается у них неплохо, так что пусть каждый занимается тем, что ему по душе, — у полуросликов и своих дел по горло. Конечно, полурослики относятся к богам с большим уважением. Практически в каждом домохозяйстве есть небольшой алтарь или домовое святилище, чтобы всякий, коли возникнет у него такая нужда, имел возможность поболтать с небесами, но никто из них не зарабатывает на жизнь тем, что говорит только с одним из богов. Да и какой смысл себя так ограничивать? Если у полуросликов и возникает необходимость выказать особое почтение определённому богу, они просто поручают это своему старейшине (нередко изучив предварительно все подробности предстоящего дела, обстоятельно посовещавшись между собой и выслушав специально приглашённых знатоков).

## ГЛАВНЫЕ БОГИ ГНОМОВ

Бог	Сфера	Почитатели	Подношения	Примечания
Валайя	Пивоварение, домашний очаг, целительство	Ремесленники, учёные, врачи	Пиво, щиты, еда	Главный храм в Караз-а-Караке. Жена Гриннира и Грунгни
Гриннир	Воины, отвага	Солдаты, убийцы чудовищ	Топоры, золотые украшения, былые обиды	Главный храм в Караз-а-Караке; самый большой храм убийц чудовищ — в караке Кадрин. Муж Валайи и брат Грунгни
Грунгни	Горное дело, обработка металлов, обработка камня	Ремесленники, рудокопы	Красивые изделия из камня или металла, кольчужные доспехи	Главный храм в караке Азул. Муж Валайи и брат Гриннира

## ГЛАВНЫЕ БОГИ ЭЛЬФОВ

	Сфера	Почитатели	Подношения	Примечания
<b>Кадаи</b>				
Асуриан	Всё сущее, небеса, фениксы	Правители, судьи, законники	Белые перья, маски, белые кристаллы	Создатель и король всех богов. Асуриан создал и разделил сущее на царство богов и царство смертных
Иша	Плодородие, жизнь	Земледельцы	Еда, слёзы, зелёные кристаллы	Мать. Жена Карноса и создательница эльфов
Карнос	Животные, дикая природа, охота	Охотники, лесники и те, чья работа связана с животными	Животные, вражеская кровь, янтарные кристаллы	Король Дикой Охоты, Владыка Зверей. Муж Иши и создатель всех животных
Хоэт	Мудрость, знания, учёность	Учёные, маги, перфекционисты	Книги, мечи, жёлтые кристаллы	Владыка Мудрости, даровавший эльфам разум
<b>Китараи</b>				
Атарти	Наслаждение, соблазн, змеи, разум	Гедонисты, пройдохи и те, кто склонен поддаваться эмоциям	Змеи, самоцветы, бледно-розовые кристаллы	Владычица Желаний Атарти открыла эльфам мир эмоций. Среди высших эльфов поклонение Атарти в основном запрещено
Кхайн	Война, насилие, кровопролитие	Воины и солдаты	Кровь, оружие, красные кристаллы	Кроваворукий бог
Матлайн	Океаны	Мореплаватели	Золото, рыба, бирюзовые кристаллы	Владыка Глубин. Не отличается любовью к жителям суши, в том числе к эльфам
<b>Независимые</b>				
Мораи-Хег	Смерть, судьба, воробы	Скорбящие	Кости, чёрные перья, чёрные кристаллы	Поклоняются Старухе редко — привлекать её внимание считается неблагородным

## ГЛАВНЫЕ БОГИ ПОЛУРОСЛИКОВ

Бог	Сфера	Почитатели	Подношения	Примечания
Гиацинт	Деторождение, плодовитость, секс	Повитухи, беременные женщины, гуляки	Кипячёная вода, обезболивающие снадобья и травы	Покровительствует двойняшкам и тройняшкам
Йозиас	Земледелие, домашние животные	Земледельцы, пастухи, огородники	Зерно, еда, наваристые супы	Верный себе, Йозиас работает и отдыхает до упаду
Куинсберри	Знание, наследие предков, традиции	Учёные	Книги, домотканое полотно, золото	Владеет библиотекой, в которой хранятся подробные жизнеописания и родословные всех без исключения полуросликов
Эсмерельда	Домашний очаг, хозяйство, гостеприимство	Все полурослики стараются походить на Эсмерельду	Еда, тепло, уют	Препочтеннейшая Бабушка

## БОГИ ХАОСА

Губительные Силы Хаоса — величайшая угроза существованию Старого Света, но многое в них до сих пор остаётся загадкой, и любая попытка узнать о них хоть что-то без предварительного дозволения Церкви Сигмара карается смертью. Сигмариты тщательно проверяют личность и мотивы всякого, кто попытается выхлопотать подобное дозволение, так что получают его лишь очень и очень немногие.

С точки зрения простых граждан, Губительные Силы суть воплощение греха, кара, избежать которой можно, лишь если вести себя в соответствии с заповедями Церквей и официальных культов. Бессмысленное насилие, безудержная похоть, излишняя неряшлисть или неумеренное любопытство чреваты самыми неприятными последствиями, причём не только для самого грешника (поскольку духовная скверна неизменно приводит к печальному концу), но и для всех окружающих (поскольку неподобающее поведение неизменно привлекает внимание злых сил).

Типичный житель Старого Света, скорее всего, будет знать о существовании самых могущественных Губительных Сил, но вряд ли рискнёт называть их вслух и предпочтёт использовать эвфемизмы вроде Кровавого Бога, Владыки Чумы, Повелителя Перемен или Князя Боли. Даже самые просвещённые хранители запретных знаний могут только гадать, что движет этими ужасными сущностями — некая зловещая цель или всего лишь примитивные инстинкты.

Судя по всему, между различными аспектами Губительных Сил существуют разногласия — можно сказать, что они враждуют друг с другом не менее яростно, чем с остальным Старым Светом. В те редкие моменты, когда они действуют сообща, мир содрогается до самого основания, как это было, скажем, двести лет назад, во времена Великой войны против Хаоса. Некоторые утверждают, что культуры богов Хаоса действуют по всей Империи, но большинство с негодованием отвергает подобные заявления как совершенно неправдоподобные, ибо, по их мнению, ни один здравомыслящий житель Старого Света не может быть настолько глуп, чтобы по собственной воле поклоняться одной из Губительных Сил.

## МОЛИТВЫ

Боги особо выделяют некоторых верующих, вмешиваясь в дела смертных в ответ на их молитвы. Тех, кто способен творить чудеса именем своих богов, называют по-разному: живыми святыми, слугами божьими, озарёнными, избранныками небес или помазанниками, но в Империи их, как правило, зовут блаженными и нередко используют этот титул в качестве обращения. Так, например, если окажется, что сестра Анна благословлена Сигмаром (то есть если Сигмар отвечает на её молитвы), она станет блаженной Анной или, если официально, Блаженной Анной, сестрой во Сигмаре.

## БЛАЖЕННЫЕ

Существует два ТАЛАНТА, которые отличают избранных богами блаженными от простых смертных: **благословение** и **божественное вмешательство**. Персонажи, обладающие ТАЛАНТОМ благословение, могут творить благословения (небольшие проявления божественной воли), а обладатели ТАЛАНТА божественное вмешательство — самые настоящие чудеса. Подробнее об этих талантах рассказано в главе 4: **навыки и таланты**.

## БЛАГОСЛОВЕНИЯ И ЧУДЕСА

Благословения и чудеса — это проявления божественной силы, явленные в ответ на молитвы блаженных. Чтобы сотворить благо-

словение или чудо, персонаж должен пройти **проверку молитвословия (+0)**. В случае успеха **благословение** или **молитва** срабатывают согласно правилам, а высокий уровень успеха позволяет усилить их или обеспечивает какой-нибудь дополнительный эффект. В случае провала персонаж возносит молитву, но бог по той или иной причине его либо не слышит, либо не снисходит до ответа. Если же **ПРОВЕРКА МОЛИТВОСЛОВИЯ** оказывается неудачной, персонаж умудряется прогневать своего небесного покровителя и должен немедленно обратиться к таблице **божественного гнева**.

## Ограничения

Чтобы сотворить **благословение** или **чудо**, персонаж должен иметь возможность произнести или спеть молитву вслух. После того как персонаж даровал **благословение** или явил чудо, он не сможет сотворить его повторно, пока эффект этого **благословения** или **чуда** не сойдёт на нет.

Если персонаж становится целью сразу нескольких одинаковых **благословений** или **чудес**, сотворённых разными блаженными, их эффекты не суммируются. Так, если персонаж получит сразу два **благословения грации**, его ловкость всё равно увеличится только на 10 пунктов.

## ПУНКТЫ ГРЕХОВНОСТИ

Боги пристально следят за своими блаженными и строго карают их, если те начинают грешить. В игре степень недовольства богов исчисляется пунктами **греховности**.

Если персонаж нарушает одну из заповедей, приведённых в описании Церкви, к которой он принадлежит, ведущий может «наградить» его одним или несколькими пунктами **греховности**. Пункты **греховности** накапливаются без всяких ограничений, и чем их больше, тем сильнее будет гнев бога, когда герой решит обратиться к нему с мольбой о помощи.



## ЭТО ГРЕХ!

У избранных богами персонажей, скорее всего, будет масса возможностей нарушить ЗАПОВЕДИ своей религии. Задача ведущего — оценить степень серьёзности такого нарушения и решить, сколько пунктов **греховности** герой за это получит (как правило, в пределах от 1 до 3). К примеру, возьмём Церковь Мирмидии и **ЗАПОВЕДЬ**, которая требует уважительного отношения к военнопленным. Если жрец Мирмидии откажется подать воды страдающему от жажды пленнику, этот проступок можно оценить в 1 пункт **греховности**. Избиение пленника — куда более серьёзное нарушение, и за него полагается не менее 2 пунктов **греховности**. Пытки или убийство беспомощного пленника, с точки зрения Мирмидии, полностью неприемлемы, и достойным наказанием за подобный проступок будет никак не меньше 3 пунктов **греховности** (а то и больше).

Добрый ведущий может предупредить игрока, если действия его персонажа чреваты получением пунктов **греховности** (особенно если игрок — новичок).



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПОЙ, СЕСТРА, ПОЙ!

Каждому из богов молятся по-разному, но, будь то боевые кличи Ульрика, матрёсские песенки — шанти Маннана или погребальные плачи Морра, слова молитвы надлежит произносить (или петь) чётко и с выражением.

Чтобы отобразить это в игре, ведущий может увеличить сложность ПРОВЕРКИ МОЛИТВОСЛОВИЯ, если персонаж игрока возносит МОЛИТВУ тихо или неуверенно.



## ПРИДЕТСЯ ПОМОЛИТЬСЯ!

Если персонаж совершает особо богоугодное деяние (например, предпринимает долгое и опасное паломничество или жертвует своей Церкви значительную сумму денег), ведущий может позволить ему пройти ПРОВЕРКУ МОЛИТВОСЛОВИЯ, чтобы вымолить у своего божества прощение. В случае успеха этой ПРОВЕРКИ персонаж может избавиться как минимум от одного из накопленных им пунктов ГРЕХОВНОСТИ. Обрати внимание, что эта ПРОВЕРКА МОЛИТВОСЛОВИЯ тоже может вызвать БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ (испытав его, персонаж также избавится от 1 пункта ГРЕХОВНОСТИ).

### Греховность и гнев

Блаженный персонаж, который взывает о помощи к божеству, разгневанному его действиями, очень сильно рискует. Если персонаж проходит ПРОВЕРКУ МОЛИТВОСЛОВИЯ, а значение, выпавшее на игральной кости единиц, оказывается меньше или равно количеству накопленных этим персонажем пунктов ГРЕХОВНОСТИ, на персонажа обрушивается БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ, даже если сама ПРОВЕРКА МОЛИТВОСЛОВИЯ проходит успешно.

### БОЖЕСТВЕННЫЙ ГНЕВ

К таблице божественного гнева надлежит обращаться всякий раз, когда при ПРОВЕРКЕ МОЛИТВОСЛОВИЯ героя постигает неудача или когда значение, выпавшее на игральной кости единиц, оказывается меньше или равно количеству накопленных этим персонажем пунктов ГРЕХОВНОСТИ. Ведущий также может использовать эту таблицу (или выбирать из неё результаты по своему усмотрению) всякий раз, когда действия персонажа вольно или невольно оскорбляют любого из богов. Помни, что к результату броска 1d100 по таблице божественного гнева необходимо прибавлять +10 за каждый имеющийся у героя пункт ГРЕХОВНОСТИ. После того как персонаж испы-

тает на себе эффект божественного гнева, он избавляется от одного из имеющихся у него пунктов ГРЕХОВНОСТИ.

### Покаяние

Некоторые проявления божественного гнева требуют совершения актов ПОКАЯНИЯ. Ведущий может назначить ПОКАЯНИЕ по своему усмотрению, отталкиваясь от преступка, который совершил персонаж, и при желании назначить дополнительное наказание, если герой, совершающий акт ПОКАЯНИЯ, не проявляет должного рвения. Примеры актов ПОКАЯНИЯ приведены в описаниях Церквей этих богов. Персонаж может узнать о назначенному ему ПОКАЯНИИ из ниспосланного ему видения, откровения или — что бывает крайне редко — непосредственно от своего божества. Если бог не считает персонажа достойным того, чтобы снизойти до него лично, проводником божественной воли может стать любой единоверец героя. Как вариант, бог всегда может прислать одного из своих посланников в облике покойного наставника персонажа, легендарного святого подвижника или священного животного, и тот поведает герою, что он должен совершить, чтобы искупить свои грехи. Задача веду-

### ТАБЛИЦА БОЖЕСТВЕННОГО ГНЕВА

1d100	Результат
01–05	<b>Узри же.</b> Ниспосланные богом видения обескураживают героя. Персонаж должен успешно пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+20) — в противном случае он будет <b>ошеломлён</b> . Содержание этих видений остаётся на откуп ведущему
06–10	<b>Подумай над своим поведением.</b> На протяжении следующей недели при ПРОВЕРКАХ МОЛИТВОСЛОВИЯ персонаж не может получить УРОВЕНЬ УСПЕХА выше, чем +0
11–15	<b>Внемли моим словам.</b> Персонаж получает -10 при ПРОВЕРКАХ МОЛИТВОСЛОВИЯ на протяжении следующих [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] РАУНДОВ
16–20	<b>Покажи своё рвение.</b> Персонаж <b>сбит с ног</b> . Он может избавиться от этого состояния, только если успешно пройдёт ПРОВЕРКУ МОЛИТВОСЛОВИЯ (+20)
21–25	<b>Не испытывай моё терпение.</b> Персонаж не может проходить ПРОВЕРКИ МОЛИТВОСЛОВИЯ на протяжении 1d10 РАУНДОВ
26–30	<b>Мои пути неисповедимы.</b> Персонаж получает -10 ко всем ПРОВЕРКАМ, связанным с его божеством (по усмотрению ведущего), на протяжении следующих [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] часов
31–35	<b>Твой недостаток веры тревожит меня.</b> Персонаж не может проходить ПРОВЕРКИ МОЛИТВОСЛОВИЯ на протяжении [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] РАУНДОВ
36–40	<b>Познай мою боль.</b> Персонаж теряет [1 + ГРЕХОВНОСТЬ] пунктов здоровья (ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ его не защищают). Кроме того, персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+20) — при провале он будет <b>ошеломлён</b>

1d100	Результат
41–45	<b>Неправедны дела твои.</b> Цель (или цели) молитвы персонажа оказывается <i>сбита с ног</i> . Все БЛАГОСЛОВЕНИЯ и ЧУДЕСА его бога не оказывают на неё никакого эффекта на протяжении следующих [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] дней
46–50	<b>Не желаю слышать твой лепет.</b> Персонаж не может проходить ПРОВЕРКИ МОЛИТВОСЛОВИЯ на протяжении [2d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] РАУНДОВ
51–55	<b>Познай мой гнев.</b> Персонаж теряет [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] пунктов ЗДОРОВЬЯ. Кроме того, он должен пройти проверку стойкости (+0) — при провале он оказывается <i>ошеломлён</i>
56–60	<b>Не жди от меня помощи.</b> Персонаж получает -10 ко всем НАВЫКАМ, имеющим отношение к его божеству (по усмотрению ведущего), на протяжении следующих [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] ДНЕЙ
61–65	<b>Стигматы.</b> Персонаж получает [1 + ГРЕХОВНОСТЬ] состояний кровотечения
66–70	<b>Ниспосланная слепота.</b> Персонаж оказывается <i>сбит с ног</i> . Кроме того, он получает [1 + ГРЕХОВНОСТЬ] состояний ослепления, и единственный способ снова прозреть — успешно пройти проверку молитвословия (+0), каждый раз избавляясь от [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] состояний ослепления
71–75	<b>Чем пожертвую ты во имя моё?</b> Персонаж теряет [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] пунктов ЗДОРОВЬЯ (ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ его не защищают). Кроме того, персонаж должен пройти проверку стойкости (-10) — при провале он оказывается <i>ошеломлён</i>
76–80	<b>Покайся, ибо ты согрешил.</b> Персонаж разгневал своего бога и теперь в качестве епитимьи обязан на протяжении [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] РАУНДОВ в качестве доступного ему ДЕЙСТВИЯ проходить ПРОВЕРКУ МОЛИТВОСЛОВИЯ
81–87	<b>Очищение плоти.</b> Персонаж теряет [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] пунктов ЗДОРОВЬЯ (ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ его не защищают). Кроме того, персонаж должен пройти проверку стойкости (-20) — при провале он оказывается <i>ошеломлён</i> . Если персонаж при этом получает УРОВЕНЬ УСПЕХА -4 или ниже, он также оказывается <i>без сознания</i> и придёт в себя не раньше чем через 1d10 РАУНДОВ
88	<b>Демоническое вмешательство.</b> На молитву персонажа отвечают тёмные боги. На расстоянии 2d10 ярдов от него появляется 1d10 младших демонов, которые атакуют тех, кто находится к ним ближе всего
89–95	<b>Бойся гнева моего.</b> Персонаж получает [1 + ГРЕХОВНОСТЬ] состояний паники
96–100	<b>Покайся!</b> Персонаж должен совершить акт ПОКАЯНИЯ
101–105	<b>Умерщвление плоти.</b> Персонаж теряет все имеющиеся у него пункты ЗДОРОВЬЯ и оказывается <i>без сознания</i> , причём избавиться от этого СОСТОЯНИЯ он сможет только после того, как восстановит хотя бы 1 пункт ЗДОРОВЬЯ
106–110	<b>Не произноси имя моё всуе.</b> Персонаж теряет ТАЛАНТЫ благословение и божественное вмешательство на [1d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] ДНЕЙ
111–115	<b>Отринь пракх мирской.</b> Персонаж лишается всего своего снаряжения и остаётся совершенно голым. Каждый акт ПОКАЯНИЯ позволит ему вернуть себе один из утраченных таким образом магических предметов (если они у него, конечно, были)
116–120	<b>Ты злоупотребляешь милостью моей.</b> Персонаж теряет ТАЛАНТЫ благословение и божественное вмешательство на [2d10 + ГРЕХОВНОСТЬ] ДНЕЙ
121–125	<b>Уэри свои проступки.</b> Бог насылает на персонажа мучительные воспоминания, связанные с его проступками и прегрешениями, — они проносятся перед мысленным взором героя в одно мгновение, но по ощущениям делятся целую вечность. Посовещайтесь с ведущим и придумайте подходящую ПСИХИЧЕСКУЮ ОСОБЕННОСТЬ (см. стр. 190), чтобы отразить реакцию персонажа на это травмирующее переживание
126–130	<b>Гром и молния.</b> Бог поражает персонажа небесным пламенем. Герой теряет все имеющиеся у него пункты ЗДОРОВЬЯ и оказывается <i>ожжен огнём</i>
131–135	<b>Познай мои страдания.</b> Персонаж каждое утро получает [1 + ГРЕХОВНОСТЬ] состояний кровотечения, пока не совершит акт ПОКАЯНИЯ
136–140	<b>Отлучение.</b> Персонаж теряет ТАЛАНТЫ благословение и божественное вмешательство, пока не совершит два акта ПОКАЯНИЯ — после первого покаяния к нему вернётся благословение, а после второго — божественное вмешательство. Все единоверцы персонажа мистическим образом узнают о постигшей его немилости: СЛОЖНОСТЬ всех социальных ПРОВЕРОК с их участием становится для него <i>безумной</i> (-30), и никакие модификаторы не в силах это изменить
141–145	<b>Докажи, что достоин.</b> На расстоянии d100 ярдов от персонажа появляется божественный посланник, который атакует персонажа, мешает ему, насмехается над ним — иными словами, ведёт себя в соответствии с природой своего божественного владыки
146–150	<b>Я отвергаю тебя.</b> Бог отворачивается от персонажа. Герой навсегда теряет ТАЛАНТЫ благословение и божественное вмешательство, а также все ШАГИ РАЗВИТИЯ НАВЫКА молитвословия. Кроме того, все бывшие единоверцы персонажа мистическим образом узнают о постигшей его немилости: СЛОЖНОСТЬ всех социальных ПРОВЕРОК с их участием становится для него <i>безумной</i> (-30), и никакие модификаторы не в силах это изменить
151+	<b>Страшный суд.</b> Бог призывает персонажа на суд за совершённые им прегрешения. Если у героя нет ни одного пункта СУДЬБЫ, он просто исчезает из мира смертных раз и навсегда. Если же игрок потратит пункт СУДЬБЫ, то бог осудит и отвергнет персонажа (см. Я отвергаю тебя выше), после чего тот вернётся в мир смертных в выбранный ведущим момент



## БОЖЕСТВЕННЫЕ ПОСЛАННИКИ

Божественные посланники — сверхъестественные слуги богов, исполняющие их волю в материальной реальности, подобно тому как демоны исполняют волю тёмных богов. Как правило, божественные посланники принимают облик любимых богами животных (вроде белых волков Ульрика или золотых орлов Мирмидии) или покойных последователей этих богов (например, легендарных жрецов или храмовников). Чтобы создать божественного посланника того или иного бога, используй правила, описанные в главе 12: **бестиарий**, изменяя соответствующих животных, людей или демонов по своему усмотрению.

щего — принять во внимание природу греховых деяний персонажа и подумать, как именно должен отреагировать на них его божественный покровитель.

## БЛАГОСЛОВЕНИЯ

Благословения — это слабые, едва заметные проявления божественной воли; персонаж, обладающий талантом **благословение**, получает все шесть благословений своей Церкви, перечисленных в таблице церковных благословений.

### УРОВЕНЬ УСПЕХА

Каждые +2 уровня успеха, полученные в результате проверки молитвословия при сотворении благословения, позволяют выбрать один из перечисленных ниже эффектов:

- **дальность:** + 6 ярдов;
- **цель:** +1;
- **длительность:** +6 раундов.

Если благословение обладает мгновенной длительностью, увеличить её не получится. Любое из перечисленных выше преимуществ

## ФОРМАТ ОПИСАНИЯ БЛАГОСЛОВЕНИЙ И ЧУДЕС

- Название благословения или чуда.
- **Дальность.** Расстояние, в рамках которого можно сотворить молитву (обычно измеряется в ярдах); если в этой строке указано «касание», значит, персонаж должен коснуться намеченной цели. Если указан РЕЙТИНГ той или иной ХАРАКТЕРИСТИКИ, значит, имеется в виду ХАРАКТЕРИСТИКА самого блаженного.
- **Цель.** Количество целей. Если в строке написано «область воздействия», эффект затрагивает всех, кто оказывается в указанной области. Если в строке указано «персонаж», значит, целью может быть только сам блаженный. Если в строке указано «особая», значит, необходимо обратиться к описанию молитвы.
- **Длительность.** Продолжительность действия эффекта молитвы; обычно либо срабатывает мгновенно, либо длится указанное количество РАУНДОВ/минут/часов и т. д.
- Описание эффекта молитвы.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СУЕТА СУЕТ

Боги не любят, когда блаженные злоупотребляют их дарами. Если ведущий пожелает, то многократное применение одних и тех же БЛАГОСЛОВЕНИЙ И ЧУДЕС в течение одной сцены (на излечение одной и той же раны, против одной и той же цели и так далее) может разгневать богов, что принесёт блаженному персонажу от 1 до 3 пунктов ГРЕХОВНОСТИ.

можно выбрать несколько раз. Например, если персонаж творит БЛАГОСЛОВЕНИЕ ИСЦЕЛЕНИЯ и получает УРОВЕНЬ УСПЕХА +4, он может исцелить три цели, находящиеся от него на расстоянии касания, две цели, находящиеся в 6 ярдах от него, или одну цель, находящуюся в 12 ярдах.

## ТАБЛИЦА ЦЕРКОВНЫХ БЛАГОСЛОВЕНИЙ

Верена	Везение	Мудрость	Отвага	Праведность	Сметливость	Совесть
Манани	Битва	Дыхание	Живучесть	Крепость	Отвага	Свирепость
Мирмидия	Битва	Везение	Защита	Отвага	Праведность	Совесть
Морр	Везение	Дыхание	Живучесть	Мудрость	Отвага	Праведность
Райя	Выздоровление	Дыхание	Защита	Исцеление	Совесть	Стремительность
Ранальд	Везение	Грация	Защита	Притягательность	Сметливость	Совесть
Сигмар	Битва	Защита	Крепость	Мощь	Отвага	Праведность
Таал	Битва	Дыхание	Крепость	Охота	Свирепость	Совесть
Ульрик	Битва	Живучесть	Крепость	Мощь	Отвага	Свирепость
Шалия	Выздоровление	Дыхание	Живучесть	Защита	Исцеление	Совесть

## ЯВЛЕНИЯ БОЖЕСТВЕННОЙ ПРИРОДЫ

БЛАГОСЛОВЕНИЯ — это слабые, неявные проявления божественной воли, и для персонажей, не наделённых ТАЛАНТОМ видения свыше, они практически ничем не отличаются от простой удачи. Именно поэтому, на взгляд простого обывателя Старого Света, клирик, не наделённый ТАЛАНТОМ благословения, мало чем отличается от блаженного, у которого этот ТАЛАНТ есть.

Природа ЧУДЕС, с другой стороны, не оставляет места для сомнений, поскольку их сотворение всегда сопровождается различными знамениями явно божественной природы. Конкретные детали зависят от обстоятельств, в которых персонаж творит чудо, и бога, волей которого это чудо совершается. Например, ЧУДЕСА Ульрика обычно сопровождаются порывами ледяного ветра и потусторонним волчим воем, а ЧУДЕСА Мананна — почти неизменно — добрым порцией солёной морской воды.

### Благословение битвы

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к ближнему бою.

### Благословение везения

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель может повторно пройти следующую проваленную ПРОВЕРКУ. Результат этой ПРОВЕРКИ должен быть принят безоговорочно.

### Благословение выздоровления

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Цель может снизить на 1 день продолжительность одной из своих болезней. Снизить продолжительность той же болезни можно, только если цель выздоровеет и заразится ею вновь. Если болезней несколько, это БЛАГОСЛОВЕНИЕ можно сотворить против каждой из них.

### Благословение грации

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к ловкости.

### Благословение дыхания

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель не нуждается в дыхании и игнорирует правила утопления и удушения.

### Благословение живучести

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Цель может избавиться от одного из имеющихся у неё состояний.

### Благословение защиты

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Враги, атакующие цель, должны успешно пройти проверку силы воли (+20) — в противном случае внезапно нахлынувшее чувство вины не позволит им поднять на неё руку, и им придётся либо выбрать себе другую жертву, либо предпринять другое действие.

### Благословение исцеления

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Цель восстанавливает 1 пункт здоровья.

### Благословение крепости

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к выносливости.

### Благословение мощи

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к силе.

### Благословение мудрости

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к интеллекту.

### Благословение отваги

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к силе воли.

### Благословение охоты

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к дистанционному бою.

### Благословение праведности

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Оружие цели считается магическим.

### Благословение притягательности

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к харизме.

### Благословение свирепости

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Если цель наносит кому-нибудь травму, нужно бросить 1d100 дважды и выбрать лучший результат.

### Благословение сметливости

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к инициативе.

### Благословение совести

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель должна пройти проверку силы воли (+20), если попытается нарушить любую из заповедей бога — покровителя персонажа. В случае провала её охватывает нестерпимый стыд, и цель не делает того, что хотела.

### Благословение стремительности

Дальность: 6 ярдов

Цель: 1

Длительность: 6 раундов

Цель получает +10 к проворству.



## НАЗВАНИЯ

У каждой Церкви могут быть свои собственные названия для каждого из БЛАГОСЛОВЕНИЙ и ЧУДЕС, и порой таких названий может существовать даже больше одного. Например, Церковь Сигмара может именовать БЛАГОСЛОВЕНИЕ битвы «Литанией гнева Сигмара», а Церковь Ульрика — «Дыханием зимы». Слова могут отличаться — эффект будет неизменным.

## ЧУДЕСА

Чудеса — это явные, громогласные и впечатляющие трепет проявления божественной воли. Персонаж, обладающий ТАЛАНТОМ божественного вмешательства, может творить как минимум одно из перечисленных ниже чудес своей Церкви.

### УРОВЕНЬ УСПЕХА

Каждые +2 уровня успеха, полученные в результате ПРОВЕРКИ МОЛИТВОСЛОВИЯ при сотворении чуда, позволяют увеличить дальность, длительность или количество целей на величину, равную изначальному значению этих показателей, приведённых в описании соответствующего чуда. Так, если дальность чуда равна 50 ярдам, то персонаж, получивший УРОВЕНЬ УСПЕХА +2, может увеличить дальность этого чуда ещё на 50 ярдов.

Чудо, у которого в строках *дальность* и *цель* указано «персонаж», действует исключительно на того, кто творит это чудо, так что ни дальность, ни количество целей этого чуда увеличить не получится. То же самое касается и «мгновенных» чудес — их продолжительность нельзя увеличить вне зависимости от того, насколько успешной будет ПРОВЕРКА МОЛИТВОСЛОВИЯ.

Обрати внимание, что некоторые чудеса предлагают дополнительные возможности для улучшения и (или) расширения их эффекта за счёт высокого уровня успеха.

## ЧУДЕСА ВЕРЕНЫ

### Да будет Верена мне свидетельницей

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Призвав Верену в свидетели, персонаж способен кого угодно убедить в правдивости своих слов. Пока чудо явлено, а персонаж не лжёт, все, кто его слышит, безоговорочно ему верят. Что, естественно, отнюдь не гарантирует того, что слушатели согласятся с его доводами.

### Меч правосудия

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Персонаж возносит Верене молитву с просьбой превратить его меч в орудие против лжи и несправедливости. Если персонаж вооружён мечом, то на время явления чуда его оружие считается магиче-

ским и игнорирует класс брони противников. Кроме того, если персонаж успешно атакует своим мечом преступника (последнее слово за ведущим), тот должен немедленно пройти ПРОВЕРКУ СТОЙКОСТИ (+20) или оказаться без сознания как минимум на [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ персонажа] раундов. Если находящийся без сознания противник при этом станет жертвой преступного деяния, за каждое такое действие персонаж получит по 1 пункту ГРЕХОВНОСТИ.



### Мудрость совы

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Персонаж обращает к Верене молитву с просьбой наделить его чистецей её божественной мудрости. Пока чудо явлено, персонаж получает модификатор +20 к ПРОВЕРКАМ ИНТЕЛЛЕКТА (и связанных с ним навыков). Кроме того, зрачки персонажа расширяются, и его взгляд становится пугающе пронзительным: он получает по 1 уровню ТАЛАНТОВ грозный вид и обострённое восприятие (зрение).

### Оковы истины

**Дальность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Персонаж призывает Верену свершить небесный суд над подозреваемым в преступлении. Если подозреваемый действительно виновен, он будет обездвижен и не сможет избавиться от этого состояния, пока чудо явлено. Если же персонаж выдвигает против цели ложные обвинения, гнев Верены, разосадованной столь прискорбным недостатком мудрости у одного из своих последователей, будет обращён на самого персонажа — тот немедленно получает 1 пункт ГРЕХОВНОСТИ и бросает 1d100 по таблице божественного гнева.

## Слепое правосудие

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг харизмы] раундов

Персонаж возносит молитву, восхваляя способность Верены безошибочно проникать в самую суть всех вещей. Персонаж может пройти проверку наблюдательности (+0), чтобы узреть, что скрыто за заклинаниями и чудесами, создающими иллюзии, сбывающимися с пути или отвлекающими внимание. Кроме того, если персонаж успешно пройдёт проверку интуиции (+20), он сможет безошибочно определить, лжёт его собеседник или говорит правду. Обрати внимание: это чудо не позволяет определить ложь, если собеседник не лжёт сознательно, а искренне заблуждается.

## Тайное станет явным

**Дальность:** [рейтинг харизмы] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Персонаж возносит молитву, прославляющую способность Верены прозревать истину, задаёт своей цели вопрос, и цель немедленно даёт на этот вопрос полный, развернутый и правдивый ответ. При желании цель может воспротивиться божественной воле, осуществив встречную проверку хладнокровия (+20) против уровня успеха, полученного персонажем при сотворении этого чуда. Если цель выигрывает, она находит в себе силы лишь промолчать; если цель выигрывает с уровнем успеха +2 и выше, она сможет утаить какую-нибудь маловажную информацию; если цель выигрывает с уровнем успеха +4 и выше, она сможет утаить какую-нибудь важную информацию; если цель выигрывает с уровнем успеха +6, она сможет солгать. Персонаж при этом будет знать, что цели удалось выкрутиться, но не сможет определить, что именно она скрывает, не узнает, в чём именно заключается её ложь, и, конечно, не сможет ничего доказать.

## ЧУДЕСА МАНАННА

### Лицо утопленника

**Дальность:** [харизма] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг харизмы] раундов

Персонаж призывает ярость Мананна на своих врагов. Пока чудо явлено, лёгкие цели непрерывно заполняются солёной водой, а волосы колышутся, будто её голова находится под водой; цель при этом получает состояние усталости и начинает тонуть (см. стр. 181). Когда эффект чуда сходит на нет, цель должна успешно пройти проверку стойкости (-20) — в противном случае она будет сбита с ног.

### Попутный ветер

**Дальность:** [рейтинг инициативы] миль

**Цель:** 1 парусное судно в поле зрения

**Длительность:** 1 час

Паруса выбранного судна наполняет попутный ветер, который несёт его прямиком к пункту назначения. Пока это чудо явлено, выбранное парусное судно движется с максимально возможной скоростью вне зависимости от направления и скорости господствующих ветров, приливов и течений, а на все проверки хождения под парусом, связанные с управлением этим судном, налагается модификатор +10.

### Хождение по воде

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг харизмы] минут

Персонаж взывает к Мананну, и тот дарует ему способность ходить по воде аки посуху. Это чудо позволяет ходить только по поверхностям

водоёмов размером более 10 ярдов в поперечнике — всё, что меньше этого предела, слишком ничтожно, чтобы удостоиться внимания Мананна.

### Штиль

**Дальность:** [рейтинг инициативы] миль

**Цель:** 1 парусное судно в поле зрения

**Длительность:** 1 час

Персонаж усмиряет ветер, наполняющий паруса корабля или лодки. Вокруг может бушевать яростный шторм и вздымататься могучие волны, но судно, на которое снизошло это чудо, будет окружено областью абсолютно спокойной воды и полного безветрия размером [рейтинг инициативы] ярдов. Пока чудо явлено, паруса этого судна будут бесполезны, но если оно перемещается за счёт какого-нибудь другого движителя (например, на вёслах), то область штиля перемещается вместе с ним.



### Штормовая качка

**Дальность:** [харизма] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг харизмы] раундов

Указанную цель окатывает морской водой и начинает болтать во все стороны, будто та стоит на палубе попавшего в шторм корабля. Её волосы треплет потусторонний ветер, а в лицо то и дело бьют потоки солёных брызг: цель получает по одному состоянию ослепления, оглушения и усталости, а для того, чтобы совершить перемещение, ей потребуется сначала успешно пройти проверку проворства (+20) — в случае провала цель вдбавок будет сбита с ног.

### Щедрость Мананна

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Персонаж умоляет Мананна ниспослать пропитание. Погрузив руки в любой достаточно большой водоём, цель извлекает улов, которого хватит, чтобы накормить одного индивида; если цель погружает руки в море, то чудесного улова хватит на двоих. Каждые +2 уровня успеха позволяют добывать пропитание для ещё одного индивида.

## ЧУДЕСА МИРМИДИИ

### Боевое рвение

**Дальность:** [ХАРИЗМА] ярдов

**Цель:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] союзников

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Слова молитвы заставляют соратников персонажа сплотить ряды и действовать как единый боевой механизм. Все союзники, выбранные в качестве целей этого чуда, получают один уровень таланта *строевая подготовка*.

### Зов фурии

**Дальность:** [ХАРИЗМА] ярдов

**Цель:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] союзников

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Страстные воззвания персонажа наполняют сердца его соратников яростной ненавистью к врагам. Все союзники, выбранные в качестве целей этого чуда, получают психическую особенность *ненависть* (по отношению к противнику, с которым они сражаются в этом бою).

### Копьё Мирмидии

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Если персонаж вооружён копьём, его оружие получает достоинство *сокрушающее* и считается магическим.

### Орлиный взор

**Дальность:** [ХАРИЗМА] ярдов

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

В ответ на молитву о помощи персонажу является божественный посланник Мирмидии — парящий в небе бесплотный орёл. Он выглядит как обычная птица и обладает теми же способностями, но не может взаимодействовать с материальным миром, и к тому же он полностью неуязвим к любым атакам. Пока чудо явлено, персонаж может видеть глазами этого орла и управлять его полётом, рассматривая поле боя и разглядывая позиции врагов. Зрение орла отличается остротой, но персонаж, смотрящий орлиными глазами, не может пользоваться своими собственными усиливающими зрение способностями вроде *сумеречного зрения*. Кроме того, пока персонаж смотрит на мир глазами орла Мирмидии, его собственные глаза не видят ничего, и знающие враги могут воспользоваться этой слабостью.

### Слепящее солнце

**Дальность:** персонаж

**Цель:** область воздействия

**Длительность:** мгновенная

Персонаж взывает к Мирмидии, умоляя её очистить поле битвы от нечестивых врагов, и над головой у него вспыхивает ослепительное золотое сияние. Все цели, не являющиеся мирмидянами и смотрящие в сторону персонажа, оказываются *ослеплены*. Каждые +2 уровня успеха позволяют наделить всех пострадавших дополнительным состоянием *ослепления*.

### Щит Мирмидии

**Дальность:** [ХАРИЗМА] ярдов

**Цель:** [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] союзников

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

В ответ на молитвы персонажа Мирмидия облачает его соратников в панцири из сияющих нитей, защищающие их от вражеских ударов. Все союзники, выбранные в качестве целей этого чуда, получают +1 к классу брони всех зон попадания.

## ЧУДЕСА МОРПРА

### Маска смерти

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Сам Морр являет себя в лице персонажа, грозно взирая на его врагов сквозь отверстые Врата. Персонаж становится похож на мертвеца и получает черту *aura страха* (1).

### Обречение

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Бормоча себе под нос славящие Морра погребальные песнопения и пристально глядя в глаза цели, персонаж возвещает над нею Роковое Пророчество, в котором практически всегда содержится предвестие её смерти (не обязательно скорой). Это чудо в отношении одной цели можно явить лишь единожды, после чего цель получает возможность приобрести талант *Роковое Пророчество* за пункты опыта, как если бы этот талант входил в схему развития её карьеры.

### Отходная молитва

**Дальность:** 1 ярд

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Персонаж поёт реквием над мёртвым телом. Это чудо гарантирует, что душа, обитавшая некогда в этом теле, пройдёт сквозь Врата Морра в Царство Смерти, а само тело будет полностью защищено от воздействия некромантии. Существо, обладающее чертами *нежить* и *искусственное создание*, попав под действие этого чуда, будет уничтожено.

### Покров Морра

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] часов (особая)

Персонаж касается сомкнутых глаз цели, находящейся при смерти, и умоляет Морра взять её душу под свою опеку и отсрочить её последний шаг сквозь Врата. Цель должна выразить своё согласие, а запас её здоровья должен снизиться до 0. Пока чудо явлено, цель находится *без сознания*, но не умирает, игнорируя эффекты всех своих болезней, травм, ядов и т. п. Это чудо может прекратиться раньше времени, если угроза жизни цели минует или если персонаж проведёт над ней отпевание. Ритуал отпевания длится всего минуту, после чего душа цели покидает тело и проходит сквозь Врата Морра навстречу уготованному ей посмертнию. Тело отпетой таким образом цели будет полностью защищено от воздействия некромантии.

### Порог Врат

**Дальность:** касание

**Цель:** область воздействия

**Длительность:** особая

Персонаж рисует на земле линию длиной до 8 ярдов, распевая славящие Морра погребальные песнопения. Когда чудо будет явлено, под аккомпанемент вороньего грая эта линия станет порогом едва различимых призрачных Врат. Существа, обладающие чертой *нежить*, должны пройти проверку силы воли (+0), чтобы пересечь эту черту. Существа, обладающие чертами *нежить* и *искусственное создание*, вообще не способны её пересечь. Чудо продолжает действовать до рассвета.

## Уничтожение нежити

**Дальность:** персонаж  
**Цель:** все в области воздействия  
**Длительность:** мгновенная

Персонаж взывает к Морру с просьбой сокрушить богомерзкую неожити. Персонажа окружает стремительно расширяющееся кольцо чёрного пламени радиусом [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов; это пламя обжигает всех существ, обладающих чертой *нежити*, — они теряют по 1d10 пунктов здоровья (ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ их от этого не защитят). Если в результате этого чуда существо будет уничтожено, воскресить его при помощи стандартных методов некромантии уже не получится. Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют увеличить область воздействия на [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов.

## ЧУДЕСА РАЙИ

### Вспоможение Райи

**Дальность:** [ХАРИЗМА] ярдов  
**Цель:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] союзников  
**Длительность:** мгновенная

Персонаж поёт песнь, восхваляющую живительную силу Райи. Все цели избавляются от одного из имеющихся у них состояний по выбору персонажа. Если это чудо избавляет цель от всех имеющихся у неё состояний, она вдобавок ощущает прилив сил, как после крепкого сна, и на один раунд получает модификатор +10 ко всем своим ПРОВЕРКАМ.

### Дети Райи

**Дальность:** персонаж  
**Цель:** область воздействия  
**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Персонаж возлагает руки на землю, возносит Райе молитву с просьбой раскрыть тайны её царства, и та указывает ему местоположение всех разумных существ в радиусе [ХАРИЗМА] ярдов. Каждые +2 уровня УСПЕХА расширяют область воздействия ещё на [ХАРИЗМА] ярдов. Это чудо можно сотворить только под открытым небом за пределами поселения.

### Прикосновение Райи

**Дальность:** касание  
**Цель:** 1  
**Длительность:** особая

Персонаж возлагает руки на раненую или больную цель и молит Райю об исцелении. Персонаж выбирает один из перечисленных эффектов:

- цель восстанавливается [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ персонажа] пунктов ЗДОРОВЬЯ;
- цель полностью исцеляется от одной естественным образом полученной болезни.

Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют выбрать ещё один эффект (один и тот же эффект можно выбирать повторно). Это чудо действует неспешно: его сотворение занимает не менее 10 минут. Если кто-то или что-то прервёт этот процесс, чудо придётся творить заново.

### Союз Райи

**Дальность:** касание  
**Цель:** особая  
**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] часов

Персонаж благословляет и освящает союз двух любящих душ. Пока чудо явлено, половой акт между этими индивидами обязательно приведёт к зачатию ребёнка (если это возможно с биологической точки зрения).

## Убежище Райи

**Дальность:** персонаж  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** особая

Персонаж поёт в честь Райи гимны, славящие её как заботливую мать, дарующую своим детям безопасное убежище. Сотворить это чудо можно только под открытым небом за пределами поселения. Как только чудо будет сотворено, персонаж обнаружит удобное и безопасное убежище, что-нибудь вроде окружённой деревьями ложбинки — идеальное, защищённое от непогоды место для ночлега, в котором можно оставаться до тех пор, пока персонаж не решит продолжить свой путь. Места в этом убежище хватит на 1 индивида, но каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют найти место ещё для одного. Когда персонаж снимется с места и уйдёт, он не сможет, вернувшись, снова отыскать это убежище, поскольку оно появляется и существует только по воле богини.

### Урожай Райи

**Дальность:** касание  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** 1 раунд

Персонаж славит Райю, и сама природа вторит его песне. В том месте, которого касается персонаж, в мгновение ока вырастают и поспевают съедобные фрукты, овощи или грибы. Каждый раунд, пока чудо явлено, вырастает достаточно еды, чтобы накормить одного индивида. Тип еды зависит от текущего местоположения персонажа: в пещере, скорее всего, вырастут грибы, в поле — фрукты и овощи, в лесу — ягоды и орехи и т. д.

## ЧУДЕСА РАНАЛЬДА

### Богач, бедняк, бродяга, татъ

**Дальность:** 1 ярд  
**Цель:** 1  
**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] минут

Персонаж с улыбкой спрашивает Ранальда, что такое богатство, и выбирает один из возможных эффектов для каждой цели этого чуда:

- кошель цели выглядит пустым;
- кошель цели выглядит полным;
- наряд цели выглядит дешёвым и неприметным;
- наряд цели выглядит дорогим и красивым;
- один из дорогих предметов становится невидимым и неощутимым.

Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют выбрать дополнительный эффект для одной из указанных целей.

### Божественное везение

**Дальность:** персонаж  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** особая

Персонаж скрещивает пальцы, загадывает Ранальду загадку о природе везения и в ответ получает 1 пункт удачи. Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют получить ещё 1 пункт удачи, причём вне зависимости от того, каков текущий запас удачи персонажа. Персонаж может сотворить это чудо вновь только тогда, когда израсходует все имеющиеся у него пункты удачи.

### Кошачий глаз

**Дальность:** [ХАРИЗМА] ярдов  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Существует ли что-то, чего нельзя увидеть? В ответ на эту загадку является кот — божественный посланник Ранальда. Божествен-

ный кот выглядит и действует в точности как простой кот, но благодаря Ранальду он полностью неуязвим ко всем атакам. Пока чудо явлено, персонаж может воспринимать всё, что ощущает кот, и вдобавок способен управлять его действиями. Чувства кота остры, как и подобает чувствам любого нормального кота, но персонаж, управляя им, не может пользоваться своими собственными обостряющими восприятие способностями (вроде таланта *сумеречное зрение*). Кроме того, пока персонаж воспринимает окружающее как кот Ранальда, он не способен воспринимать мир собственными органами чувств, и кто-нибудь может воспользоваться этой слабостью.



### Поступь Ранальда

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА] раундов

Помощь Ранальда позволяет обходить неразрешимые загадки реальности. Пока чудо явлено, цель получает +10 к ПРОВОРСТВУ, +10 к СКРЫТНОСТИ и 1 уровень ТАЛАНТА *кошачья лёгкость*.

### Приглашение

**Дальность:** 1 ярд

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Персонаж произносит одну из загадок Ранальда, в которых говорится, что закрытых дверей, по сути, не существует. Целью этого чуда становится запертая дверь, окно, люк и т. п. Как только чудо будет явлено, один из запоров цели сам собой откроется: замок разомкнётся, задвижка отодвинется, верёвка развязается и т. д. Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют отпереть ещё один запор.

### Ты меня не видел, лады?

**Дальность:** [ХАРИЗМА] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Персонаж произносит сложный парадокс, касающийся природы не заметности. Цель этого чуда может оставаться незамеченной, если не привлекает к себе внимания: не прикасается к окружающим, не атакует их, не творит заклинаний и не шумит. Персонаж может сотворить это чудо, только если на него никто не смотрит.

## ЧУДЕСА СИГМАРА

### Двухвостая комета

**Дальность:** [харизма] ярдов

**Цель:** область воздействия

**Длительность:** мгновенная

Персонаж поёт литаний в честь Сигмара, призывая его ярость на головы врагов. В ответ на молитвы Сигмар посыпает с небес пылающую двухвостую комету, которая врезается в землю в выбранной персонажем точке, находящейся в его поле зрения и в пределах дальности чуда. Все цели, находящиеся в радиусе [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов от точки удара, получают [1d10 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] пунктов УРОНА, игнорирующего РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ и КЛАСС БРОНИ, и вдобавок оказываются *охвачены огнём*. Комета может ударить только в место, находящееся под открытым небом, и только по тем целям, которые сам Сигмар счёл бы своими врагами.

### Духовный пламень

**Дальность:** персонаж

**Цель:** область воздействия

**Длительность:** мгновенная

Персонаж взывает к Сигмару, моля его сокрушить врагов Империи, и его душа исторгает вовне поток священного пламени. Все цели, находящиеся в радиусе [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов от персонажа, теряют по 1d10 пунктов ЗДОРОВЬЯ, причём ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ их при этом не защищают. Существа, обладающие чертами *нежити* или *демон*, также оказываются *охвачены огнём*. Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют увеличить область воздействия на [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов или прибавить +2 к урону против зеленокожих, нежити или служителей Губительных Сил.

### Истребление нечестивцев

**Дальность:** [ХАРИЗМА] ярдов

**Цель:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] союзников

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Молитвы персонажа пробуждают в душах его соратников праведную ярость, направленную против врагов Сигмара. Все цели на время явления чуда получают ПСИХИЧЕСКУЮ ОСОБЕННОСТЬ *ненависть*, направленную против зеленокожих, нежити и всех служителей и пособников Хаоса.

### Не внемли ведьмовским речам

**Дальность:** персонаж

**Цель:** область воздействия

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Персонаж взывает к Сигмару с мольбой о защите от пагубного влияния Хаоса. Всякий, кто попытается сотворить заклинание, направленное на цель, находящуюся в радиусе [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов от персонажа, получит дополнительный модификатор -20 при ПРОВЕРКАХ ЯЗЫКА (МАГИЧЕСКИЙ). Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют увеличить область воздействия на [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] ярдов.

### Огненный молот Сигмара

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ] раундов

Персонаж возносит хвалу божественной мощи Сигмара. Если персонаж вооружён боевым молотом, то на время явления чуда его оружие считается МАГИЧЕСКИМ, к его урону прибавляется РЕЙТИНГ ХАРИЗМЫ персонажа, а в случае успешной атаки цель вдобавок оказывается *сбита с ног* и *охвачена огнём*.



### Светоч праведной добродетели

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

Персонаж возносит молитву в честь Сигмара, и в его душе разгорается священное пламя праведной добродетели. Пока чудо явлено и персонаж остаётся в поле зрения своих союзников, они (союзники) избавляются от всех имеющихся у них состояний паники и получают ТАЛАНТ *бессстрашие*. Все зеленокожие, находящиеся в поле зрения персонажа, подвергаются воздействию *страха* (1).

## ЧУДЕСА ТААЛА

### Владыка охоты

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг харизмы] часов

Персонаж обращается к Таалу с мольбой о помощи в охоте на зверя, которого персонаж видел своими глазами, или индивида, которого он знает (последнее слово за ведущим). Пока чудо явлено, персонаж может потерять след намеченной жертвы, только если та скроет его каким-нибудь сверхъестественным образом или войдёт в поселение (в этом случае чудо позволит персонажу проследить за жертвой только до этого самого поселения). Кроме того, персонаж получает модификатор +10 ко всем ПРОВЕРКАМ, имеющим отношение к выбранной жертве.

### Густая лоза

Дальность: [харизма] ярдов

Цель: область воздействия

Длительность: мгновенная

Персонаж возносит Таалу молитву о защите дикой природы, и цепкие корни, лоза и вьюнки оплетают его врагов. Все цели в радиусе [рейтинг харизмы] ярдов от указанной точки оказываются обездвижены. Каждые +2 уровня успеха позволяют либо увеличить область воздействия на [рейтинг харизмы] ярдов, либо наделить все оказавшиеся внутри неё цели дополнительным состоянием обездвиженности. Если цель попытается освободиться, считай, что сила опутавшей её лозы равна силе воли персонажа.

### Звериные инстинкты

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг харизмы] часов

Персонаж воспевает непревзойдённую остроту божественных чувств Таала и просит его о помощи. Пока чудо явлено, цель получает один уровень ТАЛАНТА *обострённое восприятие* (по выбору персонажа), а если она ложится спать, то непременно проснётся, если в радиусе [инициатива цели] ярдов возникнет какая-нибудь угроза.

### Клык и коготь

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

Воззвав к Таалу с просьбой даровать ему частицу его звериной магии, персонаж получает черты *кус* (клыки) +[3 + рейтинг силы] и *оружие* (когти) +[4 + рейтинг силы]. Атаки при помощи чудесных клыков и когтей являются проверками рукопашного боя (кулачное) и считаются магическими.

### Прытость оленя

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

Персонаж возносит молитву Отцу Таалу, и тот наделяет его скоростью и проворством оленя. Персонаж получает +1 к скорости и 1 уровень ТАЛАНТА *сильные ноги*. Кроме того, персонаж гарантированно добивается успеха при ПРОВЕРКАХ АТЛЕТИКИ, связанных с прыжками, — если уровень успеха такой проверки оказывается ниже +0, считай, что персонаж получает уровень успеха +0.

### Царь дикой природы

Дальность: [харизма] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

Персонаж обращается к Таалу с краткой молитвой, и тот посыпает ему дикое животное из числа тех, что водятся в ближайших окрестностях. Пока чудо явлено, это животное будет делать всё возможное, чтобы исполнять желания персонажа. Некоторые дикие животные описаны в разделе звери Рейкланда на стр. 314.

## ЧУДЕСА УЛЬРИКА

### Волчий вой

Дальность: [харизма] ярдов

Цель: особая

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

Персонаж издаёт протяжный вой, в ответ на который является божественный посланник Ульрика в облике могучего белого волка. Волк сражается на стороне персонажа до тех пор, пока явлено чудо, а затем, издав на прощание леденящий кровь вой, возвращается к Ульрику в его Небесные Угодья. Божественный посланник обладает параметрами обычного волка (см. стр. 314), наделённого чертами ярость, магическая атака и размер (большой).

### Леденящий страх

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

Преисполненные праведной ярости молитвы привлекают внимание Ледяного Бога — глаза персонажа наливаются морозным сиянием, а воздух вокруг него остывает в считанные мгновения. Врагов

персонажа охватывает страх (1) (см. стр. 190), а все, кто находится в радиусе [харизма персонажа] ярдов от него, начинают терять по 1 преимуществу в начале каждого раунда из-за пронизывающего до костей холода.

### Пасты зимы

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

В своих громогласных молитвах персонаж поминает Блицбайль, ненасытный топор Ульрика. Если персонаж вооружён топором, то, пока явлено чудо, его оружие считается магическим, его урон увеличивается на уровень успеха, полученный при проверке молитвословия, а в случае успешной атаки цель должна успешно пройти проверку стойкости (+0) — в противном случае она будет ошеломлена. Кроме того, жертва, которой был нанесён точный удар этим топором, избавляется от всех имеющихся у неё состояний кровотечения, поскольку кровь в буквальном смысле этого слова застывает у неё в жилах; соответственно, пока явлено это чудо, противники персонажа не получают новых состояний кровотечения от ударов, нанесённых его топором.

### Правосудие Снежного Короля

Дальность: [харизма] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Персонаж призывает Ульрика явить свою ненависть к слабости, трусости и вероломству. Цель теряет 1d10 пунктов здоровья, причём ни рейтинг выносливости, ни класс брони её не защищают. Однако если ведущий решит, что цель не является ни слабой, ни трусливой, ни вероломной, то здоровье вместо неё потеряет сам персонаж.

### Шкура зимнего волка

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг харизмы] часов

Преисполненная гнева молитва персонажа привлекает благосклонное внимание Ульрика, позволяя целям этого чуда пережить беспощадные объятия зимы. Цели продолжают чувствовать боль и дискомфорт, причиняемые сильным морозом, но никаких последствий для них это за собой не влечёт.

### Ярость Ульрика

Дальность: [харизма] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

Свирепый боевой клич персонажа пробуждает священную ярость Ульрика в сердцах смертных. Пока чудо явлено, считай, что цель обладает психической особенностью ярость.

## ЧУДЕСА ШАЛИИ

### Бальзам для израненной души

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг харизмы] минут

Персонаж просит Шалию успокоить измученный разум цели. Пока чудо явлено, цель игнорирует все имеющиеся у неё психические особенности, а когда оно прекращается, цель засыпает — если её никто не потревожит, она мирно проспит до следующего рассвета. Если цель подвергается воздействию чуда не по своей воле, она может попытаться отшркнуть подступающий сон, успешно пройдя проверку хладнокровия (+0).

### Болезненное очищение

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

В ответ на горячие молитвы персонажа Шалия полностью изгоняет из тела цели яд или болезнь. Каждые +2 уровня успеха позволяют изгнать ещё один яд или болезнь. За каждый выведенный яд или исцелённую болезнь персонаж теряет [1d10 – рейтинг харизмы] пунктов здоровья, причём ни рейтинг выносливости, ни класс брони его при этом не защищают.

### Мученик

Дальность: [харизма] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

Персонаж возносит Шалии молитвы об утешении страдающего от боли мира. Пока чудо явлено, урон, который должна получить цель, вместо неё получает персонаж, однако при подсчёте пунктов здоровья, потерянных из-за этого урона, рейтинг выносливости персонажа увеличивается вдвое.

### Незапятнанная невинность

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Возложив руки на цель, персонаж умоляет Шалию об избавлении от духовной тьмы, и цель теряет 1 пункт скверны. Каждые +2 уровня успеха позволяют избавить цель ещё от 1 пункта скверны. Однако боги Хаоса не любят, когда другие боги прямо вмешиваются в их промысел, — если персонаж при сотворении этого чуда потерпит неудачу, и он сам, и его цель — помимо всех остальных последствий, которыми чревата неудача, — получат по 1d10 пунктов скверны. Это чудо должно быть сотворено не позднее чем через час после того, как цель получила свой пункт скверны.

### Слёзы Шалии

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: особая

Персонаж, обливаясь слезами, умоляет Шалию пощадить несчастную страждущую душу. Молитва длится [10 – рейтинг харизмы] раундов, после чего цель избавляется от одной из имеющихся у неё травм. Каждые +2 уровня успеха позволяют исцелить ещё одну травму. Если молитва будет прервана, цель не исцелится, и чудо придётся творить заново. Обрати внимание, что даже это чудо не может приращивать на место ампутированные части тела.

### Стойкость отшельника

Дальность: [харизма] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг харизмы] раундов

Взмолявшись Шалии, персонаж просит её даровать цели стойкость перед лицом любых испытаний. Цель этого чуда не чувствует боли и не испытывает эффектов, вызванных имеющимися у неё состояниями.



# ◆ МАГИЯ ◆



*Придержи свои пушки, дурачина ты нульский!  
Нам они без надобности.*

Тирус Горманн, патриарх Огненного Ордена

Обладатели магических способностей вызывают у жителей Империи одновременно страх и благовение. До того как в Альтдорфе были основаны Колледжи Магии, к магам относились как к изгоям и преступникам, но сегодня противозаконным считается не обладание даром как таковое, а применение магии без соответствующей лицензии. Соответственно, на территории Империи тому, кто способен творить магию, придётся либо отучиться в Колледжах Магии, либо воздержаться от магических практик, либо использовать магию так, чтобы этого никто не заметил. Впрочем, даже лицензированных магов, как правило, не слишком-то жалуют, ибо никакие бумаги не в силах развеять живущий в народе суеверный страх перед непостижимым.

Магия считается явлением бесспорно сверхъестественным и пользуется дурной репутацией благодаря самым тёмным своим проявлениям: губительным ведьмовским проклятиям, оживлению мертвецов и призыву демонических существ. Впрочем, даже магия, практикуемая в полном соответствии с положениями и инструкциями Колледжей, может стать источником проблем, ибо магический Ветер — материя крайне нестабильная, и даже самый опытный заклинатель способен допустить оплошность и получить какой-нибудь неожиданный и опасный побочный результат.

## ЭФИР

Мудрецы, изучающие магию, получили основы своих познаний из рук эльфов, которые считают источником магической энергии Эфир — бескрайнее измерение, царство духов и демонов, лежащее за гранью физической реальности. Эльфы утверждают, что далеко на севере Им-

перии в ткани мироздания зияет рваная рана, сквозь которую из Эфира непрерывно сочится магическая энергия. Эта энергия, именуемая Ветрами магии, овеивает весь мир, собираясь в небесные вихри, сплетаясь в узоры и изливаясь на землю и её обитателей незримыми, нескончаемыми, пронизывающими всё и вся потоками. Именно эти могучие Ветра наделяют силой заклинания магов и ведьм.

## ВЕТРА МАГИИ

По мере того как магическая энергия, изливающаяся из бьющего на севере источника, распространяется по свету, она разделяется и расщепляется, преломляясь в физическом пространстве почти так же, как преломляется свет, проходя сквозь стеклянную призму. В Колледжах Магии учат, что при этом получается восемь отдельных Ветров, отличающихся цветом, свойствами и силами. Эльфы придерживаются тех же самых взглядов, и их маги тоже постигают искусство обращения с восемью Ветрами, прежде чем перейти к более мощной высшей магии.

Ничтожно малая часть всех людей способна ощущать течение этих магических Ветров, и лишь немногие из них могут подчинять их своей воле. Среди эльфов же способностью ощущать Ветра магии — так называемым Вторым зрением, или просто Зрением, — напротив, наделены почти все, и очень многие изучают хотя бы азы магического искусства. Гномы презирают магию (возможно, из-за того, что обладают врождённой устойчивостью к её воздействию) и не утруждает себя её изучением. Что касается полуорсоликов, то их магия практически не интересует (за исключением, пожалуй, тех случаев, когда с её помощью творят что-нибудь зреющим или хотя бы забавное).

Согласившись обучить тонкостям магического искусства подданных Императора Магнуса Благочестивого, эльфы поставили условие: несмотря на то, что творить магию, прибегая к силе нескольких Ветров, в принципе, могут и люди, для хрупкого, подверженного



## ЧТО ТАКОЕ ЭФИР?

Споры о природе магии между разномастными экспертами не утихают ни на миг, а под сводами аудиторий самых просвещённых институтов Империи то и дело звучат всё новые и новые гипотезы. Одни сравнивают магию с театральной машинерией — нарочито яркими декорациями и спрятанными за ними сложными механизмами, канатами, противовесами и шкивами, благодаря которым перед благодарной публикой и разворачивается захватывающее действие. Другие прибегают к математическим метафорам и зубодробительным эзотерическим диаграммам, но, несмотря ни на что, практически любая, даже самая вдохновенная лекция на эту тему неизменно заканчивается одинаково: сначала вежливое хмыканье, затем — поднятые руки и осторожные вопросы и, наконец, шквал возражений и исключений из только что озвученных правил.

скверне человеческого рассудка это может оказаться губительным, а потому каждый человеческий маг, постигая магическое искусство, обязан ограничить себя одним и только одним из восьми Ветров магии. Люди сочли за лучшее принять это условие, что в итоге и привело к появлению восьми Колледжей Магии.

Естественно, нашлись ведьмаки, откававшиеся принять систему Колледжей, — они сочли подобные ограничения не более чем смехотворным оправданием, прикрывшись которым, эльфы решили приберечь самую мощную магию для себя. С одной стороны, они правы: владычество над несколькими Ветрами действительно открывает путь к могуществу, но, с другой стороны, этот же путь неизбежно ведёт и к проклятию. Очень многие нелицензированные ведьмаки, погнавшись за этим могуществом, оказались не в силах противиться искущению и, ступив на путь тёмной магии, погибли от рук охотников на ведьм.

Впрочем, немало на просторах Старого Света и тех, кто считает, что природа магической энергии куда сложнее и запутаннее, а всё разнообразие обладателей магического дара не ограничивается магами и ведьмами, действующими в рамках концепции цветной магии. Среди самых ярких и очевидных исключений можно упомянуть ледяных ведьм Кислева или шаманов и колдунов варварских народов, населяющих просторы самой Империи (например, тех же зеленокожих).

## ЯЗЫК МАГИИ

Ветра магии пронизывают всё сущее, но они относительно безвредны, если пытаться обуздать их при помощи магического языка. По неким неясным доселе причинам Ветра магии очень активно реагируют на определённые наборы звуков, произносимые обладателями магического дара. Ученики Колледжей Магии изучают сложный магический язык, который называется *lingua praestantia* и служит основой для всех заклинаний, которым эльфы-наставники обучили первых человеческих магов. Несмотря на свою тональную природу и исключительную сложность произношения, *lingua praestantia*, по сути, является лишь чрезвычайно упрощённым диалектом *Anoqeuyān*, или энокианского — магического языка эльфов, при помощи которого они творят свою собственную, куда более могучую и неизмеримо более сложную магию. Впрочем, магический язык знают не только эльфы и коллежские маги — в той или иной форме он известен многим магическим существам, населяющим Старый Свет, не в последнюю очередь духам и демонам. Многие ведьмы, судя по всему, обладают неким инстинктивным пониманием магического языка, как если бы тот каким-то образом пробирался в их разум откуда-то извне, чтобы с их помощью исторгаться наружу уже в виде заклинаний.

## ВОСЕМЬ ШКОЛ

Каждому из восьми Ветров магии соответствует своя магическая Школа — корпус знаний и заклинаний, которым пользуются все её adeptы. Каждый из восьми Колледжей Магии посвящён изучению одной из восьми Школ, а здание каждого из Колледжей выстроено так, чтобы сфокусировать внутри потоки соответствующего Ветра и обеспечить учащимся и наставникам максимально безопасный образовательный процесс.

### Школа Света

Школа Света посвящена изучению Хииа, белого Ветра. Из всех Ветров Хии считается самым сложным с точки зрения восприятия и управления (даже тем, кто обладает прекрасно развитым Зрением, он кажется разреженным и едва различимым), но при этом самым предсказуемым. Хиш

ассоциируется с терпением, разумом и чистотой. Иерофанты Светлого Ордена славятся своей дисциплинированностью, обширными познаниями и исключительной неприязнью по отношению к Хаосу.

С помощью заклинаний Школы Света можно испепелять всё на своём пути лучами ослепительно яркого сияния, изгонять демонов и нежить из мира смертных, лечить раненых соратников и очищать помыслы от чужого влияния.



### Школа Металла

Школа Металла посвящена изучению Шамона, золотого Ветра. Для обладателей Второго зрения Шамон выглядит густым и тяжёлым Ветром, тяготеющим к земле и скоплениям плотных металлов вроде свинца и золота. Среди магов Алхимики Золотого Ордена пользуются репутацией



людей на редкость прозаичных, не чурающихся изучать наряду с магией и основы естественных наук вроде физики и химии.

Заклинания Школы Металла нередко подразумевают трансмутации и изменения свойств различных металлов. На поле боя умелый Алхимик способен в мгновение ока превратить сверкающие латы в кучку ржавой трухи, сделать их настолько тяжёлыми, что одетый в них воин не сможет пошевелить и пальцем, расплывть вражеское оружие или наделить оружие союзников сокрушительной мощью.



### Школа Жизни

Школа Жизни посвящена изучению Гайрана, нефритового Ветра. Безудержный и вольный Гайран ассоциируется с ростом, плодородием и жизненной силой.

Для тех, кто наделён Зрением, этот Ветер походит на дождь, что падает с неба и растекается по земле, собираясь в вихри, напоминающие огромные кипучие водовороты. Проникая в почву, он впитывается в корни растений и насыщает всё живое. Друиды Нефритового Ордена нередко селятся вдали от больших городов, сообразуя свою жизнь с естественным течением природных циклов.

Заклинания Школы Жизни, как правило, связаны с восстановлением сил и здоровья, однако её adeptы способны не только исцелять раны или превращать пустоши в цветущие луга — противнику, по глупости решившему поднять руку на Друида, вероятно, для начала придётся продраться сквозь густые заросли, ощетинившиеся на удивление крепкими и острыми шипами.

боя Астроманты способны обрушивать на противников всю ярость небесной стихии, будь то слепящие молнии или падающие звёзды.



### Школа Небес

Школа Небес посвящена изучению Азира, синего Ветра. Он бушует высоко в небесах над Старым Светом и выглядит как огромная штормовая туча. Астроманты Небесного Ордена, известные своим спокойным нравом и безупречными манерами, используют мощь этого Ветра, чтобы предсказывать будущее. Азир для них — своего рода линза, позволяющая взглянуть в самую суть скрытых механизмов звёздных сфер.

Заклинания Школы Небес манипулируют судьбами, возводят защитные барьеры и обрекают противников на череду неудач. На поле

### Школа Теней

Школа Теней посвящена изучению Улгу, серого Ветра. Для обладателей Зрения он выглядит как густой серый туман, что неспешно клубится в местах средоточия коварных интриг и вскипает бурей, когда эти интриги приводят к открытым конфликтам. Маги Серого Ордена — Серые Стражи — пользуются репутацией людей исключительно скрытых и неблагонадёжных, но, несмотря на это, к ним нередко обращаются те, кому требуется мудрый совет или услуги агента, способного выполнить какую-нибудь деликатную дипломатическую миссию.



Заклинания Школы Теней позволяют изменять облик, прятаться от взглядов посторонних и сбивать противников с толку. В бою бесплотные, будто сплетённые из теней щупальца Улгу способны беспротивно миновать любую броню — Серые могут разить в самое сердце противников, мнящих себя в полной безопасности под защищённой своих доспехов.

### Школа Смерти

Школа Смерти посвящена изучению *Шаши*, пурпурного Ветра, тяготеющего к местам, связанным со смертью: полям сражений, местам казней и Садам Морра. Существует мнение, что наибольшую силу *Шаши* набирает в момент перехода сущего из одного состояния в другое, поэтому Спириты — маги Аметистового Ордена — предпочитают проводить самые сложные и мощные ритуалы в предзакатных или предрассветных сумерках. Несмотря на то что *Шаши* ассоциируется со временем и смертностью, практики Спиритов не следует путать с некромантией — запретной Школой, adeptы которой изучают тёмное искусство оживления и подчинения мертвцев, полагаясь на магическую силу *Дхара*, а не *Шаши*. Более того, маги Аметистового Ордена, как и клирики Церкви Морра, делают всё возможное, чтобы покончить с угрозой некромантии раз и навсегда.

Тем не менее для стороннего наблюдателя заклинания Школы Смерти практически ничем не отличаются от некромантии: с их помощью можно похищать чужую жизненную силу, вселять страх в сердца врагов и говорить с духами мёртвых.



### Школа Огня

Школа Огня посвящена изучению *Акши*, красного Ветра. *Акши* — обжигающее горячий Ветер, ассоциируемый с храбростью, самоотверженностью, рвением и прочими «пламенными» эмоциональными состояниями. Пироманты Огненного Ордена отважны, вспыльчивы и весьма эффективны как боевые маги.



Большая часть заклинаний Школы Огня — это атакующая магия, которая позволяет своим adeptам метать во врагов огненные шары или облекать клинки союзников смертоносным пламенем. Даже та часть заклинаний, которая не является атакующей, например примитивная лечебная магия, не лишена присущего Школе Огня де-

структивного аспекта. Ещё одной сильной стороной Пиромантов является способность вселять боевой дух и отвагу в сердца своих соратников.



### Школа Зверей

Школа Зверей посвящена изучению *Гарра*, янтарного Ветра — холодной, первобытной силы, ассоциируемой с дикими природными просторами и животным миром. Обладатели Зрения знают, что в поселениях и на лоне природы, затронутой влиянием цивилизации, *Гарр* веет заметно слабее. Это отчасти объясняет, почему Шаманы Янтарного Ордена предпочитают жить отшельниками и избегают контактов с другими людьми.

Заклинания Школы Зверей позволяют Шаманам принимать звериное обличье, разговаривать с животными, просить их о помощи и даже вести их за собой в бой.



## ЭЛЬФИЙСКАЯ МАГИЯ

Эльфы — долгоживущие существа, разум которых воспринимает потоки магии куда тоньше, чем разум людей. Маги высших эльфов на этапе ученичества постигают искусство обращения с несколькими (а иногда и со всеми восьмью) Ветрами магии, изучив которое, самые талантливые из учеников переходят к высшей магии, именуемой *Кхали*. *Кхали* — это ослепительно сияющий магический поток, сочетающий в себе сразу несколько Ветров магии. Высшая магия исключительно сильна, сложна и, по словам самих эльфов, непостижима для человеческого разума.

Лесные эльфы тоже не чужды магии, однако из всех восьми Ветров их кудесники, как правило, предпочитают нефритовый и янтарный. Достигнув вершин цветной магии, самые могучие из кудесников переходят к изучению либо высшей магии, либо зловещей тёмной магии — могут либо и разрушительного смешения восьми Ветров, именуемого *Дхаром*.

## ТЁМНАЯ МАГИЯ

Как искусство смешения Ветров магии *Кхали* сложен, но безопасен, в то время как *Дхар*, напротив, относительно прост, но при этом чреват непредсказуемыми побочными эффектами. Именно поэтому тёмную магию практикуют лишь злые колдуны, некроманты и сильные ведьмы, готовые мириться с риском ради доступа к столь мощному (пусть и крайне опасному) источнику магической энергии. При этом лишь немногим дано иметь дело с *Дхаром* подолгу, не поддаваясь воздействию этого зловещего Ветра, губительного как для разума, так и для тела излишне самонадеянного мага.

Тяготеет *Дхар* к средоточиям зла и скверны вроде стадных камней звероловов и проклятых идолов хаосопоклонников, а также к тем местам, где творилась могучая магия и бушевали Ветра сразу нескольких цветов. Для тех, кто наделён Зрением, этот Ветер выглядит как топкое и липкое болото: скапливаясь в больших количествах, *Дхар* способен самопроизвольно сгущаться, кристаллизуясь и образуя опаснейшую материальную субстанцию, именуемую злым камнем.

### Злой камень

Злой камень — это материальное воплощение чистой магической энергии. Его сверхъестественное происхождение очевидно: даже взгляд на него причиняет физическую боль, а всё, что пробудет рядом с ним достаточно долго, непременно начнёт изменяться и муттировать. Выглядеть злой камень может по-разному, но в большинстве случаев это неправильный многогранный кристалл, похожий на кремень и испускающий болезненное зеленоватое свечение.

Впрочем, рассматривать этот кристалл вблизи — занятие не самое мудрое. Злой камень — материальное воплощение самого Хаоса и сильнейший источник духовной и телесной скверны. Всякий, кто вздумает прикоснуться к злому камню, рискует заболеть, муттировать или потерять рассудок, а того, кто проглотит хотя бы щепотку этой субстанции, постигнут поистине чудовищные изменения. И всё же в мире не переводятся безрассудные амбициозные глупцы, стремящиеся использовать это непредсказуемое и крайне опасное вещество в качестве источника магической энергии для своих заклинаний и колдовских обрядов.

В этом качестве злой камень наиболее востребован среди скавенов и хаосопоклонников — они считают эту субстанцию в буквальном смысле даром своих богов, ценят её куда выше золота и самоцветов и не гнушаются использовать против своих врагов.

## ДРУГИЕ ШКОЛЫ

В глухих уголках Империи, вдали от бдительного ока Колледжей Магии, в дальних сёлах и полузабытых деревнях ещё живы древние магические традиции. Впрочем, практикуют их тайно, ибо применение их официально запрещено и карается смертью. Разновидностей этих традиций

существует несчётное множество, но среди людей самыми распространёнными из них считаются Школы Знажарства и Ведьмовства.

### Школа Знажарства

Знажари, как правило, тихо и мирно живут на задворках небольших человеческих поселений, помогая местным жителям в меру своих сил. Знажари занимают пограничное положение между миром людей и миром дикой природы, а их магия связывает материальный мир и мир духов. Познания знажарей проис текают из личного опыта и народных преданий, а известные им заклинания, как правило, завязаны на взаимодействие между духами, природой и людьми, что дают знажарям приют и укрывают их от нежелательных глаз. Когда-то свой знажарь был практически в каждом селении Империи, но за двести лет, минувшие со дня основания Колледжей Магии, от этой древней Школы почти ничего осталось.

### Школа Ведьмовства

Несмотря на то что адепты Школы Ведьмовства совсем не обязательно являются злодеями и служителями богов Хаоса, они тем не менее пользуются вполне заслуженной дурной репутацией. Дело в том, что почти все они самоучки, не прошедшие обучения в Колледжах, бредущие по дорогам магии на ощупь, неспособные контролировать свои инстинктивные порывы и готовые — пусть и по незнанию — прибегнуть к тёмной магии ради достижения своих целей. Все эти факторы в сочетании с пагубным воздействием *Дхара* и чувством отчуждения со стороны богообязанных и законопослушных жителей Империи со временем вполне способны ожесточить даже самое благонамеренное сердце и застить самый чистый взор пеленой злобы и обид.

## ПРАВИЛА МАГИИ

### ВТОРОЕ ЗРЕНИЕ

Талант *Второе зрение* (см. стр. 135) позволяет персонажу ощущать течение Ветров магии и чувствовать, как магия влияет на окружающий мир. Второе зрение охватывает весь спектр чувственного восприятия персонажа, и то, как именно оно себя проявляет, зависит от индивидуальных особенностей персонажа и методов его подготовки. Так, один Пиромант может ощущать *Акии* как горячий ветер с запахом корицы, а другой — как зудящее жжение за ушами.

Если у персонажа есть Второе зрение, он может использовать его в сочетании с любым подходящим навыком вроде *интуиции*, *наблюдательности* или *выслеживания*. Так, скажем, маг может пройти ПРОВЕРКУ *выслеживания*, чтобы попытаться взять след беглого ведьмака, ориентируясь не на отпечатки ног в дорожной пыли, а на едва ощутимое зловоние *Дхара*. А если этот беглый ведьмак, например, захочет узнать, какие Ветра доминируют в ближайших окрестностях, он может пройти ПРОВЕРКУ *наблюдательности*. Как и обычные чувства, Второе зрение нельзя просто взять и «отключить» — маги порой, может, были бы и рады на часок-другой отрешиться от «шума» бушующих вокруг Ветров магии, но контролировать своё восприятие они не могут. Помимо всего прочего, это означает, что ведущий может время от времени использовать эту особенность во благо, инициируя ПРОВЕРКИ соответствующих навыков, чтобы давать персонажам игроков возможность замечать возмущения и изменения, происходящие с Ветрами магии, даже если игроки не заявляли, что герои делают это целенаправленно.

### ТИПЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Существует четыре типа заклинаний: ПРОСТЕЙШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ, ОБЩИЕ ЗАКЛИНАНИЯ, ЗАКЛИНАНИЯ МАГИЧЕСКИХ ШКОЛ и ЗАКЛИНАНИЯ ХАОСА. Простейшие заклинания — это примитивные фокусы, для которых требуется ничтожное количество магической энергии. Об-

щие ЗАКЛИНИЯ можно изучать в дополнение к ЗАКЛИНИЯМ СВОЕЙ МАГИЧЕСКОЙ ШКОЛЫ или ЗАКЛИНИЯМ ХАОСА. ЗАКЛИНИЯ ШКОЛ — это заклинания, которые могут изучать только адепты этой ШКОЛЫ; например, для того чтобы изучать ЗАКЛИНИЯ ШКОЛЫ ОГНЯ, персонаж должен обладать ТАЛАНТОМ ШКОЛА МАГИИ (Огонь). ЗАКЛИНИЯ ХАОСА могут изучать и творить только те, кто продал свою душу богам Хаоса.

### Запоминание заклинаний

Запоминать сложные лингвистические структуры магического языка очень непросто, поэтому записать ЗАКЛИНИЕ в гримуар и выучить его — это совершенно разные вещи.

Чтобы запомнить ЗАКЛИНИЕ и получить возможность творить его, не заглядывая в гримуар, необходимо потратить ПУНКТЫ ОПЫТА в количестве, указанном в описании соответствующего ТАЛАНТА (см. главу 4: навыки и таланты). Потратив ПУНКТЫ ОПЫТА, персонаж запоминает ЗАКЛИНИЕ раз и навсегда — если, конечно, в дело не вмешаются особые обстоятельства.

## ПРОВЕРКА СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНИЯ

Чтобы сотворить ЗАКЛИНИЕ, персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ ЯЗЫКА (магический). В случае успеха необходимо срав-

нить УРОВЕНЬ УСПЕХА ПРОВЕРКИ с ПОРОГОМ СОТВОРЕНИЯ, указанным в описании ЗАКЛИНИЯ. Если уровень успеха равен порогу сотворения или превосходит его, ЗАКЛИНИЕ считается сотворённым, а его эффект срабатывает. Если же ПРОВЕРКА ЯЗЫКА (магический) оказывается провальной, ЗАКЛИНИЕ не срабатывает, и ничего не происходит.

### Удачное сотворение заклинания

Если ПРОВЕРКА СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНИЯ оказывается удачной (см. стр. 159), Ветра магии наливаются неожиданной силой, и ЗАКЛИНИЕ получается более мощным, чем обычно. Впрочем, сила не даётся даром: если персонаж не обладает ТАЛАНТОМ БЕЗУПРЕЧНОЙ ДИКЦИИ, ему не удастся удержать этот неожиданный прилив энергии под контролем — придётся бросить 1d100 и обратиться к ТАБЛИЦЕ СЛАБОЙ МАГИЧЕСКОЙ ОТДАЧИ. Разобравшись с МАГИЧЕСКОЙ ОТДАЧЕЙ, выбери один из описанных ниже эффектов:

- **Всплеск энергии.** Персонаж успешно сотворяет ЗАКЛИНИЕ вне зависимости от результата ПРОВЕРКИ СОТВОРЕНИЯ (уровень успеха -0 и ниже при этом считается уровнем успеха +0). ЗАКЛИНИЕ можно РАЗВЕЯТЬ как обычно.
- **Магическая травма.** Если ЗАКЛИНИЕ причиняет урон, оно одно наносит и ТРАВМУ (см. стр. 173).
- **Неотвратимая мощь.** Сотворённое ЗАКЛИНИЕ нельзя развеять.

## ТАБЛИЦА СЛАБОЙ МАГИЧЕСКОЙ ОТДАЧИ

1d100	Эффект
01–05	<b>Ведьмовская метка.</b> Следующее живое существо, родившееся в радиусе 1 мили, окажется мутантом
06–10	<b>Скисшее молоко.</b> Всё молоко в радиусе 1d100 ярдов мгновенно скисает
11–15	<b>Парша.</b> [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] полей в радиусе [СИЛА ВОЛИ] миль поражает парша, и уже к рассвету все больные растения сгнивают на корню
16–20	<b>Ушная сера.</b> Уши персонажа в мгновение ока забиваются липкой ушной серой. Персонаж оглушён и сможет избавиться от этого состояния, только если кто-нибудь пройдёт успешную ПРОВЕРКУ ЛЕЧЕНИЯ и высоблит всю скопившуюся серу
21–25	<b>Ведьмовской огонь.</b> Персонажа окружает мерцающая аура, цвет которой соответствует цвету магической ШКОЛЫ персонажа, а яркость её свечения — яркости большого костра. Призрачное свечение погаснет через 1d10 РАУНДОВ
26–30	<b>Зловещий шёпот.</b> Персонаж должен успешно пройти проверку силы воли (+20) — в противном случае он получит 1 пункт СКВЕРНЫ
31–35	<b>Кровавый поток.</b> Из носа, глаз и ушей персонажа начинает идти кровь. Персонаж истекает кровью
36–40	<b>Сотрясение души.</b> Персонаж оказывается сбит с ног
41–45	<b>Разъединение.</b> Все имеющиеся на одежде и снаряжении персонажа пуговицы и застёжки расстёгиваются, шнурки развязываются; соответственно, ремни, штаны, сумки и кошельки (тоже расстёгнутые и развязанные) соскальзывают на землю, а доспехи рассыпаются на составные части
46–50	<b>Непослушная одежда.</b> Одежда персонажа, похоже, живёт собственной жизнью. Персонаж обездвижен, но может избавиться от этого состояния, если пройдёт ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ СИЛЫ (считай, что СИЛА ОДЕЖДЫ равна [1d10 × 5])
51–55	<b>Проклятие трезвости.</b> Весь алкоголь в радиусе 1d100 ярдов от персонажа портится, горкнет и протухает
56–60	<b>Истощение душевных сил.</b> Персонаж получает СОСТОЯНИЕ УСТАЛОСТИ, которое пройдёт само, но не раньше чем через 1d10 часов
61–65	<b>Отвлечение внимания.</b> Если дело происходит в сражении, персонаж оказывается застигнут врасплох. В противном случае его сердце начинает бешено колотиться, внимание рассеивается, и персонаж на несколько секунд впадает в ступор
66–70	<b>Нечестивые видения.</b> Перед взором персонажа проносятся мимолётные видения зловещей, нечестивой природы. Персонаж должен успешно пройти ПРОВЕРКУ ХЛДНОКРОВИЯ (+0). В случае успеха он будет ослеплён; в случае провала — ослеплён (2)
71–75	<b>Непослушный язык.</b> На протяжении 1d10 РАУНДОВ персонаж получает модификатор -10 ко всем ПРОВЕРКАМ ЯЗЫКА (в том числе МАГИЧЕСКОГО)
76–80	<b>Ужас.</b> Персонаж должен успешно пройти ПРОВЕРКУ ХЛДНОКРОВИЯ (-20), чтобы не впасть в панику
81–85	<b>Осквернение.</b> Персонаж получает 1 пункт СКВЕРНЫ
86–90	<b>Раздвоение.</b> Эффект ЗАКЛИНИЯ срабатывает не только на указанную цель, но и на случайно выбранную цель в радиусе 1d10 миль от персонажа (лучше всего, если это повлечёт за собой какие-нибудь последствия)
91–95	<b>Двойная отдача.</b> Брось 1d100 дважды, сверься с этой таблицей и примени оба результата (при результате от 91 до 00 проигнорируй его и брось игральные кости ещё раз)
96–00	<b>Каскад Хаоса.</b> Брось 1d100 ещё раз и обратись к ТАБЛИЦЕ СИЛЬНОЙ МАГИЧЕСКОЙ ОТДАЧИ

## ТАБЛИЦА СИЛЬНОЙ МАГИЧЕСКОЙ ОТДАЧИ

<b>1d100</b>	<b>Эффект</b>
01–05	<b>Призрачные голоса.</b> Разумные существа в радиусе [СИЛА ВОЛИ] ярдов от персонажа слышат искусственный шёпот, доносящийся из Царства Хаоса, — теперь им всем предстоит успешно пройти проверку хладнокровия (+20), чтобы не получить 1 пункт скверны
06–10	<b>Ведьмовские глаза.</b> Глаза персонажа на 1d10 часов окрашиваются в цвет его магической Школы. Кроме того, персонаж получает СОСТОЯНИЕ ослепления, от которого сможет избавиться, только когда цвет его глаз станет прежним
11–15	<b>Эфирный разряд.</b> Персонаж теряет 1d10 пунктов ЗДОРОВЬЯ, причём ни РЕЙТИНГ выносливости, ни КЛАСС БРОНИ его не защищают. Кроме того, персонажу придётся пройти проверку стойкости (+20) — при провале он вдобавок будет <i>ошеломлён</i>
16–20	<b>Смертоносная поступь.</b> Смерть идёт за персонажем по пятам. На протяжении следующих 1d10 часов все растения на его пути засыхают и гибнут
21–25	<b>Внутреннее расстройство.</b> Нутро персонажа устраивает бунт и извергает своё содержимое наружу из всех доступных отверстий. Персонаж получает состояние усталости, от которого сможет избавиться только после того, как вымоется и сменит одежду
26–30	<b>Воспламенение.</b> Персонаж <i>охвачен огнём</i> — он полыхает призрачным пламенем, окрашенным в цвет его магической Школы
31–35	<b>Потусторонние языки.</b> На протяжении 1d10 РАУНДОВ персонаж безостановочно бормочет себе под нос какую-то бессмыслицу. Пока это не прекратится, он теряет возможность вразумительно говорить и проходить ПРОВЕРКИ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ, но в остальном может действовать как обычно
36–40	<b>Эфирное скопище.</b> Персонажа захлестывает волна эфирных крыс, гигантских пауков, змей или других подобных существ (по выбору ведущего). Используй стандартный шаблон выбранного существа, добавив к нему ЧЕРТУ скопище. Если в течение 1d10 РАУНДОВ эти существа не будут уничтожены, они исчезнут так же неожиданно, как и появились
41–45	<b>Тряпичная кукла.</b> Персонаж отлетает на 1d10 ярдов в случайном направлении, врезавшись в препятствие, теряет 1d10 пунктов ЗДОРОВЬЯ (КЛАСС БРОНИ не защищает) и оказывается <i>сбит с ног</i>
46–50	<b>Паралич конечности.</b> Одна из конечностей персонажа (выбери её случайным образом) замирает и отказывается шевелиться. Паралич длится 1d10 часов — эффект такой же, как если бы эта конечность была ампутирована (см. стр. 180)
51–55	<b>Помутнение Зрения.</b> Персонаж на 1d10 часов теряет ТАЛАНТ <i>Второе зрение</i> и получает модификатор -20 при ПРОВЕРКАХ КОНЦЕНТРАЦИИ
56–60	<b>Прозрение Хаоса.</b> Персонаж получает дополнительный, независимый от основного запас из 1d10 пунктов УДАЧИ (размер этого запаса ограничен только результатом броска). Тратя пункт УДАЧИ из этого запаса, персонаж получает 1 пункт скверны. В конце игровой встречи все пункты УДАЧИ, оставшиеся в этом дополнительном запасе, сгорают
61–65	<b>Левитация.</b> Ветра магии подхватывают персонажа, и тот на 1d10 минут воспаряет на 1d10 ярдов над землёй. Другие персонажи могут перемещать его, взяв на буксир, а сам персонаж может перемещаться при помощи заклинаний, импровизированных крыльев и прочих приспособлений, но, если оставить его в покое, он будет просто висеть в воздухе. Правила падения с большой высоты (см. стр. 166) описывают, что произойдёт, когда левитация подойдёт к концу
66–70	<b>Тошнотворное извержение.</b> Персонажа мучает сильнейшая тошнота, и его нутро извергает из себя невероятное количество омерзительной зловонной массы. Персонаж <i>ошеломлён</i> — это состояние пройдёт само, но не раньше чем через 1d10 РАУНДОВ
71–75	<b>Сотрясение Хаоса.</b> Все существа в радиусе 1d100 ярдов от персонажа должны пройти проверку атлетики (+20) — тот, кто провалит эту проверку, будет <i>сбит с ног</i>
76–80	<b>Сердце предателя.</b> Тёмные боги искушают персонажа совершить ужасное злодеяние. Если персонаж приложит все усилия к тому, чтобы атаковать или предать своего союзника, он полностью восстановит свой запас пунктов УДАЧИ. Если персонаж при этом вынудит союзника потратить пункт СУДЬБЫ, этот пункт СУДЬБЫ достанется самому персонажу
81–85	<b>Пагубное бессилие.</b> Персонаж получает 1 пункт скверны, состояние усталости и вдобавок оказывается <i>сбит с ног</i>
86–90	<b>Адское зловоние.</b> Персонаж источает отвратительную вонь! Он получает ЧЕРТУ дезориентация (см. стр. 338) и, скорее всего, крайнюю неприязнь со стороны любого обладающего обонянием существа. Запах улетучится через 1d10 часов
91–95	<b>Утечка энергии.</b> Персонаж на 1d10 минут теряет возможность использовать вызвавший отдачу ТАЛАНТ ( <i>Школа магии, Магия Хаоса</i> и т. п.)
96–00	<b>Эфирный резонанс.</b> Все существа в радиусе [СИЛА ВОЛИ] ярдов от персонажа теряют 1d10 пунктов ЗДОРОВЬЯ (причём ни РЕЙТИНГ выносливости, ни КЛАСС БРОНИ их не защищают) и вдобавок оказываются <i>сбиты с ног</i> . Если в указанном радиусе нет ни одного существа, поток магии замыкается сам на себя, и голова персонажа взрывается. Персонаж при этом, естественно, погибает



## ЗЛОВЕЩЕЕ ВЛИЯНИЕ

Под воздействием эманаций Хаоса Ветра магии ведут себя непредсказуемо и плохо поддаются контролю. При ПРОВЕРКЕ ЯЗЫКА (МАГИЧЕСКИЙ) или КОНЦЕНТРАЦИИ в непосредственной близости от любого источника ОСКВЕРНЯЮЩЕГО ВОЗДЕЙСТВИЯ (см. стр. 182) цифра 8 (восьмиконечная звезда Хаоса), выпавшая на игральном кубике единиц, означает, что магия срывается с привязи, вызывая СЛАБУЮ МАГИЧЕСКУЮ ОТДАЧУ. Если по результатам этой ПРОВЕРКИ персонаж и без того должен испытать на себе СЛАБУЮ МАГИЧЕСКУЮ ОТДАЧУ, значит, эта МАГИЧЕСКАЯ ОТДАЧА становится СИЛЬНОЙ.

### Неудачное сотворение заклинания

Каждый раз, когда персонаж теряет контроль над собранной магической энергией столь досадным образом, обязательно происходит какая-нибудь неприятность — необходимо бросить 1d100 и обратиться к таблице слабой магической отдачи.

### Длительность

Срок действия успешно сотворённого заклинания определяется его **длительностью**, и до истечения этого срока действие заклинания можно прекратить, лишь **развеяя** его. Преждевременно прекратить действие заклинания не может даже тот, кто его сотворил, однако он, как и любой другой персонаж, может попытаться его развеять.

### Гrimuары

Некоторые заклинатели всегда держат при себе особую книгу (так называемый гrimuар), в которую они записывают все известные им заклинания. Ученики переписывают заклинания из гrimuаров своих учителей, а состоявшиеся маги выменивают новые заклинания у своих коллег (обычно на другие заклинания или услуги). Если заклинание принадлежит к Школе магии, адептом которой является и сам заклинатель, он при желании может сотворить записанное в гrimuар заклинание, но **порог сотворения** при этом увеличивается вдвое.

### Магические снаряды

Некоторые заклинания являются **магическими снарядами** — боевыми заклятиями, подчиняющимися следующим правилам. Успешно сотворённый **магический снаряд**, нацеленный в другого персонажа, попадает в часть тела, которая определяется перевёрнутым значением результата ПРОВЕРКИ ЯЗЫКА (МАГИЧЕСКИЙ) при помощи таблицы зон попадания (см. стр. 159). Уровень успеха этой ПРОВЕРКИ — наряду с РЕЙТИНГОМ СИЛЫ ВОЛИ персонажа — прибавляется к показателю урона заклинания. Если не сказано обратное, РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ И КЛАСС БРОНИ цели защищают от этого урона как обычно.

### Касание в сражении

При сотворении некоторых заклинаний персонаж должен коснуться выбранной цели. В сражении (или если цель просто не хочет, чтобы её трогали) для этого потребуется **встречная проверка ру-**

**копашного боя (кулачное)** — как правило, против рукопашного боя или **уклонения цели**, которую следует пройти сразу после ПРОВЕРКИ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ. Если заклинание является **магическим снарядом**, то при определении зоны попадания используется результат ПРОВЕРКИ РУКОПАШНОГО БОЯ (кулачное), а не языка (магический).

### Магические ингредиенты

Прежде чем сотворить заклинание, некоторые заклинатели пропускают магию сквозь соответствующие материальные ингредиенты — правильно подобранный ингредиент способен заметно ослабить и сгладить эффект магической отдачи.

Если персонаж использует магический ингредиент, сильная магическая отдача, возникшая в результате сотворения этого заклинания, становится слабой, а слабая магическая отдача вообще сходит на нет. Обрати внимание, что использованный магический ингредиент уничтожается или поглощается в процессе сотворения заклинания, даже если оно не вызвало магическую отдачу.

Ингредиенты для общих заклинаний и заклинаний магических Школ стоят [порог сотворения] серебряных шиллингов. Покупая магический ингредиент, необходимо записать его в бланк персонажа, отметив, для какого именно заклинания он предназначен — для каждого заклинания необходим свой собственный ингредиент. Для тех, кто жаждет подробностей, примеры магических ингредиентов приведены в описании каждой из магических Школ.

### Ограничения

Поскольку формулы магического языка необходимо проговаривать вслух, персонаж, который желает сотворить заклинание, должен иметь возможность говорить — ни кляп, ни заливающая рот морская вода, ни вцепившиеся в горло руки врага этому, конечно, не способствуют, и ведущий, сообразуясь с обстоятельствами, может увеличить сложность ПРОВЕРКИ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЯ. Более того, произносить (а в случае со Школой Света — петь) заклинания надлежит громко и отчётливо — да, скрытое применение не числится среди достоинств магического искусства. В целом можно ориентироваться на ПОРОГ СОТВОРЕНИЯ — чем он выше, тем громче нужно произносить магическую формулу.

Сотворяя заклинание, персонаж активирует его эффект, и теперь, если он захочет сотворить то же заклинание ещё раз, ему придётся подождать, пока эффект не перестанет действовать или пока кто-нибудь (в том числе он сам) не развеет сотворённое им заклинание. Кроме того, одинаковые эффекты разных заклинаний не суммируются — срабатывает только самый весомый из аналогичных эффектов. Так, если одно заклинание увеличивает силу воли персонажа на 20 пунктов, а другое — на 10, сила воли персонажа увеличится на 20 пунктов, а не на 30.

Наконец, если не сказано обратное, цель заклинания должна находиться в поле зрения заклинателя.

## ПРОВЕРКА КОНЦЕНТРАЦИИ

Для некоторых заклинаний требуется куда больший объём магической энергии, чем тот, что естественным образом пронизывает окружающее пространство. Чтобы сотворить такое заклинание, нужно собрать рассеянные вокруг потоки магического Ветра — именно для этого и нужен навык концентрации. Собирание Ветров магии — задача непростая и небезопасная, но это единственный способ сотворить по-настоящему мощное и сложное заклинание — для этого персонажу потребуется пройти продолжительную проверку концентрации.

Как только уровень успеха этой ПРОВЕРКИ окажется равен порогу сотворения заранее выбранного заклинания или превысит

его, персонаж получит возможность сотворить это ЗАКЛИНИЕ в следующем РАУНДЕ по стандартным правилам сотворения ЗАКЛИНИЙ (см. выше). Главное различие состоит в том, что порог сОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНИЯ при этом будет равен 0, а в случае провала ПРОВЕРКИ СОТВОРЕНИЯ вся накопленная магическая энергия сорвётся со своей эфирной привязи, и персонажу придётся испытать на себе эффект слабой магической отдачи.

### Удачная концентрация

Если ПРОВЕРКА КОНЦЕНТРАЦИИ окажется УДАЧНОЙ, персонажу удастся воспользоваться энергией особо мощного магического потока и сотворить выбранное ЗАКЛИНИЕ в следующем раунде вне зависимости от того, какой уровень успеха ему удалось на данный момент накопить. С другой стороны, столь могучая сила, как обычно, не даётся даром: если персонаж не обладает ТАЛАНТОМ ЭФИРНЫЙ УНИСОН (см. стр. 147), ему придётся бросить 1d100 и обратиться к таблице слабой магической отдачи.

### Неудачная концентрация

Поток концентрированной магической энергии может быть очень опасным. При выпадении дубля или 0 на игральной кости единиц (то есть при получении результатов 00, 99, 90, 88 и так далее) проваленная ПРОВЕРКА КОНЦЕНТРАЦИИ считается неудачной — брось 1d100 и обратись к таблице сильной магической отдачи.

### Отвлекающие факторы

При концентрации самое важное — не отвлекаться на то, что происходит вокруг. Если внимание персонажа хотя бы на миг переключится на что-то постороннее, будь то громкие звуки, яркие вспышки, полученный урон и т. п., ему придётся успешно пройти ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ (-20), чтобы не испытать на себе последствия слабой магической отдачи и не обнулить уровень успеха, накопленный в ходе продолжительной ПРОВЕРКИ концентрации.

## ОТТОРЖЕНИЕ ВЕТРОВ

Если персонаж носит одежду, подобранную под цвет Ветра магии, которым он манипулирует, процесс обращения с эфирной энергией, как правило, протекает куда легче и спокойнее. Именно поэтому давящее большинство магов предпочитает носить традиционные облачения своего Ордена.

Если персонаж одет неподобающим для того или иного Ветра образом (последнее слово остаётся за ведущим), он получает -1 к уровню успеха всех связанных с этим Ветром ПРОВЕРОК СОТВОРЕНИЯ и концентрации. Особенно сильно мешают манипулировать большинством Ветров металлические и кожаные доспе-

хи — облачённый в них персонаж получает по -1 к уровню успеха при ПРОВЕРКАХ СОТВОРЕНИЯ и концентрации за каждый пункт класса брони, надетой на самую хорошо защищённую часть его тела. Исключением из этого правила являются тяготеющий к металлам золотой Шамон и янтарный Гарр, следы которого сохраняются в любой, даже выделанной коже. Соответственно, персонажи, обладающие ТАЛАНТОМ ШКОЛА МАГИИ (Металл) могут беспрепятственно носить металлические доспехи, а обладатели ТАЛАНТА ШКОЛА МАГИИ (Звери) — кожаную броню.

## РАЗВЕИВАНИЕ

Если целью чужого заклинания является сам персонаж или любая точка в поле его зрения, находящаяся в радиусе [сила воли] ярдов от него, он может попытаться помешать сотворить это ЗАКЛИНИЕ, пройдя ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ ЯЗЫКА (магический) против ПРОВЕРКИ СОТВОРЕНИЯ этого ЗАКЛИНИЯ. Если персонаж побеждает во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ, он успешно РАЗВЕИВАЕТ вражеское ЗАКЛИНИЕ; если побеждает противник, то результатом его ПРОВЕРКИ СОТВОРЕНИЯ считается итоговый уровень успеха ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКИ (соответственно, если он окажется меньше порога сОТВОРЕНИЯ, ПРОВЕРКА СОТВОРЕНИЯ окончится провалом). Персонаж может РАЗВЕИВАТЬ заклинания подобным образом не чаще одного раза за раунд.

### Развеивание длительных заклинаний

ЗАКЛИНИЕ, обладающее длительным эффектом, персонаж может попытаться РАЗВЕЯТЬ, совершив действие и пройдя ПРОДОЛЖИТЕЛЬНУЮ ПРОВЕРКУ ЯЗЫКА (магический). Как только накопленный уровень успеха сравняется с порогом сОТВОРЕНИЯ выбранного ЗАКЛИНИЯ или превзойдёт его, ЗАКЛИНИЕ будет развеяно, и его эффект перестанет действовать.

Персонажи, пытающиеся РАЗВЕЯТЬ одно и то же ЗАКЛИНИЕ, проходят свои ПРОВЕРКИ по отдельности. Если они являются адептами одной и той же ШКОЛЫ МАГИИ, они вместо этого могут попытаться сделать это вместе, по правилам ПОМОЩИ (см. стр. 155).

## ПРИМЕНЕНИЕ ЗЛОГО КАМНЯ

С официальной точки зрения применение злого камня запрещено всеми возможными инстанциями. Неофициально могу добавить, что официально в стенах этого Колледжа он никогда не применялся. С официальной точки зрения я не могу рассказывать вам о том, как можно применять данную субстанцию. Но неофициально могу намекнуть, что у неё есть целый ряд вполне конкретных, хоть и неофициальных способов применения. Иными словами, всё, что касается этой темы, можно официально считать неофициальным.

Вильгельм Хользвиг-Шлиштайн, Серый Страж, балагур и лжец

Злой камень представляет собой настолько мощный источник энергии, что даже самый крохотный кусочек этой субстанции способен некоторое время обеспечивать магией практически любое заклинание. Стоит отметить, что никакие преимущества не изменят того факта, что применять злой камень при сотворении заклинаний (и тем более носить с собой) — это решение, которое сложно назвать разумным.

Если маг использует злой камень, проходя ПРОВЕРКУ СОТВОРЕНИЯ или концентрации, уровень успеха, полученный в результате этих ПРОВЕРОК, увеличивается вдвое. Однако не стоит забывать, что злой камень считается источником ОСКВЕРНЯЮЩЕГО воздействия (о том, чем это чревато, можно прочитать в разделе Скверна на странице 182 и во врезке Зловещее влияние на странице 236).

## ПРЕИМУЩЕСТВА И МАГИЯ

Полученные в ходе сражения ПРЕИМУЩЕСТВА действуют в отношении ПРОВЕРОК СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНИЙ и не действуют в отношении ПРОВЕРОК КОНЦЕНТРАЦИИ. Кроме того, существует способ получить ПРЕИМУЩЕСТВО при помощи магического искусства: если в этом РАУНДЕ выбранная цель уже подвергалась воздействию ЗАКЛИНИЯ той же ШКОЛЫ МАГИИ, персонаж сразу же получает +1 ПРЕИМУЩЕСТВО, поскольку остаточные течения эфирных Ветров помогают направлять родственную им магию. Правила ПРЕИМУЩЕСТВ описаны на стр. 164.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: НЕСПОКОЙНЫЕ ВЕТРА

Ветра магии непостоянны и непредсказуемы. В начале каждой сцены (или даже в начале каждого РАУНДА, если действие происходит в области особо сильного магического возмущения) ведущий должен бросить по 1d10 за каждый Ветер, сила которого будет или может иметь значение, и обратиться к приведённой ниже таблице. Указанный модификатор будет действовать при ПРОВЕРКАХ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНАНИЙ соответствующей Школы и КОНЦЕНТРАЦИИ соответствующего Ветра. Ведущий может применять это правило, только если Ветра магии, по его мнению, могут вести себя особенно не-предсказуемо, — то есть если дело происходит там, где творилась особо мощная магия, вокруг особы сильно насыщенных магией мест, неподалёку от врат Хаоса, в полнолунье Моррслеб и т. п. Если персонаж обладает ТАЛАНТОМ *Второе зрение, проверка наблюдательности (+40)* позволит ему заметить, что Ветра ведут себя неспокойно.

1d10	Модификатор
1	-30
2–3	-10
4–7	—
8–9	+10
10	+30

## ЗАКЛИНАНИЯ

Ниже ты найдёшь перечень заклинаний. Сначала приведены простейшие заклинания, затем общие, затем заклинания восьми Стихийных Школ (цветная магия), затем — двух Ведьмовских и двух Тёмных и, наконец, по одному заклинанию трёх Школ Хаоса. Тёмные Школы и Школы Хаоса заметно меньше всех остальных — это

- Простейшие заклинания: стр. 240
- Общие заклинания: стр. 242
- Школа Жизни: стр. 245
- Школа Зверей: стр. 246
- Школа Металла: стр. 247
- Школа Небес: стр. 249
- Школа Огня: стр. 250
- Школа Света: стр. 251
- Школа Смерти: стр. 252
- Школа Теней: стр. 253
- Школа Ведьмовства: стр. 254
- Школа Знахарства: стр. 255
- Школа Демонологии: стр. 256
- Школа Некромантии: стр. 256
- Магия Хаоса: стр. 257

сделано намеренно, поскольку предназначены они главным образом не для героев, а для персонажей ведущего. В описание Школ включены и особые правила, касающиеся всех заклинаний этой Школы.

## НЕСКОЛЬКО ШКОЛ МАГИИ

Если персонаж — эльф, он при желании может стать адептом [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] Школ магии. Так, если персонаж обладает силой воли 65, он теоретически может изучить 6 из 8 цветных Школ магии. Однако для этого ему придётся изрядно попотеть — новый ТАЛАНТ Школа магии можно приобрести только после того, как персонаж постигнет тайны предыдущей Школы: сделает как минимум 20 ШАГОВ РАЗВИТИЯ НАВЫКА концентрации соответствующего Ветра и запомнит как минимум 8 ЗАКЛИНАНИЙ этой Школы. При этом любой маг может изучить одну из Тёмных Школ вдобавок к любой уже известной ему ШКОЛЕ МАГИИ — если он достаточно безрассуден для того, чтобы пойти на столь рискованный шаг, и, конечно, сможет найти наставника или какой-нибудь запретный гrimuar.

## ИЗБЫТОК МАГИИ

Каждые +2 уровня успеха, полученные в результате ПРОВЕРКИ СОТВОРЕНИЯ, позволяют увеличить дальность, длительность, количество целей или размер *области воздействия* на величину, равную изначальному значению этих показателей, приведённых в описании ЗАКЛИНАНИЯ. ЗАКЛИНАНИЕ, у которого в строке *дальность* и *цель* указано «персонаж», действует исключительно на того, кто творит это ЗАКЛИНАНИЕ, так что ни *дальность*, ни количество целей этого ЗАКЛИНАНИЯ увеличить не получится. То же самое касается и «мгновенных» ЗАКЛИНАНИЙ — их *длительность* нельзя увеличить вне зависимости от того, насколько успешной будет ПРОВЕРКА СОТВОРЕНИЯ.

При желании одно и то же улучшение можно выбрать несколько раз. Например, если персонаж творит ЗАКЛИНАНИЕ *дротик* (*порог сотворения 0, цель 1*) и при этом получает уровень успеха +4, он при желании может выбрать сразу 3 цели вместо одной. Обрати внимание, что некоторые ЗАКЛИНАНИЯ предлагают дополнительные возможности для улучшения и (или) расширения их эффекта за счёт высокого уровня успеха — их тоже можно выбирать несколько раз.

## ГРИМУАРЫ

Если герой начинает игру с гrimuarом, именно ведущий решает, сколько ЗАКЛИНАНИЙ наставник позволил герою записать. Некоторые наставники более щедры, некоторые более скучны, но обычно это число колеблется между четырьмя и восемью. Если персонаж ЗАПОМИНАЕТ какое-нибудь ЗАКЛИНАНИЕ, он получает возможность творить его, не заглядывая в гrimuar. В противном случае он сможет сотворить его только при помощи гrimuarra, причём для этого герою понадобятся обе руки. Кроме того, ПОРог СОТВОРЕНИЯ при использовании гrimuarra увеличивается вдвое, а сам гrimuar, конечно, всегда может пострадать, потеряться или попасть в руки воров.

## ФОРМАТ ЗАКЛИНАНИЙ

- Название заклинания.
- Портал созвездия.
- Дальность. Расстояние, в рамках которого можно сотворить заклинание (обычно измеряется в ярдах); если в строке указано «персонаж», значит, целью может быть только сам заклинатель. Если в этой строке указано «касание», значит, заклинатель должен коснуться намеченной цели.
- Цель. Количество целей, обычно 1 и более индивидов. Если в строке указано «область воздействия», эффект затрагивает всех, кто оказывается в указанной области. Если в строке указано «особая», значит, необходимо обратиться к описанию ЗАКЛИНАНИЯ; кроме того, количество целей такого ЗАКЛИНАНИЯ не получится увеличить за счёт высокого УРОВНЯ УСПЕХА.
- Длительность. Продолжительность действия эффекта заклинания. Обычно либо срабатывает мгновенно, либо длится указанное количество РАУНДОВ, минут или часов. Если в строке указан РЕЙТИНГ той или иной ХАРАКТЕРИСТИКИ, значит, имеется в виду ХАРАКТЕРИСТИКА заклинателя.
- Описание эффекта заклинания.



## КОЛЛЕДЖИ МАГИИ И ПРОСТЕЙШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Для сотворения простейших заклинаний, или, как их предпочитают называть в Колледжах, магических фокусов, требуется ничтожное количество энергии любого из доступных Ветров магии. Как правило, ПРОСТЕЙШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ инстинктивно познают практически все заклинатели в процессе пробуждения и первоначального развития магического дара. Соответственно, после начала обучения в Колледжах Магии маги перестают изучать новые ПРОСТЕЙШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ. Технически ПРОСТЕЙШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ считаются ведьмовством и в Империи находятся вне закона.

Конечно, сами Колледжи Магии обычно не обращают внимания на применение ПРОСТЕЙШИХ ЗАКЛИНАНИЙ в силу их малозначительного воздействия на реальность, но охотники на ведьм могут быть отнюдь не столь снисходительными.



## ПРОСТЕЙШИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

У большинства людей, наделённых магическими способностями, этот дар (или проклятие — тут всё зависит от точки зрения) пробуждается с началом полового созревания — у кого-то раньше, у кого-то позже, но почти всегда до наступления 25-летнего возраста. Первыми признаками пробуждающегося дара являются простейшие заклинания — чисто инстинктивные магические трюки, фокусы и кунштюки, которые означают, что будущему магу пора приступить к обучению ради своей собственной безопасности и, конечно, безопасности окружающих.

В обществе эльфов пробуждение способности творить простейшие заклинания считается естественной частью процесса взросления, и всякий, кто проявляет интерес к магии, волен пройти обучение, чтобы развить свой природный талант. Человеку, обнаружившему у себя способность творить простейшие заклинания (если, конечно, с ним не расправляются обезумевшие от страха соседи), предстоят долгие годы обучения под руководством мага одного из восьми Колледжей. Считается, что усвоенные в юности магические фокусы недостойны мага, получившего полноценное образование, но почти никого подобные предубеждения обычно не останавливают.

Поскольку простейшие заклинания не изучаются, никому и в голову не приходит их систематизировать, так что разные маги могут называть одно и то же простейшее заклинание по-разному. Более того, мы рекомендуем игрокам придумывать свои собственные названия для известных их персонажам простейших заклинаний, желательно такие, чтобы они наилучшим образом отражали характер героев.

### Вспышки

**Порог сотворения:** 0

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Цель получает состояние *ослепления* после сотворения заклинания и ещё по одному такому же состоянию в начале каждого раунда, пока заклинание активно.

### Гниение

**Порог сотворения:** 0

**Дальность:** 1 ярд

**Цель:** особыя

**Длительность:** мгновенная

Это заклинание позволяет персонажу мгновенно сгноить любую неживую органику объёмом примерно с кулак взрослого человека. Пища при этом испортится, одежда истлеет, кожа рассохнется и т. п. Если речь идёт о кожаных доспехах, то это заклинание позволяет снизить на 1 пункт КЛАСС БРОНИ, защищающей зону попадания цели, которая определяется перевёрнутым результатом проверки сотворения.

### Дротик

**Порог сотворения:** 0

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Персонаж пускает в цель крохотный сгусток магической энергии. Это заклинание считается *магическим снарядом* с уроном +0.

### Друг животных

**Порог сотворения:** 0

**Дальность:** 1 ярд

**Цель:** 1

**Длительность:** 1 час

Персонаж устанавливает дружеские отношения с существом меньше него размером и при этом обладающим чертой зверя. Существо полностью доверяет персонажу и считает его своим другом.

### Защита от дождя

**Порог сотворения:** 0

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг выносливости] часов

Это заклинание позволяет персонажу оставаться сухим в любую погоду, защищая его от всевозможных атмосферных осадков: дождя, снега, дождя со снегом, града и т. д. Обрати внимание, что против уже выпавших осадков это заклинание бессильно — если персонаж наступит в лужу или упадёт в грязь, защита не сработает.

### Звуки

**Порог сотворения:** 0

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** особыя

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж создаёт неподалёку от себя невидимый источник звука. Этот источник испускает негромкий, неразборчивый шум, который звучит так, как будто исходит из выбранной точки в радиусе дальности заклинания, причём вне зависимости от того, находится эта точка в поле зрения персонажа или нет. Звуки — будь то шаги, неразборчивое бормотание или, скажем, вой какого-нибудь животного — персонаж может выбрать по своему усмотрению, но это обязательно должен быть какой-нибудь шум, с помощью которого не получится передать хоть сколько-нибудь осмысленное сообщение.

Пока заклинание активно, персонаж может пройти проверку концентрации (+20). Успех позволит ему переместить источник звука в другую точку в радиусе дальности заклинания или изменить его громкость.

### Испивание

**Порог сотворения:** 0

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Персонаж одним лишь касанием вытягивает из цели жизненную силу. Это заклинание считается *магическим снарядом* с уроном +0, который игнорирует КЛАСС БРОНИ цели. Заклинатель при этом восстанавливает 1 пункт здоровья.

### Источник

**Порог сотворения:** 0

**Дальность:** касание

**Цель:** особыя

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж касается земли, и из неё начинает бить родник — за раунд из этого источника можно набрать пятну воды.

### Консервация

**Порог сотворения:** 0

**Дальность:** 1 ярд

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] дней

Персонаж предохраняет от порчи дневной запас провизии. Пока заклинание активно, провизия не гниёт, не заплесневеет, не зачёрствует и т. п. Впрочем, это не убережёт припасы от более интенсивного внешнего воздействия — они по-прежнему могут промокнуть в воде, сгореть в огне или впитать в себя яд.

**Лёгкая поступь**

Порог с сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [сила воли] минут

Магия, клубящаяся вокруг ступней персонажа, гарантирует, что ни один его шаг не потревожит оказавшуюся у него под ногами органику: сухая веточка не сломается, примятая трава выпрямится, а цветок как ни в чём не бывало расправит свои лепестки. Всякий, кто вздумает искать следы, оставленные персонажем в подходящей местности (в лесу, поле и т. п.), получит модификатор -30 к проверке выслеживания.

**Ловкие руки**

Порог с сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж телепортирует указанный предмет себе в ладонь. Предмет — размером не больше кулака — должен находиться в непосредственной близости от персонажа.

**Магическая отмычка**

Порог с сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: особая

Длительность: мгновенная

Персонаж прикосновением отпирает один немагический замок.

**Магические светляки**

Порог с сотворения: 0

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: особая

Длительность: [сила воли] минут

Персонаж создаёт [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] призрачных огоньков, издали похожих на отсветы факела или масляного фонаря. Пока *магические светляки* остаются в поле зрения персонажа, он может совершить действие, чтобы пройти проверку концентрации (+20): успех позволит ему отправить любое количество светляков в полёт в нужном ему направлении. Если персонаж не пройдёт ещё одну проверку концентрации, чтобы остановить запущенный светляк или изменить направление его движения, призрачный огонёк будет двигаться по прямой со скоростью пешехода, беспрепятственно проходя сквозь любые препятствия (в том числе живые и разумные).

**Магический огонёк**

Порог с сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

В руке персонажа появляется мерцающий язычок пламени — персонажа он не обжигает, но тем не менее источает тепло и, как и любой обычный огонёк, может поджечь что-нибудь воспламеняющееся.

**Магический компас**

Порог с сотворения: 0

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: мгновенная

Настроившись на течения Ветров магии, персонаж ощущает их источник и узнаёт, в какой стороне находится север.

**Очищение воды**

Порог с сотворения: 0

Дальность: 1 ярд

Цель: особая

Длительность: мгновенная

Это заклинание позволяет персонажу очистить воду, налитую в относительно небольшую ёмкость вроде фляжки, кружки или кувшина. Все немагические примеси вроде ядов, грязи, тухлятины и т. п. исчезают, оставляя после себя кристально чистую, свежую питьевую воду. Если в ёмкости содержится любая другая жидкость на основе воды, например эль или вино, она также очищается, превращаясь во вкуснейшую, прозрачнейшую и абсолютно безалкогольную воду.

**Ошеломление**

Порог с сотворения: 0

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Заклинание повергает цель в СОСТОЯНИЕ *ошеломления*.

**Подслушивание**

Порог с сотворения: 0

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг инициативы] минут

Персонаж слышит, что говорит цель, как если бы стоял прямо перед ней.

**Порыв ветра**

Порог с сотворения: 0

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: особая

Длительность: мгновенная

Персонаж создаёт краткий порыв ветра, достаточно сильный для того, чтобы задуть свечу, захлопнуть или открыть незапертую дверь, перелистнуть страницы книги или сдуть на пол несколько листков.



## Появление зверушки

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** касание

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Персонаж сует руку в мешок, карман, шляпу, под камень, куст или в нору и достаёт оттуда зверушку или птичку из числа тех, что водятся поблизости: кролика, голубя, крысу и т. п. Если подходящих животных поблизости нет, заклинание не срабатывает. Дружелюбие животного не гарантируется.

## Предостережение

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** 1 ярд

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Персонаж «касается» магией указанного предмета и немедленно узнаёт, не отравлен ли он и не является ли частью некой ловушки.

## Свет

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [сила воли] минут

Персонаж создаёт источник света, размером и яркостью напоминающий факел, который может располагаться у персонажа в руке, на навершии посоха, прямо над головой и так далее — на любой части тела персонажа или на предмете, который он держит в руках. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, персонаж может пройти проверку концентрации (+20), чтобы уменьшить яркость свечения (до уровня огонька свечи) или увеличить её (до уровня масляной лампы).

## Сон

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж касается цели, и та погружается в глубокий сон. Если цель была сбита с ног, она оказывается без сознания. Цель будет находиться без сознания до тех пор, пока длится ЗАКЛИНАНИЕ, но громкие звуки, толчки или попытки тащить бесчувственное тело немедленно заставят её прийти в себя. Если цель сидит или стоит, она гарантированно проснётся от удара о землю, то есть будет сбита с ног, но останется в сознании.

Если цель не сопротивляется и чувствует себя усталой, она продолжит мирно спать и после того, как действие ЗАКЛИНАНИЯ закончится.

## Тычок

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Персонаж слегка толкает небольшой предмет. Это ЗАКЛИНАНИЕ позволяет сбросить что-нибудь с полки, закрыть открытую книгу и т. п. Если персонаж толкает предмет, который кто-нибудь держит, этот кто-то должен успешно пройти проверку ловкости (+20), чтобы не выронить предмет из рук.

## Чревовещание

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Это ЗАКЛИНАНИЕ позволяет персонажу передавать свой голос в любую точку в радиусе [сила воли] ярдов, даже если эта точка находится вне поля зрения персонажа. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, голос персонажа будет доноситься из этой точки, и всякий, кто находится поблизости, сможет его услышать.



## Общие заклинания

Общие ЗАКЛИНАНИЯ — это универсальные для всех Школ формулы *lingua praestantia*. От принадлежности к той или иной ШКОЛЕ МАГИИ зависит лишь то, каким именно образом каждое конкретное ЗАКЛИНАНИЕ срабатывает на практике. Например, если ЗАКЛИНАНИЕ *дырявые руки* творит персонаж, обладающий талантом ШКОЛА МАГИИ (*Огонь*), то предмет на мгновение раскалится, а то же самое ЗАКЛИНАНИЕ, сотворённое адептом ШКОЛЫ МАГИИ (*Тени*), может на миг сделать предмет бесплотным, и тот просто выскользнет из рук.

Считай все общие ЗАКЛИНАНИЯ дополнительными ЗАКЛИНАНИЯМИ для каждой из существующих ШКОЛ МАГИИ, включая ВЕДЬМОВСКИЕ, ТЁМНЫЕ и ШКОЛЫ ХАОСА. Общее ЗАКЛИНАНИЕ, изученное в рамках конкретной ШКОЛЫ МАГИИ, считается ЗАКЛИНАНИЕМ ЭТОЙ САМОЙ ШКОЛЫ, подчиняется присущим этой ШКОЛЕ правилам, и обучить ему может только представитель ШКОЛЫ, к которой принадлежит персонаж (как следствие, персонаж может обучить общему ЗАКЛИНАНИЮ, изученному в рамках своей ШКОЛЫ, только представителя той же самой ШКОЛЫ).

**Примечание:** если в конце строки **длительность** стоит «+», это значит, что по истечении **длительности** ЗАКЛИНАНИЯ персонаж может пройти проверку силы воли, чтобы продлить её ещё на 1 раунд (таким образом персонаж при желании может поддерживать действие этого ЗАКЛИНАНИЯ каждый раунд — до тех пор, пока не провалит очередную ПРОВЕРКУ).

## Взрыв

**Порог с сотворения:** 4

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

**Длительность:** мгновенная

Персонаж собирает магию во взрывоопасный сгусток энергии и метет его во врагов. Это ЗАКЛИНАНИЕ считается *магическим снарядом* с уроном +3, который поражает все цели в области воздействия.

## Дезориентация

**Порог с сотворения:** 4

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж окутывает себя мерцающей магической пеленой, способной сбить с толку любого противника. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, считай, что персонаж обладает чертой *дезориентации* (см. стр. 338).

**Дырявые руки**

**Порог сотворения:** 1  
**Дальность:** [сила воли] ярдов  
**Цель:** 1  
**Длительность:** мгновенная

Персонаж напитывает магической энергией предмет, который противник держит в руках: оружие, верёвку, чужую руку и т. д. Противник должен пройти проверку ловкости (+0); в случае провала он выпустит этот предмет из рук. Каждые +2 уровня успеха позволяют увеличить сложность этой проверки на 10 пунктов.

**Едкий ихор**

**Порог сотворения:** 4  
**Дальность:** персонаж  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Вбирая в себя магическую энергию, персонаж превращает свою кровь в крайне опасную субстанцию и получает черту *едкий ихор* (см. стр. 339).

**Защита от стрел**

**Порог сотворения:** 3  
**Дальность:** персонаж  
**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов +  
 Все снаряды, в составе которых есть органическая материя (например, стрелы с деревянными древками), разрушаются, едва оказавшись в области воздействия заклинания, не причиняя никому вреда. На снаряды, целиком состоящие из неорганической материи (например, метательные ножи или свинцовые пули), защита от стрел не действует.

**Купол**

**Порог сотворения:** 7  
**Дальность:** персонаж  
**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов  
 Персонаж раскидывает над собой купол магической энергии, защищающий от атак извне. Все, кто находится в области воздействия, получают черту *оберег* (6+) (см. стр. 340) против магических и дистанционных атак, но только если атакующий находится вне *куполя*. Те, кто находится под куполом, могут атаковать и перемещаться без помех.

**Магический щит**

**Порог сотворения:** 4  
**Дальность:** персонаж  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж окружает себя коконом защитной магии. Пока заклинание активно, он получает +[рейтинг силы воли] к уровню успеха любых проверок, связанных с развеиванием заклинаний.

**Мост**

**Порог сотворения:** 4  
**Дальность:** [сила воли] ярдов  
**Цель:** область воздействия (см. описание)  
**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов +  
 Персонаж сплетает из магической энергии мост длиной и шириной вплоть до [рейтинг силы воли] ярдов. Каждые +2 уровня успеха позволяют увеличить длину или ширину моста ещё на [рейтинг силы воли] ярдов.

**Ночное зрение**

**Порог сотворения:** 1  
**Дальность:** персонаж  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж расширяет спектр Второго зрения таким образом, чтобы усилить свои органы чувств. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, считай, что персонаж обладает чертой *ночное зрение* (см. стр. 340).

**Обездвижение**

**Порог сотворения:** 3  
**Дальность:** [сила воли] ярдов  
**Цель:** особая  
**Длительность:** особая

При помощи магии персонаж лишает цель возможности сойти с места, опутывая её тем, что больше соответствует духу его Школы: лозой, тенями, её собственной одеждой и т. д. Как бы то ни было, цель оказывается *обездвижена*. Чтобы высвободиться, ей придётся пройти встречную проверку силы (против интеллекта заклинателя). Каждые +2 уровня успеха позволяют обременить цель ещё одним состоянием *обездвиженности*. Заклинание остаётся активным до тех пор, пока цель не сумеет избавиться от всех наложенных заклинателем состояний *обездвиженности*.

**Оберег**

**Порог сотворения:** 5  
**Дальность:** персонаж  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Укрыв себя пологом защитной магии, персонаж получает черту *оберег* (9+) (см. стр. 340).

**Обыденная аура**

**Порог сотворения:** 4  
**Дальность:** персонаж  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** [сила воли] минут

Персонаж сознательно смиряет потоки Ветров магии, текущие сквозь его тело и снаряжение, на время сглаживая характерную для любого заклинателя буйную магическую ауру. Пока заклинание активно, для любого обладателя ТАЛАНТА *магическое чутьё* и других схожих способностей персонаж выглядит как индивид, полностью лишенный магического дара. Сам персонаж при этом теряет возможность творить другие заклинания. Если персонаж попытается пройти проверку концентрации, *обыденная аура* рассеется немедленно.

**Полёт**

**Порог сотворения:** 8  
**Дальность:** персонаж  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов +

Это заклинание позволяет персонажу летать при помощи крыльев, столпа магического света и т. п. Персонаж получает черту *полёт*. Скорость полёта равна проворству заклинателя (см. стр. 341).

**Расталкивание**

**Порог сотворения:** 6  
**Дальность:** персонаж  
**Цель:** персонаж  
**Длительность:** мгновенная

Это заклинание позволяет персонажу оттолкнуть всех живых существ, находящихся в радиусе [рейтинг силы воли] яр-

дов вокруг него на [рейтинг силы воли] ярдов. Все попавшие под воздействие этого заклинания существа оказываются *сбиты с ног*. Если отброшенное этим заклинанием существо врезается в стену или другое крупное препятствие, оно также получает урон, равный расстоянию (в ярдах), которое оно к моменту столкновения успело преодолеть. Каждые +2 уровня успеха позволяют увеличить расстояние расталкивания на [рейтинг силы воли] ярдов.

### Смертоносное дыхание

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** 1 ярд

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Персонаж предпринимает атаку дыханием, как если бы он потерял 2 преимущества, обладая чертой *смертоносное дыхание* (см. стр. 343) с уроном, равным рейтингу выносливости заклинателя. Ведущий и игрок должны заранее решить, какой тип *смертоносного дыхания* лучше соответствует имеющемуся у персонажа таланту Школа магии. Каждые +2 уровня успеха позволяют увеличить урон на 2 пункта.

### Стрела

**Порог с сотворения:** 4

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Персонаж собирает магию в сгусток энергии, которым выстреливает во врага. Это заклинание считается *магическим снарядом* с уроном +4.

### Телекинез

**Порог с сотворения:** 4

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** 1 раунд

При помощи этого заклинания персонаж может схватить любой предмет или неразумное существо размером не больше него самого и переместить этот объект, используя силу воли вместо физической силы, на расстояние до [рейтинг силы воли] ярдов. Если кто-нибудь захочет этому помешать, персонажу придётся пройти *встречную проверку силы воли против силы*. Каждые +2 уровня успеха позволяют увеличить дистанцию перемещения объекта на [рейтинг силы воли] ярдов.

### Телепортация

**Порог с сотворения:** 5

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** мгновенная

При помощи магии персонаж мгновенно телепортируется в любую точку в радиусе [рейтинг силы воли] ярдов. Это перемещение позволяет беспрепятственно пересекать пропасти, избегать ловушек и других опасностей, а также игнорировать любые находящиеся на пути препятствия. Каждые +2 уровня успеха позволяют увеличить предельную дистанцию телепортации на [рейтинг силы воли] ярдов.

### Ужасающий облик

**Порог с сотворения:** 7

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж получает черту *aura ужаса* (1) (см. стр. 338).

### Устрашающий облик

**Порог с сотворения:** 3

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж надевает на себя устрашающую магическую личину — пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, считай, что персонаж получает черту *aura страха* (1). Каждые +3 уровня успеха позволяют увеличить уровень *aura страха* на 1.



### Цепной разряд

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Персонаж мечет во врага бешено вращающийся сгусток магической энергии. Это ЗАКЛИНАНИЕ считается *магическим снарядом* с уроном +4. Если запас здоровья цели от удара *цепным разрядом* падает до 0, ЗАКЛИНАНИЕ перескакивает к следующей цели, находящейся в рамках изначальной дальности, но не дальше, чем на расстоянии [рейтинг силы воли] ярдов от предыдущей цели, и наносит этой новой цели свой урон. Всего это ЗАКЛИНАНИЕ может перескочить от одной цели к другой [рейтинг силы воли] раз. Каждые +2 уровня успеха позволяют *цепному разряду* перескочить ещё на одну цель.

### Эфирное оружие

**Порог с сотворения:** 2

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов +

Персонаж создаёт оружие ближнего боя, урон которого равен РЕЙТИНГУ силы воли заклинателя. Оружие может быть любым, так что персонаж может использовать его в сочетании с любым из имеющихся у него навыков *рукопашного боя*. Созданное оружие лишено всех присущих материальному оружию достоинств и изъянов, но считается *МАГИЧЕСКИМ*.

### Эфирный доспех

**Порог с сотворения:** 2

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов +

Персонаж окутывает себя пеленой защитной магии и получает +1 к классу брони всех частей тела.

# ЦВЕТНАЯ МАГИЯ

В этом разделе ты найдёшь описание шестидесяти четырёх заклинаний — по восемь заклинаний каждого из восьми цветов магии.

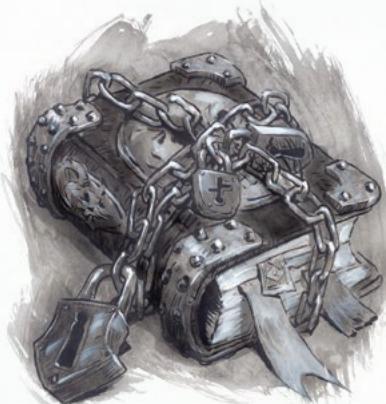


## ШКОЛА ЖИЗНИ

Нефритовый Ветер Гайран — Ветер жизни, поэтому заклинания этой Школы обычно сопровождаются насыщенным ярко-зелёным свечением и проявляются в виде необычайно интенсивных природных феноменов. Травы, кусты, деревья и реки служат Друидам продолжением их могучей воли.

Персонаж получает модификатор +10 к ПРОВЕРКАМ СОТВОРЕНИЯ ЗАКЛИНИЯШКОЛЫ ЖИЗНИ И КОНЦЕНТРАЦИИ Гайрана, когда находится в сельской или дикой местности. Если целью ЗАКЛИНИЯШКОЛЫ ЖИЗНИ становятся живое существо (то есть существо, у которого нет черты демон или нежити), то после того, как сработают все эффекты самого ЗАКЛИНИЯШКОЛЫ ЖИЗНИ, остаточные токи магии жизни вдобавок избавят это существо от всех состояний усталости и кровотечения. Существа, обладающие чертой нежити или демон, вместо этого получают дополнительный урон, равный РЕЙТИНГУ СИЛЫ ВОЛИ ЗАКЛИНАТЕЛЯ И ИГНОРИРУЮЩИЙ РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ И КЛАСС БРОНИ ЦЕЛИ.

**Ингредиенты:** Друиды применяют широкий спектр разнообразных ингредиентов животного происхождения — от редких семян и орешков до телесных гуморов молодых и здоровых разумных существ, необычных смол, комьев плодородной земли и весенней талой воды. Для некоторых заклинаний требуются живые ингредиенты — в основном растения и мелкие звери.



### Деревянная шкура

Порог сотворения: 3

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Кожа цели становится жёсткой и грубой, как древесная кора. Пока ЗАКЛИНИЕ АКТИВНО, РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ ЦЕЛИ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ НА 2 ПУНКТА, но её ловкость и проворство при этом снижаются на 10 пунктов.

### Жир земли

Порог сотворения: 4

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] дней

Персонаж насыщает тело цели животворящим Гайраном. Пока ЗАКЛИНИЕ АКТИВНО, ЦЕЛЬ НЕ ИСПЫТЫВАЕТ НУЖДЫ НИ В ЕДЕ, НИ В ПИТЬЕ, но при этом продолжает исправно мочиться и испражняться (правда, экскременты её приобретают насыщенный зелёный цвет).

### Земляная купель

Порог сотворения: 8

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: мгновенная

Сотворив ЗАКЛИНИЕ, персонаж, окружённый вихрем Гайрана, немедленно погружается под землю. Он стремительно выныривает из-под земли в начале следующего РАУНДА в любой точке по своему выбору в радиусе [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов от точки погружения. Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют увеличить расстояние перемещения ещё на [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов. Если персонаж выныривает, чтобы принять участие в ближнем бою, его противник будет застигнут врасплох. Это ЗАКЛИНИЕ позволяет перемещаться сквозь воду и землю, но не сквозь камень.

### Кровь земли

Порог сотворения: 6

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Чтобы сотворить это ЗАКЛИНИЕ, персонаж должен касаться земли (например, стоять на ней босиком). Пока ЗАКЛИНИЕ АКТИВНО, любое существо, касающееся земли в области воздействия, в начале каждого РАУНДА восстанавливает [рейтинг силы воли заклинателя] пунктов здоровья.

### Лес шипов

Порог сотворения: 6

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж указывает место на земле (в пределах дальности ЗАКЛИНИЯ), и область воздействия вокруг этой точки в мгновение ока затягиваются заросли кривых, усаженных жуткими шипами веток, опутанных плетями на удивление густой и прочной лозы.

Пока ЗАКЛИНИЕ АКТИВНО, любой персонаж, не обладающий талантом ШКОЛА МАГИИ (Жизнь), желающий пересечь эти заросли на своих двоих, должен пройти проверку проворства (-20). В случае провала он получит состояние истекает кровью и обездвижен (считай, что сила этой обездвиженности равна силе воли заклинателя). Заросли останутся и после того, как ЗАКЛИНИЕ перестанет действовать, но потеряют свои сверхъестественные свойства и превратятся в простую труднопроходимую местность (**неудобная установка**, см. таблицу на стр. 161).

### Лик земли

Порог сотворения: 5

Дальность: [рейтинг инициативы] миль

Цель: персонаж

Длительность: особая

Коснувшись земли, персонаж настраивает своё восприятие на токи веющего вокруг Гайрана. Посвятив этому процессу 1 минуту, персонаж получает подробную мысленную карту ближайших — в пределах дальности ЗАКЛИНИЯ — окрестностей с чётко различимыми на ней природными объектами: рельефом местности, лесами, реками и т. п. Поселения и отдельные постройки на этой карте не видны, но об их местоположении можно догадаться по косвенным признакам: расчищенным делянкам, крепостным рвам, отхожим ямам и т. п. Увеличив дальность ЗАКЛИНИЯ за счёт высокого уровня успеха, персонаж также увеличивает время медитации на 1 минуту.

## Регенерация

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Цель получает черту **регенерация** (см. стр. 342).

## Цветение жизни

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** особая

Персонаж призывает мощный поток *Гайрана*, который наполняет жизнью область, страдающую от засухи, неурожая или падежа домашнего скота. Своей целью персонаж должен выбрать пересохшее речное русло, колодец, поле или домашнее животное. Успешно сотворённое заклинание вновь наполняет выбранную цель жизнью и здоровьем:

- пересохшая река снова станет полноводной;
- пересохший колодец наполнится водой, протухший — очистится;
- посаженные на поле, в винограднике или саду растения воспрянут к жизни и немедленно принесут спелые плоды;
- больное или непродуктивное животное вылечится от всех своих болезней и станет продуктивным: коровы начнут давать молоко, овцы — шерсть, куры — яйца и т. д.



## ШКОЛА ЗВЕРЕЙ

Янтарный Ветер *Гарр* несёт с собой холодную, первобытную ярость, вселяющую трепет в сердца живых существ.

Сотворив заклинание Школы Зверей, персонаж при желании может на 1d10 раундов получить черту *aura страха* (1) (см. стр. 338). Ингредиенты: для управления потоками янтарного Ветра шаманы используют исписанные кровавыми рунами фетиши из звериного меха, кожи, шкур, костей и сухожилий. Когти и клыки при этом нередко покрывают резьбой, в шкурки зашивают высущенные органы, а перья пропитывают различными жидкостями (нередко экскрементами, уриной и прочими выделениями животного происхождения).

## Владыка зверей

**Порог с сотворения:** 10

**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] дней

Потоки *Гарра* переполняют персонажа, изо рта у него валит пар, а глаза сияют янтарным огнём. В глазах цели — существа, обладающие чертой *зверь*, — персонаж выглядит великим и почтенным вожаком звериного племени, которого надлежит защищать даже ценой собственной жизни. Пока заклинание активно, цель будет безоговорочно подчиняться персонажу, инстинктивно понимая полученные от него простые приказания. Когда срок длительности заклинания истечёт (или если оно будет развеяно), животное, охваченное трепетом и благовением, не станет атаковать персонажа, если только у зверя не останется иного выбора. Соратникам заклинателя в этом смысле может повезти гораздо меньше.

## Дикое обличье Виссана

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Необузданная мощь *Гарра* пропитывает персонажа насквозь, позволяя ему дать волю самым диким своим позывам. Персонаж получает черты *лесной житель*, *броня* (2), *воинственность*, *крупный*, *укус (клыки)* + [1 + рейтинг силы воли], *aura страха* (1), *магическая атака*, *оружие (когти)* + [2 + рейтинг силы воли] — подробнее о чертах существ рассказано на странице 338. Пока заклинание активно, персонаж не может проходить проверки языка и знания.

## Облик зверя

**Порог с сотворения:** 5

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [сила воли] минут

Потоки *Гарра* пропитывают кости и плоть персонажа, превращая его тело в тело дикого зверя. Сотворив это заклинание, персонаж может превратиться в любое животное из раздела *Звери Рейкланда* (см. главу 12: *бестиарий*). Персонаж при этом получает все присущие этому животному черты (за исключением черты *зверь*), а его показатели силы, выносливости, проворства и ловкости заменяются аналогичными показателями выбранного существа (показатель здоровья также необходимо пересчитать, исходя из новых значений *ХАРАКТЕРИСТИК*). Каждые +2 уровня успеха позволяют выбрать одну из присущих животному дополнительных черт. В зверином обличье персонаж неотличим от типичного животного выбранного вида с преобладающими в окрасе бурными и янтарными тонами, но при этом не может говорить и, соответственно, творить и развеивать заклинания. Если к моменту прекращения действия заклинания персонаж пострадает, при возвращении к своему истинному обличку он сохранит все полученные повреждения, будь то травмы или потерянные пункты здоровья (помните, что показатель здоровья не может опуститься ниже 0).



## Смертоносная стая

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж призывает разъярённую стаю ворон или других похожих птиц на головы своих врагов. Стая атакует всех, кто находится в пре-

делах области воздействия и при этом не обладает ТАЛАНТОМ Школы магии (Звери). Пока заклинание активно, в конце каждого раунда смертоносная стая наносит всем своим жертвам урон +7. Когда заклинание перестаёт действовать, стая рассеивается. Успешно пройдя проверку усмирения животных (+20) — эта проверка считается действием — персонаж может переместить стаю в любую другую точку в пределах дальности ЗАКЛИНАНИЯ. Все существа, находящиеся в области воздействия ЗАКЛИНАНИЯ, оказываются ослеплены.

### Шкура охотника

**Порог сотворения:** 6

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж облачается в соканную из Гарра мантию. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, персонаж получает +20 к выносливости, черты *ночное зрение* и *aura страха* (1) (см. стр. 340 и 338), а также ТАЛАНТ *обострённое восприятие* (запах).

### Язык зверей

**Порог сотворения:** 3

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [сила воли] минут

Гарр заполняет горло персонажа, превращая все сказанные им слова в лай, шипение, уханье, клёкот, рёв и тому подобные звуки — в зависимости от того, к кому персонаж попытается обратиться, ибо это ЗАКЛИНАНИЕ позволяет разговаривать с существами, обладающими ЧЕРТОЙ зверя. Конечно, животное, с которым персонаж попытается пообщаться, не обязательно станет отвечать ему, но большинству из них достанет любопытства, чтобы хотя бы выслушать то, что персонаж хочет сказать. Пока это ЗАКЛИНАНИЕ активно, оно обеспечивает модификатор +20 при ПРОВЕРКАХ УСМИРЕНИЯ ЖИВОТНЫХ и ДРЕССИРОВКИ, но сам персонаж при этом лишается возможности говорить на всех цивилизованных языках (включая магический), а значит, не может ТВОРИТЬ и РАЗВЕИВАТЬ ЗАКЛИНАНИЯ. Всё общение с соратниками при этом будет ограничено жестами боевого арго.



### Янтарное копьё

**Порог сотворения:** 8

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Персонаж метет во врагов копьё, сотканное из чистого Гарра. Копьё летит по прямой и считается *магическим снарядом* с уроном +12. Попав в первое существо на пути, оно наносит урон, игнорируя класс брони, который обеспечивают доспехи, сделанные из кожи и шкур. Если цель теряет хотя бы 1 пункт здоровья, она также начинает *истекать кровью*, после чего копьё продолжает полёт, точно так же поражая одно за другим всех попадающихся по пути существ, од-

нако с каждой пронзённой целью урон янтарного копья снижается на 1 пункт. Если очередное существо, поражённое янтарным копьём, не теряет ни одного пункта здоровья, копьё рассеивается, а действие ЗАКЛИНАНИЯ на этом прекращается. Обрати внимание, что гарантированный пункт здоровья (см. стр. 159) в результате атаки янтарным копьём теряет только первая его цель.

### Янтарные когти

**Порог сотворения:** 6

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Ногти персонажа превращаются в кривые, бритвенно-острые когти из магического янтаря. Атаки при помощи янтарных когтей являются ПРОВЕРКАМИ РУКОПАШНОГО БОЯ (кулачное) и считаются МАГИЧЕСКИМИ, их урон равен [рейтинг силы] + [рейтинг силы воли заклинателя], а если жертва этой атаки теряет здоровье, она вдобавок получает состояние *кровотечения*.



### ШКОЛА МЕТАЛЛА

Шамон — очень густой и плотный Ветер, тяготеющий к различным металлам. ЗАКЛИНАНИЯ ШКОЛЫ МЕТАЛЛА обычно сопровождаются сильным жаром и золотистым свечением, и особенно эффективны они против тех, кто самонадежно полагает лучшей защитой металлические доспехи. ЗАКЛИНАНИЯ ШКОЛЫ МЕТАЛЛА, причиняющие урон, не просто игнорируют КЛАСС БРОНИ, который обеспечивают доспехи, сделанные из металла, но и носят дополнительные пункты урона в количестве, равном КЛАССУ БРОНИ металлических доспехов, защищающих зону попадания. Так, если ЗАКЛИНАНИЕ ШКОЛЫ МЕТАЛЛА попадает в руку, защищённую металлическим доспехом с КЛАССОМ БРОНИ 2, оно проигнорирует КЛАСС БРОНИ и вдобавок нанесёт на 2 пункта урона больше обычного.

**Ингредиенты:** разнообразные тяжёлые металлы, покрытые резьбой и инкрустациями (главным образом золотыми). Для некоторых ЗАКЛИНАНИЙ, впрочем, используются предметы, так или иначе связанные с выплавкой или обработкой металлов: исписанные математическими формулами фрагменты кузнецких мехов, кусочки наковален или осколки кирпичей из кузнецких горнов.

### Блистающая мантия

**Порог сотворения:** 5

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг выносливости] раундов

Бешеные вихри Шамона вются вокруг персонажа, отбивая удары, снаряды и магические атаки. Персонаж получает ЧЕРТУ *оберег* (9+) (см. стр. 340), которая защищает от всех нацеленных в него атак и ЗАКЛИНАНИЙ. Каждое успешное срабатывание увеличивает эффективность ЧЕРТЫ на 1 уровень, пока та не достигнет максимально возможного значения — *оберег* (3+).

### Горн Шамона

**Порог сотворения:** 7

**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Персонаж насыщает Шамоном один немагический металлический предмет по своему выбору (например, оружие или элемент доспеха, прикрывающий одну из частей тела противника). Указанный предмет в мгновение ока раскалывается, растекается лужицей расплавленного металла и так же быстро остывает. Если предмет находится в руках, противник роняет его на землю. Если этот предмет надет на против-

ника, это ЗАКЛИНАНИЕ считается *магическим снарядом с уроном*, который равен РЕЙТИНГУ СИЛЫ ВОЛИ заклинателя и игнорирует РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ ЦЕЛИ. Несмотря на то что выбранный предмет в процессе уничтожается, металл, из которого он был сделан, никуда не девается, и кузнец при желании может использовать его как сырьё.

### Зачарование оружия

**Порог сотворения:** 6

**Дальность:** касание

**Цель:** особая

**Длительность:** [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] РАУНДОВ

Персонаж оплетает выбранное немагическое оружие сияющими лентами Шамона, значительно увеличивая его боевую мощь. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, это оружие считается *магическим*, получает достоинство *неразрушимое* (см. стр. 298), а его урон увеличивается на [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ ЗАКЛИНАТЕЛЯ] пунктов. Каждые +3 уровня УСПЕХА позволяют либо добавить оружию ещё одно достоинство, либо избавить его от одного из присущих ему изъянов.

### Золото дурака

**Порог сотворения:** 4

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** [сила воли] минут

Персонаж насыщает Шамоном сделанный из металла немагический предмет, полностью изменяя его алхимическую природу. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, весь металл, из которого сделан выбранный предмет, становится золотом. Это не иллюзия: металл на самом деле (пусть и временно) превращается в золото. Как только ЗАКЛИНАНИЕ перестаёт действовать, металл возвращается в изначальное состояние. Это ЗАКЛИНАНИЕ может испортить хорошее стальное оружие, сделать доспехи слишком тяжёлыми для того, чтобы их можно было использовать в бою, или превратить свинцовые монеты в нечто куда более ценное и привлекательное. Все подробности и последствия применения этого ЗАКЛИНАНИЯ на практике отдаются на откуп ведущему.



### Кузница Шамона

**Порог сотворения:** 9

**Дальность:** [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** [сила воли] минут

Персонаж изменяет свойства выбранного металлического предмета — он может либо добавить этому предмету одно достоинство, либо избавить его от одного из присущих ему изъянов. Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют добавить ещё одно достоинство или избавить от ещё одного изъяна.

### Податливый металл

**Порог сотворения:** 5

**Дальность:** касание

**Цель:** 1

**Длительность:** [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] РАУНДОВ

Персонаж касается немагического металлического предмета, насыщает его Шамоном, и тот становится тёплым и податливым. Персонаж может изогнуть или смять любой металлический предмет, пройдя проверку силы (+20). Если персонаж захочет внести в фор-

му предмета какие-нибудь более сложные изменения, ему придётся пройти заурядную (+20) проверку ремесла (кузнец) или другого подходящего РЕМЕСЛА.

### Свинцовое перо

**Порог сотворения:** 5

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** область воздействия ([РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов)

**Длительность:** [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] РАУНДОВ

Управляя потоками золотого Шамона, персонаж может заметно облегчить или утяжелить свою или чужую ношу. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, все цели в области воздействия оказываются подвержены одному из двух эффектов (по выбору заклинателя):

- **перегруженность** цели возрастает на две ступени;
- цель не считается **перегруженной**.

Подробнее о весе снаряжения рассказано на странице 293.

### Трансмутация Шамона

**Порог сотворения:** 12

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** область воздействия ([РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов)

**Длительность:** [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] РАУНДОВ

Вобрав Шамон из металлических предметов и самой земли, персонаж направляет его во врагов, чтобы на краткий миг превратить их плоть в металл. Это заклинание считается *магическим снарядом*, атакующим всех в области воздействия с уроном, равным РЕЙТИНГУ СИЛЫ ВОЛИ ЗАКЛИНАТЕЛЯ, игнорирующим РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ ЦЕЛЕЙ и повреждающим их в состоянии *ослепления*, *оглушения* и *ошеломления*, которые исчезнут только после того, как ЗАКЛИНАНИЕ перестанет действовать. Кроме того, все цели получают +1 к КЛАССУ БРОНИ вехих частей тела, поскольку их плоть покрывается толстой коркой из смеси неблагородных металлов, и немедленно начинают задыхаться (см. стр. 181). Если цель погибает, пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, её тело так и остаётся залитым в сплошной металлический панцирь истуканом — ужасным напоминанием о том, насколько опасной может быть магия.





## ПРОВИДЦЫ

Достигнув КАРЬЕРНОЙ СТУПЕНИ *провидца*, персонаж получает доступ к ТАЛАНТУ *Школы магии (Небеса)*. Пока персонаж остаётся ПРОВИДЦЕМ, он не может изучать общие ЗАКЛИНАНИЯ, а из всех ЗАКЛИНАНИЙ ШКОЛЫ НЕБЕС ему доступны только *ветреная удача*, *несчастливая звезда*, *первое знамение Амула*, *второе знамение Амула* и *третье знамение Амула*. Чтобы получить доступ к остальным ЗАКЛИНАНИЯМ этой ШКОЛЫ, персонажу придётся сменить КАРЬЕРУ и стать МАГОМ.



## ШКОЛА НЕБЕС

ЗАКЛИНАНИЯ ШКОЛЫ НЕБЕС сопровождаются треском молний и запахом озона. ЗАКЛИНАНИЯ, наносящие урон, игнорируют КЛАСС БРОНИ, который обеспечивает доспехи, сделанные из металла, а затем поражают разрядами электричества *всех*, кто не обладает талантом *Школы магии (Небеса)* и находится в радиусе 2 ярдов от цели, — эти дополнительные атаки считаются *магическими снарядами*, урон которых равен [2 × РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] заклинателя (а не 1 ×, как обычно). УРОВЕНЬ УСПЕХА, полученный в результате створения ЗАКЛИНАНИЯ, не учитывается при подсчёте урона порождённых им *магических снарядов*.

**Ингредиенты:** непременными атрибутами Небесной магии являются астрономические символы, инструменты, карты и линзы, а также предметы, ассоциирующиеся с ремеслом провидцев, как то внутренности животных, зеркала, хрустальные шары и птичьи язычки. Для заклинаний, связанных с ветрами, нередко применяются различные перья, а для тех, что имеют дело с электричеством, — резные металлические полоски.

### Ветреная удача

Порог створения: 6

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия ([рейтинг инициативы] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Пункты удачи всех союзников, оказавшихся в области воздействия ЗАКЛИНАНИЯ — за исключением тех, что обладают ТАЛАНТОМ *Школы магии (Небеса)*, — вливаются в один общий запас удачи. Черпать из этого запаса могут все цели ЗАКЛИНАНИЯ — кто успел, тот и съел. Когда действие ЗАКЛИНАНИЯ заканчивается, заклинатель должен распределить оставшиеся пункты удачи между бывшими целями насколько справедливо, насколько это возможно.

### Второе знамение Амула

Порог створения: 6

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг инициативы] раундов

Персонаж получает +[уровень успеха] пунктов удачи. Каждые +2 уровня успеха позволяют получить ещё один пункт. Если эти пункты удачи не потратить к моменту окончания действия ЗАКЛИНАНИЯ, они сгорают.

### Комета Касандоры

Порог створения: 10

Дальность: [инициатива] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг инициативы] ярдов)

Длительность: особая

Персонаж собирает весь доступный ему Азиr и воспаряет мыслью к небесным сферам, низвергая разрушительные кометы на головы своих врагов. Створив ЗАКЛИНАНИЕ, персонаж указывает точку в пределах его дальности. В конце следующего раунда персонаж должен пройти проверку наблюдательности (+20). В случае успеха каждый +1 уровня успеха позволит персонажу передвинуть точку удара кометы на расстояние в пределах [рейтинг инициативы] ярдов в нужном ему направлении. При провале каждый -1 уровня успеха сдвигнет точку удара на [рейтинг инициативы] ярдов в случайном направлении. Сразу после этого комета Касандоры становится *магическим снарядом* с уроном +12 и атакует все цели в области воздействия, которые также оказываются охвачены огнём и сбиты с ног.

### Лазурный щит

Порог створения: 7

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж заключает себя в трескучий кокон, сплетённый из электрических разрядов и струй Азиr. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, КЛАСС БРОНИ всех частей тела персонажа увеличивается на [уровень успеха] пунктов. Действует это ЗАКЛИНАНИЕ только против атак в ближнем бою, но если противник атакует металлическим оружием, будь то кинжал, меч или, скажем, копьё с металлическим наконечником, то сам получает [рейтинг силы воли] урона.

### Несчастливая звезда

Порог створения: 7

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг инициативы] раундов

Пока это ЗАКЛИНАНИЕ активно, персонаж может тратить свои пункты удачи, чтобы вынуждать противников проходить ПРОВЕРКИ повторно.

### Первое знамение Амула

Порог створения: 3

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг инициативы] раундов

Персонаж получает +1 пункт удачи. Каждые +2 уровня успеха позволяют получить ещё один пункт. Если эти пункты удачи не потратить к моменту окончания действия ЗАКЛИНАНИЯ, они сгорают.

### Разряд Т'Эссы

Порог створения: 7

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Трескучие молнии срываются с кончиков пальцев персонажа — это заклинание считается *магическим снарядом* с уроном +10, при попадании которого цель оказывается ослеплена.

### Третье знамение Амула

Порог створения: 12

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг инициативы] раундов

Персонаж получает +1 пункт судьбы. Если этот пункт судьбы не потратить к моменту окончания действия ЗАКЛИНАНИЯ, он сгорит.



## ШКОЛА ОГНЯ

Школу Огня и пламенный Ветер Акии можно называть как угодно, но слово «утончённый» в их случае определённо будет неуместным. Громкие и зрелищные заклинания этой Школы пышут жаром, сыплют во все стороны искрами и полыхают языками пламени. Если маг пожелает, то цель любого из заклинаний Школы Огня, не обладающая талантом Школа магии (Огонь), будет охвачена огнём. Более того, любая цель, охваченная огнём, которая находится в радиусе [рейтинг силы воли] ярдов от заклинателя, обеспечивает ему модификатор +10 при проверках сотворения заклинаний Школы Огня и концентрации Ветра Акии.

**Ингредиенты:** в качестве ингредиентов Пироманты широко используют всевозможные горючие материалы вроде угля, масла, жира и красного дерева. Почти столь же часто применяются и вещи, способные противостоять воздействию пламени: железные ключи, куски печных заслонок и камни из старых каминов, печей и очагов.

### Великое пламя У'Зула

Порог сотворения: 10

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: особая

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж мечет во врагов раскалённый густоток Акии, который взрывается, вспыхивая жарче пламени, бушующего в сердце кузнецкого горна. Это заклинание считается магическим снарядом с уроном +10 — в случае попадания он игнорирует КЛАСС БРОНИ цели, а сама цель оказывается охвачена огнём (2) и сбита с ног. Кроме того, все цели, оказавшиеся в области воздействия радиусом [рейтинг силы воли] ярдов, подвергаются атаке магическим снарядом с уроном +5, также игнорирующими КЛАСС БРОНИ, и должны успешно пройти проверку уклонения, чтобы не оказаться охваченными огнём. Каждые +2 уровня успеха позволяют увеличить радиус области воздействия ещё на [рейтинг силы воли] ярдов. После этого заклинание перестаёт действовать как магический снаряд и просто поджигает всё вокруг: пока заклинание активно, всякий, кто на момент начала раунда находится в области воздействия, получает 1d10+6 пунктов урона, игнорирующего КЛАСС БРОНИ, и оказывается охвачен огнём.

### Огненная стена

Порог сотворения: 6

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия (особая)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж оставляет в воздухе насыщенный огненным Акии росчерк, создавая стену жаркого пламени до [рейтинг силы воли] ярдов длиной и 1 ярда толщиной. Каждые +2 уровня успеха позволяют удлинить стену на [рейтинг силы воли] ярдов. Всякий, кто пересекает стену, оказывается охвачен огнём и становится целью атаки с уроном, равным рейтингу силы воли заклинателя, — эта атака проходит по правилам магического снаряда.

### Огненный венец

Порог сотворения: 8

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж возлагает себе на чело сотканную из Акии пламенную корону. Пока заклинание активно, он получает ЧЕРТУ аура страха (1), талант командир и модификатор +10 при проверках сотворения заклинаний Школы Огня и концентрации Ветра Акии.

Каждые +2 уровня успеха позволяют увеличить уровень ауры страха на 1 или получить ещё один уровень таланта командир.

## Очищение огнём

Порог сотворения: 10

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж призывает магическое пламя, способное очистить область, пропитанную мерзостью и скверной. Всё в области воздействия, что может гореть, загорается, а все оказавшиеся внутри существа получают [уровень успеха] состояний охвачен огнём. Если в области воздействия заклинания находится источник оскверняющего воздействия, например скопление Дхара, злой камень или осквернённый Хаосом артефакт, он тоже обугливается, почернеет и начнёт гореть. Когда срок длительности заклинания подойдёт к концу, персонаж сможет поддерживать его сколь угодно долго, но для этого ему придётся каждый раунд успешно проходить проверку концентрации (+0). Точное время, необходимое для того, чтобы уничтожить источник оскверняющего воздействия, определяется ведущим. В качестве примерного ориентира считай, что злой камень размером с кулак или едва тронутый скверной Хаоса предмет сгорит за [10 – рейтинг силы воли] раундов (но не быстрее, чем за 1 раунд). Для того чтобы испепелить большой кусок злого камня (размером с кулак) или основательно пропитанный скверной Хаоса предмет, времени потребуется как минимум вдвое больше. Ну а если персонаж намерен сжечь могущественный артефакт Хаоса, ему, возможно, придётся потратить на это не один час, а то и не один день... Подробнее об оскверняющем воздействии рассказано на стр. 182.



## Прижигание

Порог сотворения: 4

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Персонаж направляет Акии в свои ладони и дарует соратникам исцеляющее прикосновение. Цель этого заклинания мгновенно восстанавливает 1d10 пунктов здоровья и избавляется от всех состояний кровотечения; кроме того, через прижёженные раны в организме не сможет проникнуть ни одна инфекция.

Цели, не обладающие талантом Школа магии (Огонь), должны пройти проверку хладнокровия (+0), чтобы не завопить от боли. При провале с уровнем успеха –6 и ниже цель окажется без сознания и очнётся не раньше чем через 1d10 часов, а на месте прижигания останется шрам.

## Пылающий меч Рюиона

Порог сотворения: 8

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Меч цели оплетают языки магического пламени. Пока действует заклинание, оружие цели считается МАГИЧЕСКИМ и получает достоинство сокрушающее (см. стр. 298). Урон этого оружия равен [рейтинг силы] + 6, а если цель успешно атакует им своего противника, тот будет охвачен огнём. Впрочем, если цель заклинания не обладает талантом Школа магии (Огонь), то любая неудачная атака пылающим мечом Рюиона приведёт к тому, что охвачена огнём окажется уже сама цель.

### Пылкие сердца

**Порог сотворения:** 8

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Голос персонажа, наполненный пламенной страстью Акши, эхом отдаётся в сердцах его соратников. Все союзники, находящиеся в области воздействия заклинания, избавляются от всех состояний паники и усталости и, пока заклинание активно, получают по одному уровню талантов *строевая подготовка, бессстрашие и отважное сердце*.

### Эгиды Акши

**Порог сотворения:** 5

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж облачается в огненный плащ Акши — пламенную завесу, защищающую своего носителя от огня. Пока заклинание активно, персонаж становится полностью невосприимчивым к воздействию немагического огня (включая, например, огненное дыхание чудовищ) и не может быть *ожжен огнём* (если он уже *ожжен огнём*, он немедленно избавляется от всех этих состояний). Кроме того, персонаж получает черту *оберег* (9+) против магического огня, в том числе против заклинаний Школы Огня.



## ШКОЛА СВЕТА

Певучие заклинания Школы Света блестят ослепительно яркими лучами или укутывают заклинателей в сияющие мантии непорочно чистого белого света.

Если заклинатель пожелает, то цель любого из заклинаний Школы Света, не обладающая талантом *Школа магии (Свет)*, будет *ослеплена*.

Если цель обладает чертой *демон* или *нежить*, заклинание Школы Света также причиняет ей дополнительный урон, равный рейтингу интеллекта заклинателя и игнорирующий рейтинг выносливости и класс брони цели.

**Ингредиенты:** Иерофанты Школы Света используют священные реликвии и религиозную атрибутику в сочетании с кристаллами, стеклом, а также небольшими пирамidalными обелисками и статуэтками, сплошь покрытыми изображениями священных символов, извивающихся змей и нравоучительными притчами. Почти столь же часто используются белые свечи, резное серебро и белёная бумага.

### Бич демонов

**Порог сотворения:** 10

**Дальность:** [рейтинг силы воли]

**Цель:** 1

**Длительность:** мгновенная

Персонаж сотворяет вспышку Хиша, которая пронзает границу между владениями Хаоса и материальным миром. Результат проверки сотворения этого заклинания необходимо сравнить с результатом проверки силы воли цели, как если бы это была *встречная проверка*. Если побеждает заклинатель, значит, цель (которая, к слову, должна обладать чертой *демон*) исчезает во вспышке слепящего белого света и возвращается туда, откуда она явилась. Если изгнание при помощи *бича демонов* проходит успешно, все, кто смотрел на цель, не обладая при этом талантом *Школа магии (Свет)*, получат [итоговый уровень успеха] состояний *ослепления*.

### Защита Пха

**Порог сотворения:** 10

**Дальность:** персонаж

**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж излучает вокруг себя сияющую ауру чистого божественного света. Ни одно нечестивое существо, будь то обладатель черты *демон* или *нежить*, носитель мутаций или тот, чей запас пунктов скверны больше, чем [его рейтинг выносливости + его рейтинг силы воли], не сможет войти в область воздействия этого заклинания. Если такое существо всё же оказалось внутри круга, оно немедленно впадает в состояние *паники*, от которого можно избавиться, только покинув область воздействия. Кроме того, пока заклинание активно, существа, находящиеся в области воздействия, не получают пунктов скверны.

### Изгнание

**Порог сотворения:** 12

**Дальность:** персонаж

**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

**Длительность:** мгновенная

В ладонях персонажа вспыхивает очищающее сияние Хиша, пронизывающее всех существ в области воздействия заклинания, чей показатель выносливости ниже показателя силы воли заклинателя. Все существа, обладающие чертами *демон* или *нежить*, получают черту *неустойчивость*; если существо уже имеет черту *неустойчивость*, оно немедленно теряет все имеющиеся у него пункты здоровья.

### Сеть Аминтоха

**Порог сотворения:** 8

**Дальность:** [рейтинг интеллекта] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг интеллекта цели] раундов

Персонаж сплетает из нитей Хиша тонкую сеть, которую набрасывает на выбранную цель, отсекая её разум от замершего в нерешительности тела и погружая его в дебри логических загадок и головоломных умопостроений. Цель *ошеломлена*; она не сможет избавиться от этого состояния до тех пор, пока заклинание активно. Как только заклинание перестанет действовать, цель сможет избавиться от *ошеломления* как обычно, правда, вместо выносливости ей придётся использовать свой интеллект. Существа с чертой *зверь* невосприимчивы к этому заклинанию.

### Скорость мысли

**Порог сотворения:** 8

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Тончайшая сеть Хиша оплетает разум персонажа, позволяя ему сообщать с невероятной скоростью, — он получает +20 пунктов к интеллекту и инициативе.

### Слепящий свет

**Порог сотворения:** 5

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** персонаж

**Длительность:** мгновенная

В ладони или на навершии посоха персонажа сверкает вспышка ослепительно яркого света. Тот, кто в этот миг смотрит на заклинателя и при этом не обладает талантом *Школа магии (Свет)*, получает [уровень успеха] состояний *ослепления*.

### Целительный свет

Порог с сотворения: 9

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Указанную цель окутывает яркое очищающее свечение (по яркости сравнимое с походным костром), и та восстанавливает [рейтинг интеллекта + рейтинг силы воли заклинателя] пунктов здоровья. Кроме того, если цель сумеет успешно пройти проверку стойкости (-20), она заодно избавится от 1 пункта скверны, если, конечно, он получен не позднее часа тому назад.

### Ясность мыслей

Порог с сотворения: 6

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [интеллект] минут

Персонаж приводит в порядок разум цели, позволяя ей думать спокойно и ясно. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, цель может игнорировать все отрицательные модификаторы, связанные с мыслительными процессами, вызванные состояниями, ментальными мутациями, психическими особенностями и любыми другими воздействиями.



### ШКОЛА СМЕРТИ

Пурпурный Шаии — пыльный суховей, в шёпоте которого слышится тихий, но неумолимый шорох песчинок в часах самого времени. Шаии лишает жизненной энергии, истощая духовные и физические силы.

Заклинатель может повергнуть живое существо, ставшее целью любого из ЗАКЛИНАНИЙ Школы Смерти, в состояние усталости. Впрочем, одновременно каждая конкретная цель может иметь не больше одного полученного таким образом состояния усталости.

**Ингредиенты:** в Аметистовой магии широко применяются кости разумных существ и прочие атрибуты смерти, включая щепки и гвозди из гробов, бальзамирующие жидкости, песочные часы, серебряные монеты и могильную землю. Также нередко используются пурпурные ткани, самоцветы и цветы (особенно розы).

### Быстрая смерть

Порог с сотворения: 6

Дальность: касание

Цель: особая

Длительность: мгновенная

Прикосновение персонажа приносит вечный покой смертельно раненной жертве. Если запас здоровья выбранной цели равен 0, а сама цель при этом имеет хотя бы 2 ТРАВМЫ, касание персонажа приносит ей быструю смерть. После этого цель уже нельзя оживить, превратив в нежить.

### Вихрь душ

Порог с сотворения: 8

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: мгновенная

Персонаж мечет во врагов мерцающий сгусток Шаии, пылающий пурпурным пламенем и окружённый вихрем беззвучно вопящих от ужаса призрачных лиц. Все цели в области воздействия оказываются в панике. Для существ, обладающих ЧЕРТОЙ нежить, вихрь душ считается магическим снарядом с уроном +10, который игнорирует РЕЙТИНГ выносливости и КЛАСС брони цели.

### Коса Шаии

Порог с сотворения: 6

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж призывает пурпурную косу, которую можно использовать в сражении при помощи НАВЫКА рукопашного боя (древковое). Эта коса считается МАГИЧЕСКОЙ, а её урон равен +[3 + РЕЙТИНГ силы воли]. Участвуя в ближнем бою с персонажем, вооружённым косой Шаии, существа, обладающие ЧЕРТОЙ нежить, не получают ПРЕИМУЩЕСТВ.

### Ласка Ланиф

Порог с сотворения: 7

Дальность: касание

Цель: особая

Длительность: мгновенная

Персонаж касается выбранной цели иссохшей, окостеневшей рукой и вытягивает из её тела Шаии. Это ЗАКЛИНАНИЕ считается магическим снарядом с уроном +6, который игнорирует РЕЙТИНГ выносливости и КЛАСС брони цели. Каждые 2 пункта здоровья, потерянные целью в результате воздействия ЗАКЛИНАНИЯ, позволяют персонажу восстановить 1 пункт собственного здоровья.

### Посмертные слова

Порог с сотворения: 6

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Коснувшись тела индивида, скончавшегося не более суток назад, персонаж может недолго призывать его душу из-за порога Врат. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, персонаж может говорить с духом этого умершего. Сам дух при этом может только говорить (или молчать), но ни соглашаться, ни сделать что-нибудь иное (что угодно) он попросту не в силах.



### Похищение жизни

Порог с сотворения: 7

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Тонкие нити пурпурного тумана на миг соединяют персонажа с выбранной целью, и та начинает увядать буквально на глазах. Это ЗАКЛИНАНИЕ считается магическим снарядом с уроном +6, который игнорирует КЛАСС брони цели и повергает её в состояние усталости. Сам персонаж при этом избавляется от всей имеющейся у него усталости и может подлечиться, присвоив до половины потерянных целяю пунктов здоровья (округляя в большую сторону).

## Пурпурный саван Шашиа

Порог сотворения: 9

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж облачается в саван, сплетённый из тончайших нитей пурпурной магии. При этом КЛАСС БРОНИ всех частей его тела увеличивается на [рейтинг силы воли] пунктов, а сам персонаж получает чЕРТУ *aura страха* (1) (см. стр. 338). Каждые +2 уровня УСПЕХА позволяют увеличить уровень *aura страха* на 1.

## Священный круг

Порог сотворения: 10

Дальность: касание

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [сила воли] минут

Начертив магический круг, персонаж насыщает его *Шашием*, формируя непроницаемую для нежити преграду. Существа с чертой *нечисть* не могут ни войти в этот круг, ни выйти из него.



## ШКОЛА ТЕНЕЙ

Заклинания Школы Теней коварны — это единственная из Стихийных Школ, формулы *lingua praestantia* которой можно произносить тихо, не привлекая внимания окружающих. Защитные заклинания Школы Теней окутывают персонажа пологом мрака или густой дымкой, а то и вовсе делают его почти бесплотным, позволяя ему игнорировать атаки, проходящие прямо сквозь его тело и не причиняющие никакого вреда. Атакующие заклинания Школы Теней, нанося урон, игнорируют класс брони, который обеспечивает цели немагические средства защиты.

**Ингредиенты:** всё, при помощи чего можно прятать, маскировать или перевоплощать, сгодится Серому Стражу в качестве магического ингредиента, будь то косметика, духи, шарфы, очки, зеркала или парики. Не менее часто используются и вещи, имеющие отношение к различным профессиям, связанным с мудростью и интригами, в основном предметы дипломатического обихода, знаки служебного положения и — как самое совершенное воплощение власти — клиники.

## Доппельгангер

Порог сотворения: 10

Дальность: персонаж

Цель: персонаж

Длительность: [рейтинг интеллекта] минут

Сплетённые из Улгу маска и плащ облекают персонажа, придавая ему внешнее сходство с любым достаточно знакомым ему гуманоидным существом (последнее слово за ведущим). Сходство безупречно и способно одурачить кого угодно, если этот кто-то не обладает талантом *Второе зрение*; единственное, что может вызвать у окружающих подозрение, — это нехарактерная манера речи и странное поведение замаскированного персонажа. Любой обладатель *Второго зрения* может пройти проверку наблюдательности (-10), чтобы заметить, что перед ним магически созданная личина, однако даже в этом случае он не сможет узнать, кто за ней скрывается. Для этого ЗАКЛИНАНИЕ *доппельгангер* придётся сначала развеять.

## Иллюзия

Порог сотворения: 8

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг инициативы] ярдов)

Длительность: [сила воли] минут

Персонаж сплетает из нитей Улгу сложную паутину, скрывая область воздействия за иллюзорной завесой. *Иллюзия* может выглядеть так,

как того пожелает персонаж, причём достаточно достоверно, чтобы одурачить кого угодно, если этот кто-то не обладает талантом *Второе зрение*. Обладатель этого таланта может пройти проверку наблюдательности (-10), чтобы заметить, что перед ним магический морок, однако даже в этом случае он не сможет узнать, что за ним скрывается. Для этого *иллюзию* придётся сначала развеять.

## Мистический туман

Порог сотворения: 6

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж призывает облако клубящегося тумана и бесплотных теней, искажающее восприятие и здорово сбивающее с толку всякого, кто окажется внутри него. Если цель, оказавшаяся в области воздействия ЗАКЛИНАНИЯ, не обладает талантом *Школа магии (Тени)*, она получает состояния *ослепления*, *оглушения* и *усталости*, которые исчезнут, только когда ЗАКЛИНАНИЕ перестанет действовать. Если цель при этом захочет двинуться с места, ей придётся успешно пройти проверку наблюдательности (+0), чтобы не оказаться *сбитой с ног*. Если мистический туман будет развеян, всякий, кто находился под воздействием этого ЗАКЛИНАНИЯ, должен успешно пройти проверку инициативы (+40), чтобы не получить состояние *ошеломления*.

## Пелена невидимости

Порог сотворения: 8

Дальность: касание

Цель: 1

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж укутывает цель в сотканный из Улгу саван, делая её полностью невидимой для всякого, кто лишён таланта *Второе зрение*. Обладатель этого таланта может пройти проверку наблюдательности (+0), чтобы ощутить, что поблизости кто-то есть, однако даже в этом случае он не сможет понять, где и кто именно. Для этого *пелену невидимости* придётся сначала развеять. Помни, что скрытого этим ЗАКЛИНАНИЕМ персонажа можно засечь при помощи других чувств, помимо зрения, и *пелена невидимости* перестанет действовать, если цель, скажем, начнёт шуметь или кого-нибудь атакует.

## Теневой скакун

Порог сотворения: 6

Дальность: [рейтинг силы воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: до рассвета

Персонаж призывает сотворённого из теней скакуна. Сверхъестественное существо чёрно, как полнолучная тьма, и каким-то загадочным образом выглядит осозаемым и призрачным одновременно. ПАРАМЕТРЫ этого магического зверя соответствуют ПАРАМЕТРАМ верховой лошади, но если на *теневого скакуна* не воздействуют прямые солнечные лучи (например, если дело происходит ночью, в тёмном помещении, в дремучем лесу, в грозу и т. п.), то он также получает черты *ночное зрение*, *бесстесность*, *магическая атака*, *невосприимчивость к боли*, *незаметность*, *широкий шаг*, *aura страха* (1) и *оберег* (9+).

На *теневом скакуне* можно ехать верхом, даже когда он *бестелесен*. Всадник, обладающий талантом *Школа магии (Тени)*, получает модификатор +20 при ПРОВЕРКАХ верховой езды, а всадник, лишённый этого таланта, — модификатор -20. Кроме того, магическое создание неутомимо и может скакать без отдыха круглые сутки (чего обычно не скажешь о всаднике), но, как только его коснутся первые лучи рассвета, скакун немедленно растает, словно утренняя дымка (то же самое произойдёт, если заклинание будет развеяно). Если в этот момент на нём будет сидеть всадник, тому, вероятно, придётся получить урон от падения с высоты (см. стр. 166).

## Удушающие тени

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж набрасывает на шею цели свиту из Улгу удавку. Цель — если она вообще испытывает потребность в дыхании — получает **СОСТОЯНИЕ УСТАЛОСТИ**, теряет возможность говорить и начинает задыхаться (см. стр. 181).

## Ускользающие воспоминания

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** 1 ярд

**Цель:** 1

**Длительность:** [сила воли] минут

Тонкие нити Улгу проникают в разум цели, изымая из её памяти все связанные с заклинателем воспоминания. Как только заклинание перестаёт действовать, цель должна успешно пройти **проверку интеллекта** (+20), иначе изъятые воспоминания будут утрачены навсегда. Если заклинание перестало действовать из-за того, что его кто-то развеял, эта проверка не потребуется.

## Шаг сквозь тени

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** персонаж

**Длительность:** мгновенная

Персонаж создаёт врата Улгу, ведущие сквозь Эфир. Шагнув в эти врата, персонаж исчезает и тут же появляется в выбранном месте в рамках  **дальности заклинания**. Противники, которые участвовали в ближнем бою с персонажем в момент его исчезновения, и противники, с которыми персонаж вступит в ближний бой сразу после появления, считаются **застынутыми врасплох**.

# ВЕДЬМОВСКАЯ МАГИЯ

Ниже описана дюжина заклинаний, разбитых на две Школы, адептами которых являются те, кто ещё не прошёл через обучение в Коледжах Магии и, скорее всего, пребывает в постоянных бегах от охотников на ведьм и ревностных сигмаритов.

## ШКОЛА ВЕДЬМОВСТВА

При сотворении заклинаний Школы Ведьмовства используются любые веющие в окрестностях Ветра магии, невизирая на ужасающие последствия, которые может повлечь за собой их смешение. Каждый раз, когда заклинатель Школы Ведьмовства бросает 1d100 по таблицам **магической отдачи**, он — помимо всего прочего — получает 1 пункт СКВЕРНЫ. Кроме того, если заклинатель пожелает, то цель любого из заклинаний Школы Ведьмовства получит **состояние кровотечения**. Наконец, любая попытка сотворения любого заклинания Школы Ведьмовства без применения магического ингредиента обязательно вызывает **слабую магическую отдачу**; более того, этим защитная функция ингредиента и исчерпывается — если при попытке сотворения заклинания магическая отдача всё-таки случится, ингредиент её не ослабит (см. стр. 236). К счастью, ингредиенты Школы Ведьмовства дёшевы и легкодоступны: ведьмы используют главным образом части тел животных. Один ингредиент (который может представлять собой целую кучу необходимых для сотворения одного заклинания компонентов) стоит [**порог с сотворения заклинания**] медных пенни (а не серебряных шиллингов, как обычно). Как вариант, персонаж может попытаться раздобыть нужный ему ин-

гредиент самостоятельно, при помощи навыка **выживания** по правилам добычи еды и сбора трав (см. стр. 120) — в случае успеха персонаж отыщет [1 + уровень успеха] ингредиентов.

**Ингредиенты:** в качестве магических ингредиентов ведьмы, как правило, используют различные органы и части тел животных, которые нередко полагается изымать, пока животное ещё живо. Так что змеиные глаза, собачьи лапы и ослиные желудки — это далеко не худшее из того, что забрызганные свежепролитой кровью ведьмы могут использовать при сотворении своей нечестивой магии.

## Ползучая напасть

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж призывает себе на помощь полчища отвратительных ползучих тварей. Цель этого заклинания немедленно атакует куча змей, гигантских крыс или гигантских пауков (используй стандартные параметры выбранного существа, но с чертой скопице). Предприняв действие, заклинатель может пройти **проверку усмирения животных** (+0) — в случае успеха он получит возможность указать одному или нескольким призванным скопищам другую цель. Как только действие заклинания прекращается, все оставшиеся в живых скопища немедленно расползаются и исчезают в тенях.

## Порча

**Порог с сотворения:** 14

**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** особая

Своей целью персонаж должен выбрать колодец, поле или домашнее животное. После сотворения заклинания на выбранную цель налагается ПОРЧА:

- колодец зацветёт и протухнет;
- всё, что растёт на порченом поле, к следующему утру сгниёт или засохнет на корню;
- животное заболеет, станет непродуктивным (коровы перестанут давать молоко, куры — нести яйца, овцы запаршивеют и т. п.), а через [10 – уровень успеха] дней издохнет.

## Проклятие нестерпимой боли

**Порог с сотворения:** 10

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Уколом грубое подобие выбранной жертвы (как правило, тряпичную или резную куклу), персонаж может причинить цели страшную боль. Сотворив заклинание, персонаж должен выбрать, в какую часть тела куклы он хочет воткнуть иглу:

- **Нога.** Нога цели становится бесполезной, как если бы она была ампутирована (см. стр. 180). Если цель в этот момент бежит, она оказывается **сбита с ног** и может получить УРОН, как от падения с большой высоты.
- **Рука.** Рука цели становится бесполезной, как если бы она была ампутирована (см. стр. 180). Если цель держала что-нибудь в руке, она это выброшит.
- **Торс.** Всё тело цели охватывает мучительная боль. Цель получает **состояние усталости** и проходит **проверку стойкости** (-20) — в случае провала она оказывается **сбита с ног**.
- **Голова.** Цель ошеломлена и должна пройти **проверку стойкости** (+20), чтобы не оказаться без сознания до тех пор, пока заклинание не перестанет действовать.

Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, заклинатель может предпринять действие и пройти ПРОВЕРКУ КОНЦЕНТРАЦИИ — в случае успеха он сможет уколоть куклу ещё раз, выбрав другую часть тела (боль в прежней части тела при этом утихает).

### Проклятие неудачи

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** [рейтинг силы воли] миль

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] дней

Ингредиентом для этого ЗАКЛИНАНИЯ должно быть что-то принадлежавшее **цели**, будь то какая-нибудь безделушка или локон волос. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, выбранную цель будут преследовать всевозможные мелкие неудачи: развязывающиеся шнурки, подламывающиеся ножки стульев и прочие досадные мелочи — всё это время цель будет получать дополнительный модификатор -10 ко всем своим ПРОВЕРКАМ и не сможет тратить пункты удачи.

### Проклятое место

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** касание

**Цель:** область воздействия (выбранное место)

**Длительность:** [сила воли] дней

Персонаж выбирает место, например дом или поляну в лесу, — пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, всякого, кто там находится, будут преследовать кошмарные сны, приступы безотчётного страха, мелькающие тени и едва слышные, но не смолкающие призрачные голоса. Если существо, находящееся в области воздействия, не обладает талантом Школа магии (*Ведьмовство*), оно немедленно получает состояние **усталости**, а затем проходит проверку хладнокровия (+0). При провале оно получает ещё одно состояние **усталости** и впадает в панику — эти два состояния исчезнут сами собой, но только после того, как существо покинет область воздействия ЗАКЛИНАНИЯ.

### Сглаз

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Персонаж впивается взглядом в выбранного индивида, пытаясь заглянуть ему в глаза. Как только цель взглянет на заклинателя в ответ, тот должен пройти **встречную проверку запугивания против хладнокровия**. Обрати внимание, что УРОВЕНЬ УСПЕХА ПРОВЕРКИ СОТВОРЕНИЯ при этом прибавляется к уровню УСПЕХА ПРОВЕРКИ ЗАПУГИВАНИЯ. В случае победы персонажа каждые +2 УРОВНЯ УСПЕХА разницы обеспечивают цели одно состояние **усталости**. Если персонаж побеждает с уровнем УСПЕХА +6 и выше, цель вдобавок впадает в панику.

## ШКОЛА ЗНАХАРСТВА

Знахари убеждены, что заклинания их Школы — это дар богов, и называют своих наделённых магическим даром единоверцев Блаженной Братией. Из-за древних традиций и прочно укоренившихся убеждений заклинатели Школы ЗНАХАРСТВА неспособны обходиться без магических ингредиентов, которые являются неотъемлемой частью процесса сотворения любого ЗАКЛИНАНИЯ их Школы.

К счастью для самих знахарей, необходимые им ингредиенты (как правило, различные растения) можно без труда отыскать в окрестностях любого человеческого поселения. Для этого персонаж должен пройти ПРОВЕРКУ ЗНАНИЯ (травы) по правилам сбора трав (см. стр. 120), чтобы в случае успеха отыскать [1 + УРОВЕНЬ

УСПЕХА] магических ингредиентов. Как вариант, персонаж может просто купить всё необходимое — один ингредиент (т. е. целый набор компонентов и трав для сотворения одного ЗАКЛИНАНИЯ) обойдётся в 5 медных пенни.

**Ингредиенты:** знахари используют специально подготовленные и обработанные особыми инструментами материалы местного происхождения. Так, например, ингредиентом могут быть крыльшки стрекозы, убитой серебряной булавкой; пучок тополиных прутьев, пропитанных пчелиным воском на зонтичиль, или кости, месяц зимовавшие под межевой изгородью.

### Взгляд сквозь Межу

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] минут

Как только персонаж сотворяет ЗАКЛИНАНИЕ, его зрачки сильно расширяются, давая ему возможность видеть всё, что происходит в мире духов. Это ЗАКЛИНАНИЕ позволяет персонажу видеть невидимых существ, духов и демонов — даже тех, кого невозможно увидеть никаким другим способом.

### Добрая воля

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** персонаж

**Цель:** область воздействия ([рейтинг харизмы] ярдов)

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж создаёт вокруг себя дружескую, располагающую атмосферу. На ПРОВЕРКИ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней НАВЫКОВ) в области воздействия налагается модификатор +10, а эффект психических особенностей **враждебность** и **ненависть** перестаёт действовать.

### Защитный талисман

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** касание

**Цель:** особая

**Длительность:** [рейтинг силы воли] дней

Знахарь наполняет заранее сделанный талисман защитной магией. Персонаж, который носит этот талисман, получает ТАЛАНТ **устойчивость к магии**. Если у персонажа уже есть этот ТАЛАНТ, талисман не даёт ему никаких дополнительных преимуществ.

### Панацея

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** касание

**Цель:** особая

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж произносит ЗАКЛИНАНИЕ над заранее приготовленным отваром, насыщая его магической энергией. Если выпить этот отвар, пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, цель немедленно восстановит [рейтинг силы воли заклинателя] пунктов здоровья и вылечится от одной болезни. Каждые +2 УРОВНЯ УСПЕХА позволяют излечить ещё одну болезнь.

### Снадобье забвения

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** касание

**Цель:** особая

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж бормочет ЗАКЛИНАНИЕ над заранее приготовленным травяным отваром, превращая его в мощное магическое снадобье. Если выпить его, пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, цель — если пожелает — может раз и навсегда забыть одного индивида по своему выбору.

## Сумеречная прогулка

**Порог с сотворения:** 0

**Дальность:** персонаж

**Цель:** персонаж

**Длительность:** [рейтинг силы воли] минут

Под звуки древнего заклятия дух персонажа покидает тело и вступает на Межу — сумрачное пограничное пространство между материальным миром и миром духов. Пока заклинание активно, дух персонажа может незримо перемещаться по окрестностям, воспринимая всё, что происходит вокруг, но не может ни с чем взаимодействовать. Поскольку дух бесплотен, физические препятствия не в силах его остановить — персонаж при желании может свободно проходить сквозь любые немагические преграды. Пока дух отсутствует, недвижное и бесчувственное тело персонажа находится там, где он его оставил.

Как только заклинание перестаёт действовать, дух персонажа возвращается в тело. Если тело за это время погибло, неприкаянный дух навеки остаётся скитальцем на Меже.

## ТЁМНАЯ МАГИЯ

Ниже представлен короткий перечень из восьми заклинаний — по четыре на каждую из двух Школ тёмной магии.

### ШКОЛА ДЕМОНОЛОГИИ

Запретная Школа Демонологии изучает заклинания призыва, пленения и подчинения демонов, как правило, с целью умножения силы и могущества заклинателя. Эта Школа исключительно опасна и обычно приводит своих адептов прямиком в объятия Губительных Сил, в результате чего очередной самонадеянный демонолог, как правило, превращается в очередного колдуна Хаоса.

#### Обнаружение демона

**Порог с сотворения:** 4

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Это заклинание позволяет обнаружить следы демонического присутствия. Сотворив ЗАКЛИНАНИЕ, персонаж узнаёт, присутствует ли в радиусе дальности ЗАКЛИНАНИЯ воплощённый демон, причём вне зависимости от того, призван ли он, заключён внутри нечестивого артефакта или, скажем, прячется в теле живого существа.

#### Окtagрамма

**Порог с сотворения:** 10

**Дальность:** касание

**Цель:** область воздействия (не более [рейтинг силы воли] ярдов в попечнике)

**Длительность:** [сила воли] минут

Персонаж рисует на полу окружённую нечестивыми символами октаграмму, защищающую от любого демонического воздействия. Существо, обладающее чертой демон, не сможет ни войти внутрь октаграммы, ни выйти из неё наружу, если только его сила воли не превышает силу воли заклинателя хотя бы вдвое.

#### Призыв низшего демона

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** [рейтинг силы воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Персонаж направляет поток тошнотворного Дхара, чтобы на краткий миг рассечь ткань реальности и впустить в материальный мир

низшего демона (на стр. 335 приведены примеры двух таких демонов: кровопускателя и демонетки). Персонажу предстоит пройти встречную проверку концентрации (Дхар) против силы воли демона. Если в этой ПРОВЕРКЕ побеждает персонаж, демон выполняет один полученный от него приказ (в самом буквальном его толковании) и незамедлительно исчезает (если, конечно, ЗАКЛИНАНИЕ не перестанет действовать раньше). Если побеждает демон, он тут же атакует того, кто его призвал.

#### Уничтожение низшего демона

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Это ЗАКЛИНАНИЕ разрушает потоки Дхара, питающие тело демона в материальном мире, и перенаправляет их в тело заклинателя. Если целью этого ЗАКЛИНАНИЯ является существо, обладающее чертой демон и меньшей силой воли, чем сила воли заклинателя, оно теряет [рейтинг силы воли заклинателя] пунктов здоровья, причём ни РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, ни КЛАСС БРОНИ его от этого не защищают. Пока ЗАКЛИНАНИЕ активно, краденый Дхар пульсирует в жилах заклинателя, и тот получает +10 пунктов к любой ХАРАКТЕРИСТИКЕ по своему выбору.

### ШКОЛА НЕКРОМАНТИИ

Некромантia — это древнее и кровавое магическое искусство, цель которого состоит в победе над смертью и познании секрета бессмертия. Впрочем, путь к вершинам этого искусства, как правило, устлан множеством разлагающихся трупов. Некромантia считается одной из самых отвратительных еретических магических традиций, и лишь немногие решаются с нею связываться, не имея на то веских оснований, — всякому известно, какими ужасами могут быть чреваты игры со смертью и нежитью.

#### Вопящий череп

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Исторгнув из себя пронзительные слова этого ЗАКЛИНАНИЯ, персонаж призывает чёрный череп, окружённый языками пурпурного и зелёного пламени, который стрелой устремляется в сторону цели, оглушительно вопя и щёлкая зубами. **Вопящий череп** движется по прямой, повторяя все изгибы земли и пролетая насквозь любые препятствия. Это ЗАКЛИНАНИЕ считается магическим снарядом, который действует только на существ, лишенных черты нежить, обладает уроном, равным РЕЙТИНГУ силы воли заклинателя, и игнорирует КЛАСС ЗАЩИТЫ любой немагической брони. Если цель потеряет хотя бы 1 пункт здоровья в результате атаки этим ЗАКЛИНАНИЕМ, ей придётся пройти проверку хладнокровия (+0), чтобы не впасть в панику.

#### Зов Ванхеля

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Манипулируя потоками Дхара, персонаж наполняет выбранные цели невероятной энергией. [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] существ, обладающих чертой нежить, получают либо свободное перемещение, либо свободное действие — персонажу придётся выбрать что-то одно для всех целей в момент сотворения ЗАКЛИНАНИЯ. Каждые +2 уровня успеха позволяют напитать нечестивой мощью ещё [РЕЙТИНГ ИНТЕЛЛЕКТА] целей.

## Оживление мёртвых

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

**Длительность:** до рассвета

Персонаж призывает иззывающиеся шупальца *Дхара*, которые оплетают лежащие перед ним трупы и возвращают подобие жизни тому, что ещё мгновение назад было мёртвой плотью. Это заклинание позволяет оживить [рейтинг силы воли + уровень успеха] находящихся в области воздействия мёртвых тел в виде зомби или скелетов (в зависимости от состояния самих тел). Оживлённые мертвецы безоговорочно подчиняются призвавшему их персонажу и способны выполнять различные несложные приказы. Если персонаж будет убит или окажется без сознания, заклинание оборвётся, и мёртвые тела снова упадут замертво или рассыплются на куски. Каждые +2 уровня успеха позволяют оживить ещё [рейтинг силы воли + уровень успеха] зомби или скелетов.

## Призыв костяков

**Порог с сотворения:** 8

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

**Длительность:** до рассвета

Персонаж пропитывает *Дхаром* участок голой земли, заставляя погребённые в ней старые кости собраться воедино и выбраться на поверхность. В конце раунда в области воздействия появляется [1 + уровень успеха] скелетов (местоположение каждого скелета персонаж выбирает по своему усмотрению). Все скелеты появляются сбитыми с ног, безоговорочно подчиняются призвавшему их персонажу и способны выполнять различные несложные приказы. Если персонаж будет убит или окажется без сознания, заклинание оборвётся, и призванная нежить рассыпается на куски. Каждые +2 уровня успеха позволяют призывать ещё [уровень успеха] скелетов.

## МАГИЯ ХАОСА

Троим из чётвёрки Великих Сил Хаоса присущи собственные Школы магии — своей Школы нет только у *Хкорна*, Бога Крови, которому ненавистна вероломная магия и всё, что с нею связано. Здесь мы приводим описание трёх заклинаний — по одному для каждой из трёх основных Школ Хаоса. Можешь добавить любое из них в арсенал колдуна-хаосопоклонника, если захочешь дополнить чем-нибудь эдаким перечень имеющихся у него общих заклинаний и заклинаний Школы Демонологии.

## ШКОЛА НУРГЛА

Заклинания Школы Нурглы распространяют мерзость и болезни, а суть их, как правило, заключается в том, чтобы смешать неукротимую жизненную силу нефритового Ветра с имеющейся под рукой скверной и извергнуть полученное вовне.

### Поток скверны

**Порог с сотворения:** 9

**Дальность:** особая

**Цель:** особая

**Длительность:** мгновенная

Ужасающее широко развернув рот, персонаж исторгает из себя мощный поток едкой болезнесторной желчи. Персонаж предпринимает атаку дыханием, как если бы он потратил 2 преимущества, обладая чертой смертоносное дыхание (см. стр. 343). Это заклинание считается магическим снарядом с уроном, который равняется рейтинг-

гу выносливости заклинателя и игнорирует класс брони цели. Кроме того, это смертоносное дыхание считается едким и ядовитым, а если цель в результате этой атаки потеряет больше, чем [свой рейтинг выносливости] пунктов здоровья, ей вдобавок придётся пройти проверку стойкости (+0), чтобы не заразиться кровяной гнилью (см. стр. 186). Каждые +2 уровня успеха позволяют увеличить урон от заклинания на 2 пункта.

## ШКОЛА СЛААНЕША

Школа Слаанеша неразрывно связана с пытками и излишествами — живое представление во имя вечного удовольствия Князя Боли и Наслаждения, как правило, завязанное на безумном и манящем смешении аметистового, золотого и нефритового Ветров.

### Горестное принятие

**Порог с сотворения:** 5

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Магия проникает в самые потаённые глубины души цели, заполняя её сожалением и извлекая наружу все несбывшиеся мечты. Цель замыкается в себе, и показатель её инициативы падает до 10 пунктов (если только он не был ниже изначально). В свой ход цель мечется из стороны в сторону, размахивая руками, жалуясь на жизнь и оплакивая упущеные возможности, — все её ПЕРЕМЕЩЕНИЯ становятся абсолютно случайными и отдаются на откуп ведущему, а для того, чтобы совершить действие, ей для начала придётся успешно пройти проверку хладнокровия (+0). В противном случае цель будет слишком погружена в свои переживания, чтобы отвлечься на то, что происходит вокруг.

## ШКОЛА ТЗИНЧА

Тзинч — Владыка Магии, Коварства и Лжи, и Школа магии Тзинча ему под стать — в ней масса мощных заклинаний, так или иначе связанных с изменениями и питаемых сложной смесью серого, аметистового и огненного Ветров.

### Вероломство Тзинча

**Порог с сотворения:** 6

**Дальность:** [сила воли] ярдов

**Цель:** 1

**Длительность:** [рейтинг силы воли] раундов

Нитями, сплетёнными из нечестивой смеси Ветров магии, персонаж коварно опутывает разум цели, извращая её мотивы, разрушая устремления и разжигая пламя недовольства. Цель теряет возможность пользоваться своими ТАЛАНТАМИ, а при ПРОВЕРКАХ НАВЫКОВ не учитываются их ШАГИ РАЗВИТИЯ — это значит, что, проходя ПРОВЕРКУ НАВЫКА, персонаж может рассчитывать только на связанный с ним ХАРАКТЕРИСТИКУ.



# ◆ ВЕДУЩИЙ ◆



Быть ведущим — это прекрасно. Пока игроки возятся со своими несчастными персонажами, ты отвечаешь за весь игровой мир! Если тебе раньше не приходилось быть ведущим, подобный размах может сбить с толку, но не волнуйся: ты быстро освоишься со своей ролью, а эта глава позволит тебе ухватить самую суть.

Главная задача ведущего — убедиться, что все участники игры (включая его самого) получают от неё удовольствие. Роль ведущего — это роль рассказчика, судьи и гостеприимного хозяина, но никогда не стоит забывать о главном: о том, что в игре играют для того, чтобы приятно провести время. Страй повествование таким образом, чтобы у всех игроков была возможность сыграть своего персонажа и почувствовать себя полноправным творцом вашей общей истории. Если сцена затягивается и никуда не ведёт, сворачивай её и переходи к следующей. Балансируй правила игры таким образом, чтобы они не отвлекали от процесса: если какое-то правило кажется вам неудобным или отнимает слишком времени — просто поменяй его. Удовольствие от игры для всех её участников — вот ваша общая цель.

**Ты — мир игры.** Всё, с чем взаимодействуют игроки, идёт от ведущего. Именно ты даёшь им мир, который они исследуют вместе со своими героями. Ты описываешь, что они видят, слышат, осознают, обоняют и чувствуют на вкус. Ты играешь роли персонажей и существ, с которыми они взаимодействуют. Ты описываешь исход всех их действий и решаешь, как именно применять правила игры.

**Ты — правила игры.** Убедись, что хорошо знаешь и понимаешь правила игры: это позволит тебе не отвлекаться и поддерживать динамику и связность повествования на должном уровне. Изучи эту

книгу, чтобы в случае чего знать, где и что искать. Научись быстро решать, когда игрок должен проходить ПРОВЕРКУ, а когда исход действия героя можно определить, руководствуясь здравым смыслом. Этот выбор во многом зависит от присущего вашей группе стиля игры — опираетесь ли вы главным образом на данные, занесённые в бланк персонажа, или же берётесь за игральные кости только в решающий момент? Корректная и прозрачная интерпретация результатов ПРОВЕРОК наглядно покажет игрокам, что действия их персонажей влекут за собой определённые последствия, а ты как ведущий честен и последователен во всём, что касается применения правил игры.

**Ты — сюжет игры.** Перед началом игры тебе придётся спланировать её сюжет, убедившись при этом, что у тебя в голове есть чёткая картина предстоящих событий и образы действующих лиц, которые будут в них вовлечены. Кроме того, никогда не помешает подготовить пару запасных планов на случай, если герои решат свернуть с накатанной сюжетной колеи (а они, уж поверь, делают это частенько!). Подготовь параметры и описания основных задействованных в приключении персонажей, включая тех, с которыми героям, возможно, предстоит сразиться. Хорошенько обдумай все значимые детали предстоящего приключения и представь себе во всех подробностях декорации, в которых оно будет разворачиваться, — это позволит тебе эффективно импровизировать, если что-то пойдёт не по плану. На такой случай помимо самого приключения бывает полезно продумать несколько дополнительных событий.

**Ты — лидер группы.** Твоя задача — организовать хорошую игру. Хорошая игра — это игра, которая проходит без заминок и в кото-



рую каждый участник привносит свою лепту. Не забывай напоминать игрокам, что о правилах можно вволю поспорить — но после игры, и организуй всё так, чтобы участники игры получали от неё удовольствие. Будь внимателен к своим игрокам. Уважай их. Помни, что некоторым людям могут быть неприятны сцены, живописующие насилие и секс или нагнетающие психологическое напряжение. Выясни личные предпочтения своих игроков, прежде чем вводить подобные эпизоды в игру. Как ведущий ты обладаешь властью, так что будь справедлив со своими игроками, применяя правила последовательно и единообразно, и ваша осиянная благословением Сигмаром игра непременно станет лучшей по эту сторону Краесветных гор.

## Общие советы

Существует масса советов о том, как водить настольные ролевые игры. Тема это обширная, и нам явно не хватит места, чтобы осветить её на страницах этой книги, но для начала можешь поискать ответы на интересующие тебя вопросы на сайте и официальной странице «Студии 101» в социальных сетях. Остаток же этой главы содержит ряд рекомендаций, касающихся различных этапов игры.

Для начала мы приводим несколько общих советов, которые будут полезны как новичкам, так и опытным ведущим:

- Хорошенько изучи эту книгу.
- Дай игрокам то, чего они хотят от игры, но не забывай и про свои собственные замыслы.
- Убедись, что у группы свежеиспечённых героев есть причины держаться вместе.
- Найди способ обойти или убрать из игры элементы, которые могут прийтись не по вкусу твоим игрокам.
- Помести закладки в те места книги, к которым ты рассчитываешь обращаться особенно часто: например, отмечь главу 8: магия, если персонаж одного из игроков — маг.
- Ознакомься с основными сюжетными ходами и не стесняйся применять их во благо.
- Убедись, что цели, которые ты ставишь перед персонажами игроков, достижимы, а врагов, с которыми им предстоит сразиться, можно одолеть.
- Не забывай, что проблеск света должен быть даже в самой мрачной игре.
- Реши заранее, какие эпизоды предстоящего приключения будут проходить легко и непринуждённо, а какие должны стать для героев настоящим испытанием.
- Чтобы история развивалась в заданном направлении, некоторые её эпизоды должны непременно заканчиваться определённым образом. Вычлените эти эпизоды заранее и подумай, как сделать так, чтобы игроки не чувствовали, будто едут по рельсам от начала эпизода к его окончанию, никак не влияя на происходящее.
- Когда дело касается определения исхода ПРОВЕРОК, будь строг, но справедлив.
- Не забывай о том, что персонажи игроков могут получать и терять пункты СУДЬБЫ и УПОРСТВА.
- Составь список общих фраз, описывающих места, в которых будут развиваться события приключения, — они сослужат тебе хорошую службу при введении в игру импровизационных сцен.
- Если сомневаешься — выбирай самый интересный вариант.
- Подбрасывай игрокам испытания, которые заставят их импровизировать или активно использовать творческое мышление.
- Невозможно в подробностях описать каждого встреченного героями персонажа ведущего, но запоминающийся образ можно создать при помощи одной-единственной яркой детали, будь то акцент, слово-паразит или нервный тик.

## Примечания к правилам

Играя в WFRP, ты постепенно будешь всё лучше и лучше узнавать правила. Для начала не помешает держать в голове несколько базовых моментов:

- **Проверки.** Различные способы определения исходов ПРОВЕРОК (см. стр. 150) дают тебе в руки отличный инструмент управления темпом повествования — не стесняйся его использовать!
- **Пункты удачи.** Не забывай напоминать игрокам о том, что у них есть возможность пользоваться этим важным ресурсом, иначе время от времени будут случаться ситуации, когда герой, провалив по ходу дела пару-тройку важных ПРОВЕРОК, закончит игровую встречу с неистраченным запасом пунктов удачи.
- **Преимущества.** ПРЕИМУЩЕСТВА делают сражения более динамичными и позволяют персонажу обратить в свою пользу любую, даже самую незначительную на первый взгляд победу. Помни, однако, что все накопленные ПРЕИМУЩЕСТВА можно потерять в один миг, стоит только проиграть во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ или получить урон от магической или дистанционной атаки — даже добрый десяток ПРЕИМУЩЕСТВ отнюдь не столь страшен, как кажется на первый взгляд. Тем не менее они позволяют персонажам без проблем выходить из БЛИЖНЕГО БОЯ, чтобы отступить или, скажем, попытаться атаковать противника издалека. Кроме того, герой всегда может потратить пункт УПОРСТВА, чтобы гарантированно победить во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ и таким образом лишить противника всех накопленных им ПРЕИМУЩЕСТВ.
- **Встречные проверки.** Почти все ПРОВЕРОК в сражении — ВСТРЕЧНЫЕ, а это значит, что их результатом обязательно является победа одного из участников, даже если оба соперника показали не лучший, а то и попросту провальный результат. Помни, что в данном случае роль играет только разница между уровнями успеха. Это позволяет участникам игры гарантированно добиваться результата, пусть даже никто из сражающихся не блещет боевым мастерством: победа есть победа, даже если она достигнута самым грубым и неуклюжим из возможных способов.
- **Без сопротивления.** Если противник отказывается защищаться, скажем, опасаясь получить слишком плохой результат ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКИ, значит, этот противник попросту ничего не делает, и с точки зрения правил его вполне можно считать БЕСПОМОЩНОЙ ЦЕЛЬЮ (см. стр. 162).

## Создание персонажей

Прежде чем начнётся игра, игрокам придётся либо создать себе героя, либо взять готовых персонажей из «Стартового набора WFRP» (их бланки можно найти на сайте «Студии 101»). Эти готовые персонажи уже собраны в команду и могут сразу отправляться навстречу приключениям. Но если игроки решили создать себе новых героев с нуля, то тебе придётся им с этим помочь.

Сам процесс создания персонажей порой занимает немало времени, так что ему можно посвятить всю первую игровую встречу целиком — это позволит всем участникам вовлечься и синхронизировать ожидания от предстоящей игры. Ты можешь провести своих игроков через каждый этап создания персонажа в ручном режиме, но, если у игроков окажется свой экземпляр «Книги правил WFRP», это, конечно, заметно ускорит дело. Поэтапно объясняй игрокам, какие именно функции будут выполнять в предстоящей игре параметры создаваемых ими персонажей, и не забывай поощрять сотрудничество и направлять их усилия на создание как можно более разносторонней команды. Разнообразие КЛАССОВ позволяет расширить спектр доступных тебе и твоим игрокам возможностей. Так, скажем, если в команде нет заклинателя, вам вряд ли удастся полноценно сыграть



приключение, в котором героям нужно идти по оставленному преступником магическому следу.

Когда игроки начнут составлять биографии своих героев, предложи им придумать эпизоды, которые связывали бы их персонажей с персонажами других игроков, и, если потребуется, подкинь им пару-тройку идей. Это поможет объединить всех членов команды и выбрать командную амбицию. Постарайтесь не создавать отчаянных головорезов, никогда не идущих на компромиссы и никогда не работающих сообща. Такая «команда» быстро исчерпает себя и вряд ли позволит получить удовольствие от совместной игры.

У команды должны быть причины держаться вместе, помогать друг другу и раз за разом ввязываться во всё новые и новые приключения. Пожалуй, самый простой способ отыскать такие причины — попросить самих игроков объяснить, почему их персонажи работают вместе и почему они намерены вместе вновь и вновь идти навстречу приключениям. Ты сам удивишься, до чего изобретательными могут быть игроки.

Хорошее приключение — это приключение, сюжет которого непосредственно связан с биографией одного или нескольких персонажей игроков. Если в команде героев есть контрабандист, а в грядущем приключении задействована шайка контрабандистов, пусть они будут его знакомыми или, скажем, бывшими подельниками. Если сюжет будущего приключения строится вокруг культа Хаоса, родственника одного из персонажей игроков вполне можно сделать тайным хаосопоклонником и членом этого самого культа. Такой подход насыщает игровой мир и позволяет сильнее вовлечь игрока в происходящее за столом действо.

Если биография героев составлена таким образом, что личные запеки придумать не удаётся, всегда можно сочинить какую-нибудь внешнюю мотивацию. Например, обещание награды, перед которой персонаж не сумеет устоять, или просьба со стороны влиятельного покровителя, от которой нельзя отказаться.

Процесс создания персонажей игроков — самое время для того, чтобы обсудить и понять, чего каждый из участников ожидает от игры. Не забудьте сразу определиться с темами, которых каждый из вас хотел бы избежать (скажем, секс, чрезмерное насилие, ужасы и т. п.), — если вы все хотите получить удовольствие от игры, это не менее важно, чем синхронизация ваших представлений о том, во что именно вы будете играть. Помни, что некоторым людям неловко говорить о подобных вещах во всеуслышание, поэтому лучше всего, если у всех участников игры будет возможность высказать свои пожелания на этот счёт в личном порядке. Спрашивать о причинах в данном случае не стоит — высказанного пожелания должно быть вполне достаточно. Если у тебя возникают сомнения относительно того, как воспримут ту или иную сцену твои игроки, лучше проявить предусмотрительность и не рисковать. Помни, что цель игры — удовольствие для всех её участников.

## ЗА ИГРОВЫМ СТОЛОМ

Во время игры по правилам WFRP тебе как ведущему предстоит делать следующее:

### 1. Выстраивать декорации

В начале игры ведущий должен вкратце напомнить, что происходило в предыдущих играх. Если это ваша первая игра, следует просто зачитать или пересказать вводную часть приключения, в котором персонажам игроков вот-вот предстоит принять участие. Считай это своеобразным вступлением в духе телевизионного «В предыдущих сериях...» — оно должно быть кратким, но увлекательным.

Затем тебе нужно описать, где находятся персонажи и что происходит вокруг них в настоящий момент. Постарайся сразу дать им возможность действовать — пусть приключение будет захватывающим с самого начала. Самый верный способ — задать игрокам побуждающий к действию вопрос или ввести событие, на которое им волей-неволей придётся отреагировать. Роль такого события может сыграть всё что угодно, начиная с мягкого, но настойчивого стука в дверь и заканчивая пустой кружкой, летящей в их сторону из противоположного конца пивной!

### 2. Слушать игроков

Игроки будут реагировать на то, что описывает ведущий, и принимать решения, которые мы, ведущие, называем не иначе как интересными. Дело в том, что ты, ведущий, знаешь сюжет приключения, в то время как игрокам ещё только предстоит его разгадать (причём не факт, что у них всё получится с первого раза). Не нужно паниковать, глядя, как они сворачивают с намеченного тобой пути: рано или поздно они вывернут куда нужно, а в процессе вы все как сле-дует повеселитесь.

Итак, твоя задача — определять исход заявленных игроками действий и внимательно слушать, как они реагируют на события разворачивающегося перед ними сюжета: это поможет тебе понять, чего они ожидают, что намереваются делать, и, соответственно, подготовиться к тому, что будет дальше. Убедись, что каждый из игроков внес свою лепту в происходящее; если кто-то отмалчивается, спроси у него напрямую, что делает его персонаж.

### 3. Описывать последствия их поступков

Тебе придётся реагировать на действия персонажей игроков. Если они разговаривают с персонажем ведущего, тебе придётся отвечать им, играя роль этого персонажа. Если они предпринимают действие, для определения исхода которого требуется ПРОВЕРКА, именно ты решаешь, какой навык им придётся использовать и какие модификаторы будут влиять на эту ПРОВЕРКУ, а затем, когда игроки её пройдут, именно тебе предстоит интерпретировать результат и описывать, ка-

кие последствия повлекли за собой поступки героев. Иногда последствия бывают простыми и однозначными, а иногда запускают целые цепочки событий, в которые могут внести свой посильный вклад все персонажи игроков. Напоминаем, что в данном случае не стоит забывать о тех, кто предпочитает отмалчиваться, — если это происходит, обратись к такому игроку напрямую и спроси, что делает его персонаж.

Фаза совместного развития истории, в которой эстафета повествования находится в руках у игроков, а ведущий лишь реагирует на их решения, может длиться довольно долго, и даже самые опытные ведущие иногда поражаются тому, в какие сюжетные дебри порой забредают герои. Но не стоит переживать — бывает, что из такой безудержной импровизации и рождаются самые запоминающиеся игры.

#### 4. Описывать события сюжета

Пока игроки изучают мир, ведущему не следует забывать о сюжете приключения и о невидимых тучах, неумолимо струящиеся над головами героев. Когда настает нужный момент, происходит некое событие, диктуемое логикой истории. Подобные события неизбежны, и порой игрокам приходится реагировать на них немедленно, отклоняясь от намеченного ими плана, и бросаться вперёд, целиком полагаясь на волю случая. Эти моменты очень удобно использовать как своеобразные путеводные нити, призванные подбросить игрокам пару намёков на истинное положение вещей и вернуть запутавших героев на путь сюжета.

Тут, впрочем, стоит быть осторожным и не вводить эти события слишком уж явно — никто не любит, когда его насильно подталкивают к исходу, на который он не в силах повлиять. Если тебе кажется, что действия игроков отошли от задуманного тобой слишком далеко, значит, пришло время изменить сюжет в соответствии с новыми обстоятельствами — подобные мелочи не должны мешать вам всем получать удовольствие от игры.

### ПУТЕШЕСТВИЯ

Путешествия по просторам Старого Света могут быть крайне опасными. Рыщущие в потёмках разбойники, мутанты и дикие звери представляют собой серьёзную угрозу, и порой чья-нибудь злая воля вдобавок заставляет их действовать сообща в стремлении избавиться от персонажей игроков или хотя бы расстроить их планы. Некоторые уголки Империи осквернены магией, Хаосом, некроманией, а то и чем-нибудь ещё более таинственным и ужасным, всегда готовым погубить чересчур беспечного путника. Да что там говорить — угрожать жизни героев может даже погода!

Опасные путешествия — это аспект игры, реализация которого зависит только от тебя. Порой, когда нужно сосредоточиться на приключении, ты можешь просто рассказать, насколько долгим было странствие, и вкратце упомянуть его ключевые моменты. Как правило, двигаться можно либо по реке, либо по дороге — по суше путь выйдет дешевле, но опаснее, чем по воде.



## Путешествие по дорогам

Дороги Рейкланда не слишком комфортны, но надёжны. Тракты, проложенные между крупными городами, относительно безопасны и содержатся в приличном состоянии, но чем дальше в сторону и чем ближе к окраинам, тем чаще приходится иметь дело с разбитыми грунтовками, которые развозит после каждого ливня. Однако вне зависимости от того, насколько хороша или плоха дорога, её требуется содержать, поэтому за пользование любой из них с путников взимается пошлина.

В Рейкланде действует множество каретных домов — по самым оживлённым дорогам их диликансы снуют туда-сюда по нескольку раз в день. Каретные дворы Рейкланда постоянно конкурируют друг с другом, поэтому цены на их услуги относительно невелики, а качество обслуживания на высоте. «Круглый год» — самый крупный из рейкландских каретных домов, и принадлежащие этой компании диликансы можно увидеть на всех основных дорогах провинции.

Придорожные трактиры, как правило, располагаются таким образом, чтобы обслуживать нужды богатых каретных домов, а не одиночных путников, поэтому, если герои отправятся в путь пешком, всегда есть вероятность, что за день они просто не успеют добраться до безопасного пристанища, и ночевать им придётся под открытым небом.

## Путешествие по рекам

Путешествие по реке — занятие нехитрое и, можно сказать, беззаботное. Главная проблема — найти лодку, которая следует оттуда, где находятся герои, туда, где они хотят оказаться. Баржи, специально предназначенные для перевозки пассажиров, ходят только между крупными городами, и единственный способ сойти на берег, не доехав до пункта назначения, — пустить в ход красноречие или звонкие монеты. Чтобы добраться по реке в какое-нибудь отдалённое селение, скорее всего, придётся долго и мучительно искать попутную грузовую лодку, однако и тут могут возникнуть проблемы — для большой группы народу на ней может попросту не хватить места.



## Стоимость путешествия

Цены, приведённые в таблице стоимости путешествий, не учитывают еду, ночлег и корм для животных, но в случае длительных путешествий хозяева диликансов и барж включают в плату за проезд и эти дополнительные расходы. Соответственно, при подсчёте итоговой стоимости достаточно долгой поездки просто прибавь к стоимости путешествия стоимость еды и жилья (см. стр. 302). Стоит отметить, что на некоторых баржах платить за жильё не нужно, поскольку пассажиры могут спать прямо на судне — либо на палубе, либо в отдельной каюте.

Стоимость поездки на попутной грузовой барже полностью зависит от договорённости с капитаном. Пассажир, который обладает подходящими навыками, может изрядно скостить стоимость путешествия (вплоть до нуля), если согласится отработать проезд и питание.

Дворян положение обязывает путешествовать с шиком, поэтому в их случае стоимость поездки может превышать указанную в таблице как минимум в десять раз. Роскошные пассажирские суда курси-

руют между крупнейшими городами Империи, и едва ли не самым знаменитым из них можно смело считать «Императора Луитпольда», бороздящего реку Талабек по маршруту между Альтдорфом и Талабхаймом.

## СТОИМОСТЬ ПУТЕШЕСТВИЙ

Все приведённые ниже цены — это своеобразный ориентир. Быстрые диликансы и баржи (СКОРОСТЬ +1) стоят как минимум вдвое дороже, а медленные (СКОРОСТЬ -1), напротив, как минимум вдвое дешевле.

Транспорт	Скорость	Цена	Дистанция
Диликанс	6		
Внутри		2 п	За милю
Снаружи		1 п	За милю
БАРЖА	8		
В каюте		5 п	За милю
На палубе		2 п	За милю
Коляска	5	3 п	За район
ПАРОМ	4	1 п	За 20 ярдов

## Время в пути

Показатель СКОРОСТИ — это расстояние в милях, которое команда преодолеет за один час. Так, если СКОРОСТЬ самого медленного персонажа в команде равна 3, за час вся команда преодолеет около 3 миль.

Если учитывать привалы, вынужденные остановки и особенности местности, в день команда может провести в пути около 6 часов. Если герои идут быстрее или дольше, им потребуется ПРОВЕРКА СТОЙКОСТИ. Тот, кто провалит эту ПРОВЕРКУ, получит СОСТОЯНИЕ УСТАЛОСТИ, а то и не одно (см. Перегруженность на стр. 293).

Если герои путешествуют по реке, следует учитывать направление течения. Детали остаются на усмотрение ведущего, но скорость баржи при этом, как правило, изменяется в пределах ±30%.

## События в пути

Неважно, обыгрываете вы путешествие в деталях или герои просто платят деньги и оказываются в пункте назначения, время от времени в пути неизбежно случаются какие-нибудь события. Каждое из них — прекрасный способ познакомить игроков с неизвестными им гранями Старого Света или дать их персонажам возможность ввязаться в очередное приключение.

Так, например, в игру, посвящённую запутанным интригам, иногда бывает полезно вставить чёткий и однозначный конфликт «хороших против плохих» в виде ночных нападения зверолюдов. А во время напряжённых и мрачных игровых событий иногда не помешает сделать передышку и повеселиться вместе с остановившимися на ночлег бродячим цирком. Кроме того, при желании ты можешь вплести любое из случившихся в пути событий в задуманный тобой сюжет.

Например, наткнувшись на сожжённые и разграбленные повозки циркачей, с которыми они так славно провели вечер накануне, герои вполне могут принять действия неведомых (пока) злодеев куда ближе к сердцу, чем если бы этот караван принадлежал кому-то ещё. События, с которыми сталкиваются герои в пути, также могут намекать

на то, что ожидает их в будущем, или, напротив, дополнять картину того, что происходит с ними прямо сейчас.

Как именно вводить эти события в игру, полностью зависит от твоего желания. Одни ведущие ограничиваются кратким описанием, в то время как другие разворачивают эти события в небольшие приключения, для завершения которых может потребоваться целая игровая встреча. Кто-то предпочитает бросать по 1d10 за каждый день в пути — и устраивать какое-нибудь событие всякий раз, когда выпадает 8 (в честь восьмиконечной звезды Хаоса, знаменующей некое нежданное и непредсказуемое происшествие), кто-то просто вводит случайное событие, если герои путешествуют больше одного дня. Иными словами, можешь выбрать любой спо-

соб, который тебе больше нравится, или придумать свой. В выпущенных *Cubicle 7* официальных приключениях, в которых героям приходится странствовать, время в пути и предполагаемые события указаны особо, но во всех остальных случаях можешь пользоваться этой таблицей. Как правило, в каждом путешествии героев ожидает одно событие.

Ты можешь дать игрокам возможность избежать самых неприятных событий, попросив их пройти проверки наблюдательности, выживания и других подходящих навыков. Если герои путешествуют не одни, а, скажем, дилижансом или на барже, имей в виду, что они вполне могут рассчитывать на помощь своих попутчиков.

1d10	Событие
1	<b>Беззаботное путешествие.</b> Путешествие проходит тихо и без особых происшествий. Персонажам удаётся на славу отдохнуть, насладиться видами и, возможно, даже встретить бродячего целителя или сведущего в лекарском деле жреца. Персонажи восстанавливают все пункты здоровья и избавляются от всех имеющихся у них состояний усталости
2	<b>Как интересно!</b> Персонажи встречают по дороге других путников, набредают на особенно гостеприимный трактир, красивое придорожное святилище или живописные руины — как бы то ни было, теперь у них есть история, которой не стыдно поделиться с окружающими
3	<b>Полезная информация!</b> Персонажи получают некие полезные сведения, имеющие непосредственное отношение к приключению, в котором они сейчас участвуют — слух, разговор, не предназначенный для их ушей, затерявшееся послание и т. п.
4	<b>Утомительное путешествие.</b> Дорога перекрыта: мост разрушен, на реке затор, дорогу развезло и т. п. Один из персонажей может успешно пройти проверку выживания (+20), чтобы найти обезд, — в противном случае герои прибудут в пункт назначения усталыми и на день позже, чем предполагалось
5	<b>Погоня!</b> Враги сели героям на хвост, и теперь, прежде чем добраться до пункта назначения, им придётся каким-то образом от них избавиться. Если у персонажей игроков пока нет подходящих врагов, покопайся в их биографиях — обязательно отыщешь что-нибудь подходящее. Противостояние преследователям может быть как кровопролитным, так и относительно мирным, а попытка оторваться и замести следы может занять несколько дней
6	<b>Воры!</b> Персонажей ограбили. Возможно, это кто-то из попутчиков, странник, прибившийся к ночному костру, или просто прохожий, спросивший у них дорогу. Бросятся ли они в погоню за вором или махнут рукой на пропажу как на неизбежную часть жизни любого искателя приключений?
7	<b>Опять они!</b> Соперник или иной источник беспокойства испытывает терпение персонажей на протяжении всего путешествия. Помеха такого рода будет скорее комичной, однако не забывай, что она должна осложнить героям жизнь — не настолько, чтобы им захотелось применить силу, но где-то на грани. Подобного рода досадным недоразумением может быть член соперничающей гильдии, одержимый идеей превзойти персонажа игрока, или пассажир дилижанса, обладающий какой-нибудь на редкость дурной привычкой
8	<b>Недобродетель!</b> Персонажи встречают кого-то, кто делает вид, что хочет им помочь, но на деле замышляет дурное. То может быть скверно пахнущий бродяга, который утверждает, что знает короткий путь через Сад Морра, но настаивает, чтобы герои шли впереди. Или обаятельный старик-дворянин, который приглашает их на ужин в своё родовое имение. Или согбенная старуха, которая знает, где растут лучшие грибы, и прочее в том же духе. Наслаждайтесь!
9	<b>Сама природа вас ненавидит!</b> Персонажам грозит опасность природного происхождения. Голодные звери, буря с громом и молниями, прожорливый гнус — что угодно. Итогом этого события может стать нападение хищников, незавидное состояние или короткая, но яростная стычка с обитателями одинокой пастушьей сторожки, в которой герои, на свою беду, решат поискать укрытия от дождя
10	<b>Нападение!</b> Персонажи подвергаются нападению. Это может быть как случайная встреча с местными обитателями (например, с рыскающими вдоль лесной дороги зверолюдами), так и заранее спланированная атака (например, наёмные головорезы, которым заплатили за то, чтобы герои не добрались до пункта назначения). Если персонажи игроков провалят проверку наблюдательности (+20), противники могут устроить засаду!

## ПОСЛЕ ИГРЫ

Постарайся закончить игровую встречу на каком-нибудь подходящем с точки зрения повествования моменте — в миг наступления долгожданной развязки, после того, как на героев снисходит невероятное откровение, когда разгадка, над поисками которой они так долго бились, становится очевидной, когда за ними захлопываются двери смертельной западни и так далее. Этот приём побудит игроков гадать, что же случится с их персонажами дальше, и с нетерпением ждать следующей игры.

### Награда в виде пунктов опыта

В конце каждой игровой встречи ты должен раздать всем игрокам заслуженные пункты опыта. Это твоя возможность вознаградить их за взаимопомощь, хорошую актёрскую игру и отлично проведённое время. Помни, что лучше использовать пряник, а не кнут: не наказывай тех, кто не сотрудничал с другими игроками, лучше поощряй тех, кто сотрудничал, — так твоё послание дойдёт гораздо быстрее!

Дополнительное вознаграждение в размере 25–50 пунктов опыта можно вручать за отличную актёрскую игру, командную работу

и соответствие духу игры. Если вы играете в одно из приключений, выпущенных Cubicle 7, в нём обязательно будет раздел, указывающий, за что и какое количество пунктов опыта надлежит выдать участникам игры.

### Награда в виде пунктов судьбы и упорства

Как правило, трата пункта судьбы или упорства — это довольно значимое событие. Их запас невелик, возможности, которые они предоставляют, очень весомы, а это значит, что тратить их надо с умом. К тому же не стоит забывать, что трата пунктов судьбы и упорства уменьшает запас доступных персонажу пунктов удачи и решимости.

Вознаграждение игроков пунктами судьбы и упорства, соответственно, также должно быть событием ничуть не менее значимым. Вручением пункта судьбы можно отметить окончание длинного приключения или целой кампании. Пункт упорства — достойная награда персонажу за какое-нибудь достижение или свершение исключительной для него важности. Если вы играете в одно из приключений, выпущенных Cubicle 7, в тексте будет указано, за что участников этой истории следует вознаграждать пунктами судьбы (а иногда и пунктами упорства).

## РАЗДАЧА ПУНКТОВ ОПЫТА

Рядовая встреча		Окончание приключения		Окончание кампании	
Итог	Вознаграждение (в пунктах опыта)	Итог	Вознаграждение (в пунктах опыта)	Итог	Вознаграждение (в пунктах опыта)
Посредственно	75	Посредственно	100	Посредственно	150
Хорошо	100	Хорошо	150	Хорошо	200
Отлично	125	Отлично	200	Отлично	250



путеводитель  
по  
Рейкланду



# • СЛАВНЫЙ РЕЙКЛАНД •



Его Императорскому Величеству Карлу-Францу Первому, милостью богов Курфюрсту и Великому Князю Рейкландскому, Князю Альтдорфскому, графу Западной Марки, Защитнику Веры Сигмаровой, посвящаю я этот труд, являющий собою землеописание достославнейшего из Его владений — Великого Княжества Рейкландского, сердца нашей Священной Империи. Долгие лета!

Узнай же, о читатель, о величайшей из провинций Империи и о её трудолюбивых жителях, осиянных верой в Сигмара, нашего Божественного Владыку. Воздай же хвалу курфюрстам Рейкланда, стоящим во главе нашей славной Империи на протяжении вот уже сотни лет и щедро одарившим родину нашу мудростью своего правления. Подивись же тянувшимся через весь Рейкланд каналам, дорогам, изобильным пашням и предприимчивому, стремительно богатеющему купеческому сословию. Сие суть знаки, явно и бесспорно указывающие на то, что наш славный Рейкланд — истинная жемчужина в короне Империи.

Взгляни же на эту богатейшую и гостеприимнейшую из всех имперских земель и узри светоч культуры, просвещённости и магического искусства, под сводами блистательных институтов которого трудятся величайшие во всей Империи творцы, учёные и маги — те, чьими трудами крепнет слава Рейкланда, гремящая по всему Старому Свету.

Истинно говорю вам: родиться в Рейкланде — значит, родиться на земле, благословлённой самими богами. Возблагодарим же Сигмара и помолимся.

Со слов Хальмы Хаберманн, святой матери во Сигмаре, смиленно записано рукою Мелистия, скромного писаря из Ордена Наковальни, в 2510 К. И.

В самом сердце Старого Света гордо раскинулся Рейкланд — богатейшая и могущественнейшая из всех великих провинций Империи. Эта земля, славная своими инженерами, магами и купцами, — родина Церкви Сигмара, царство неприступных гор, широких рек, дремучих лесов и богатых торговых городов. Именно в Рейкланде, в городе Альтдорфе, пронзающем своими высокими шпилями само небо, находится престол Императора Карла-Франца I, чья власть простирается не только над самим Рейкландом, но и над всей Империей, границы которой лежат далеко за пределами его великоличественных владений.



# ЗЕМЛЕОПИСАНИЕ

Рейкланд расположился в тени неприступных Серых гор. Его равнины сплошь покрыты дремучими лесами, окружающими разбросанные повсюду процветающие деревни и города. У Рейкланда нет морского побережья, но Рейк — величайшая река Старого Света, по которой в основном пролегают восточные и северные границы названной в его честь великой провинции, — настолько широк и глубок, что его водную гладь бороздят целые флотилии торговых и военных судов.

Берега Рейка по большей части заболочены, поэтому в Рейкланде нет недостатка ни в трясинах, ни в заливных лугах, ни в смертельно опасных грязевых равнинах, крупнейшей из которых можно смело считать Грутшерское болото в западной части провинции, на границе Рейкланда и Бросовых Земель. В самом сердце Рейкланда находятся скалистый Скааг и зловещий Хейгеркрюбс — земли труднодоступные, безлюдные и практически неосвоенные. Леса постепенно редеют по мере приближения к Серым горам (естественной южной границе между Рейкландом и Бретонией) и привольным всхолмьям и плодородным травянистым равнинам Форбергланда.

## ГОРЫ, ПРЕДГОРЬЯ И ФОРБЕРГЛАНД

Рейкланд — земля гористая, и посреди её бескрайних лесов то и дело встречаются одиночные пики, скалы и целые каменистые гряды, нередко увенчанные руинами замков и дозорных башен — наследием давно минувших эпох, опалённых войной. Самые обширные из скалистых районов Рейкланда — предгорья Хейгеркрюбса и гряда Скааг, расположенные соответственно в центральной и северной частях провинции. Тамошние рудничные посёлки надёжно укреплены, а богатства, которые их жители добывают из земных недр, в немалой степени служат залогом процветания всей провинции. К югу на смену лесистым предгорьям приходят пологие холмы и равнины Форбергланда, простирающиеся от рейквальдских чащоб до самых Серых гор, в глубине которых таятся не только несметные богатства, но и смертельные опасности.

### Гряда Скааг

Скалистая гряда Скааг возвышается к северу и западу от реки Боген и сбегает к южному берегу реки Рейк, постепенно сменяясь лесами герцогства Горланд. В центре гряды из дебрей Рейквальда к небесам вздымаются утёсы и пики хребта При. По южным, наиболее пологим склонам гряды пролегает единственная пересекающая Скааг дорога, которая соединяет город Хольтхузен и раскинувшийся под сенью замка Граузенбург (местные жители по старой памяти нередко называют его Граузенбергом) город Тросройт. Впрочем, помимо этого, несомненно, самого оживлённого тракта, существует множество куда менее важных и удобных дорог — некоторые из них в прошлом были петляющими меж холмов козьими тропками.

Когда-то склоны Скаага были усеяны небольшими приисками и шахтами, разрабатывавшими богатые железные и серебряные месторождения, но за сотни лет недра истощились, шахтёрские поселения опустели, и многие из них бесследно поглотил лес. Местные жители опасаются приближаться к руинам этих брошенных селений, так как в тех строениях, что худо-бедно выдержали испытание временем, за долгие годы успели обосноваться охотники, разбойники и иные, ещё более сомнительные личности.

### Дракенберг

Над равнинами центрального Форбергланда, на берегу одного из притоков реки Боген (местные жители, впрочем, считают этот приток «истинным» истоком великой реки и упрямо называют его

Богеном), возвышается видимая на многие мили вокруг гора Дракенберг. Эта гора пользуется настолько дурной славой, что, когда случается какая-нибудь беда, жители соседнего Вебурга непременно обворачиваются в сторону Дракенберга и осеняют себя знаком двухвостой кометы Сигмара, чтобы оградиться от зла. Название этой горы — «Драконий пик» — говорит само за себя: на её склонах с незапамятных времён гнездились гигантские хищные твари, начиная с драконов и заканчивая василисками, вивернами и мантикорами.

Когда-то давно в одной из пещер у вершины горы устроила себе логово Каледаир — «Огненная Коса», драконица, что охотилась на обитателей Форбергланда на протяжении бесчтных поколений. Саму драконицу не видели вот уже многие сотни лет, но никто не знает наверняка, издохла она или просто спит в своей потаённой пещере.

Дракенберг — гора коварная, всегда готовая погубить излишне беззаботного или неумелого скалолаза, и безопасных троп, ведущих к её вершине, попросту не существует. Несмотря на то что подножие Дракенберга густо поросло лесами, на его склонах и вершине не растёт практически ничего, и любой неосторожный шаг может вызвать обвал, способный увлечь невезучего путника навстречу неизбежной гибели. Впрочем, даже это не останавливает безрассудных глупцов и отчаянных храбрецов — многие готовы рискнуть жизнью, чтобы выяснить, не сокрыты ли на неприступной вершине этой горы какие-нибудь неведомые и, конечно, несметные сокровища.

### Серые горы

Неприступные Серые горы насквозь пронизаны постепенно ветшающими тоннелями и опутаны полуразрушенными подвесными мостами — наследием тех времён, когда этот кряж безраздельно принадлежал гномам. Однако та легендарная эпоха осталась позади давным-давно, и сегодня лишь считанные кланы ещё продолжают упорно цепляться за Твердыни своих предков. Наиболее крупными и богатыми из них являются недавно отвоёванный карак Азгараз и устремлённый в поднебесье карак Цифлин.

Сами же горы и большая часть проложенных под ними тоннелей сейчас принадлежат оркам, гоблинам, троллям, скавенам и прочим ужасным и отвратительным тварям. Несмотря на подстерегающие путников бесчисленные опасности, многих манят блеск несметных сокровищ, надёжно укрытых под сводами павших гномых Твердынь, как гибельное пламя свечи манят к себе мотыльков.

Подножия Серых гор изрыты глубокими шахтами, добытые в них руды и минералы полноводным ручьём текут в закрома южного рейкландского дворянства. От опасностей гор рудничные посёлки ограждают одинокие дозорные башни и высокие замки, нередко возведённые на месте старых, разрушенных врагами укреплений.

Заснеженный хребет Серых гор настолько высок и неприступен, что служит надёжной, практически непроницаемой юго-восточной границей между Рейкландом и бретонскими герцогствами. Сквозь этот кряж существует лишь два надёжных прохода: Прорубленный перевал, осёдланный могучими крепостями Хельмгарт и Монфор, и извилистый перевал Серой Дамы, ведущий из Убершрейка в Парравон. Оба перевала прекрасно укреплены, тщательно охраняются, и за проход по ним взимается немалая пошлина, которая вынуждает небогатых купцов и, конечно, контрабандистов прибегать к услугам проводников, знающих путь через Кривой Коридор или перевал Дурака. Впрочем, затея эта из тех, что многие не пожелали бы и врагу.

### Форбергланд

Междур грозными пиками Серых гор и дремучими рейквальдскими лесами через весь Рейкланд тянется Форбергланд, знаменитый своими плодородными всхолмьями, покрытыми сочной травой лугами и открытыми всем ветрам равнинами.

Самые плодородные регионы Рейкланда, сосредоточенные вокруг городов Бёрн, Убершрейк, Штиммиген и Дункельберг, местные жители называют Зуден-Форбергландом. Эта местность буквально усеяна небольшими процветающими городками, фермами и винodelнями — Зуден-Форбергланд порой даже называют Садом Раинальда за обилие и разнообразие производимых там вин.

Западный Форбергланд терроризируют кишащие в горах орки и гоблины — тамошние земли в большинстве своём почти безлюдны и служат охотничими угодьями для диких зверей и горных чудовищ. Впрочем, именно это и делает западные баронства и герцогства местом паломничества любителей охоты на крупную дичь и натуралистов из Имперского зверинца, всегда стремящихся пополнить свою коллекцию особью какого-нибудь редкого вида. В любом случае на эти опасные земли лучше не соваться без хорошей охраны и знающего своё дело проводника.

### Хейгеркрюбс

В самом центре Рейкланда, от княжества Альтдорф на севере до вольного города Убершрейка на юге, простирается туманный Хейгеркрюбс, сплошь покрытый дремучими лесами — настолько густыми, что нет ни одной дороги, что пересекала бы его из конца в конец. Тому, кто не пожелает идти кружным путём, лучше подготовиться к долгому и нелёгкому путешествию.

Скалистые всхолмья Хейгеркрюбса населены в основном овцами и их пастухами, но знатоки старины утверждают, что именно здесь не-когда хоронили своих мертвцевов унберогены — человеческое племя, к которому принадлежал сам Сигмар. В пользу этой версии говорит великое множество курганов, рассыпанных на вершинах безлесных холмов, увенчанных порой покосившимися от времени менгирами. Возможно, именно поэтому Хейгеркрюбс считается местом недобрый, а те отчаянные храбрецы, что осмеливаются бродить под кронами его дремучих лесов, рассказывают о густых туманах, сбегающих по склонам древних могильников, из глубин которых доносятся стечения неупокоенных душ. Большинство местных жителей, конечно, предпочитает считать, что дело здесь в любви пастухов к крепкому местному сидру, ведь в противном случае пришлось бы и в самом деле поверить в старые сказки о древних королях, жаждущих крови живых.

Менее всего к подобным рассказам склонны прислушиваться местные дворяне, для которых каменистые холмы Хейгеркрюбса являются потенциальным источником редких руд и минералов, а зна-

чит, и немалых денег. Впрочем, большая часть их горнодобывающих предприятий до сих пор заканчивалась либо пшиком, либо трагедией, но те, кому повезло, и в самом деле обеспечили процветание всему региону.

### ТЁМНЫЕ, ДРЕМУЧИЕ ЛЕСА

Рейкландские леса считаются самыми безопасными лесами Империи, но в стороне от оживлённых рек и широких дорожных просек подобные заявления кажутся не слишком утешительными. Бескрайние просторы, сплошь поросшие громадными дубами, соснами, вязами и буками, служат пристанищем отнюдь не только отчаянным разбойникам да диким зверям, и чем глубже в лес, тем опаснее его обитатели.

### Багровый бор

К югу от Альтдорфа находится необычный сосновый бор, что растёт на южных склонах таинственных Янтарных холмов и постепенно сливаются с бескрайними лесными просторами Рейквальда. Своё название этот бор получил благодаря своим «кровавым соснам» — особой разновидности хвойных деревьев с багровой корой и древесиной насыщенного бордового цвета, которая чрезвычайно высоко ценится альтдорфскими краснодеревщиками. Мебель, сделанная из этой древесины, пользуется огромным спросом среди нульской и мариенбургской знати. Недавно, впрочем, кровавую сосну добывать стало гораздо труднее, так как в Багровом бору поселились лесные гоблины из племени Паучьего Когтя, сумевшие приручить несколько особо проворных гигантских пауков. Теперь только редкие храбрецы осмеливаются работать в этом лесу, ибо всякий, кто решится нарушить тишину бора стуком топора, попросту исчезает, и лишь его дикие крики ещё некоторое время мечутся эхом среди теряющихся в туманной дымке верхушек деревьев, прежде чем смолкнуть раз и навсегда. Опасности, сопряжённые с добывчей кровавой сосны, естественно, взвинтили цены на эту древесину до небес, что, конечно же, не могло не расстроить богатых заказчиков. Некоторые из них даже прислали наёмников, чтобы очистить Багровый бор от распоясавшихся гоблинов, — залить проблему чужой кровью в определённый момент оказалось дешевле, чем раскошелиться на новенькое бюро.

### Гриссенвальд

Юго-восточная оконечность Рейквальда, именуемая Гриссенвальдом, простирается за пределы штирландской границы и постепен-



но сходит на нет в окрестностях города-государства Нульн. Это густая чащоба, заросшая скрюченными неведомой силой деревьями и густым спутанным подлеском, дебри которого, как говорят, прямо-таки кишат зверолюдами, ведьмами и племенами диких мутантов. Поэтому местные жители предпочитают ходить только большими группами и пореже ночевать под открытым небом. Тем не менее вдоль дорог с удручающей регулярностью встречаются приколоченные к верстовым столбам объявления, сулящие награду за возвращение пропавших без вести в лесу родных и близких.

### Рейквальд

Если не считать Форбергланда, то зелёное одеяло Рейквальда покрывает практически весь Рейкланд, за исключением разве что гряды Скааг, реки Рейк с её бесчисленными притоками, да окрестностей разбросанных тут и там городов и посёлков. Большинство тех, чей путь лежит через Рейквальд, предпочитает путешествовать по воде, а не по земле, и тому есть немало причин. Первая заключается в том, что Рейквальд — излюбленное прибежище всевозможных изгоев, головорезов и прочей преступной публики. Конечно, основные дороги патрулируют отряды Дорожной стражи, но дорог много, а стражников мало, и они не могут проспать повсюду, поэтому перевёрнутые дилижансы и другие кровавые признаки царящего на дорогах беззакония попадаются едва ли не на каждом шагу. Лесные поляны и руины, оставшиеся в наследство от давно минувших войн, в большинстве своём служат пристанищем бандитам да стадам рыщущих в дремучих чащобах зверолюдов, и рейды Рейкландского Штатного войска по этим затерянным в лесной глухи уголкам случаются с видной регулярностью.

Рейквальдские чащобы в большинстве своём не настолько густы, чтобы заслонять солнце, но в самых дремучих зарослях даже днём царит полумрак, а кое-где — особенно вдоль болотистых берегов Рейка — сутки напролёт клубится плотный белёсый туман. Учёные утверждают, что в незапамятные времена, задолго до того, как ундерогены под предводительством Сигмара основали Империю, в этих туманных лесах обитали забытые ныне племена, оставившие после себя лишь огамы — концентрические круги, сложенные из огромных резных камней. Круги эти в большинстве своём давно заросли, и найти их без знающего дорогу проводника практически нереально. В Рейквальде по-прежнему существуют изолированные общинны, члены которых строго придерживаются старых верований, сложившихся задолго до рождения Сигмара, и считают огамы священными и неприкосновенными. Интеллектуалы из Колледжей Магии утверждают, что за древние мегалиты некогда велись кровопролитные войны, и богатейшие из магов нередко снаряжают экспедиции в рейквальдские дебри на поиски загадочных камней.

## РЕКИ, КАНАЛЫ И ОЗЁРА

Многочисленные реки, несущие свои воды из ледниковых озёр Серых гор в Рейк, — залог экономического процветания всего Рейкланда. Баржи, груженные всевозможными товарами, сплавляют вниз по притокам к Рейку, а оттуда в Альтдорф и другие торговые города — вплоть до самого Мариенбурга.

В немалой степени расширению этой и без того крупной транспортной сети поспособствовали каналы, спроектированные лучшими альтдорфскими инженерами и возведённые за счёт аристократов и богатейших купеческих домов. Эффект от постройки этих поистине титанических сооружений сказался незамедлительно, и скорость водных грузоперевозок возросла неимоверно. Но каналы — это не какие-нибудь канавы, их необходимо охранять и содержать в должном порядке, а это всегда стоит немалых денег. Чтобы обезопасить свои капиталовложения от побережни-

ков и речных пиратов, строители каналов заручились поддержкой Речной, Дорожной и Городской стражи, позабыв о том, что порой стражники мало чем отличаются от тех, с кем они, по идее, должны бороться.

### Рейк

По водам Рейка перемещается больше грузов и судов, чем по всем остальным рекам Старого Света, вместе взятым, бассейн Рейка вмещает в себя едва ли не половину всей имеющейся в Старом Свете пресной воды, а сам Рейк вместе со всеми его притоками щедро питает не только Рейкланд, но и большую часть имперских земель далеко за его пределами. В рейкландском своём течении Рейк разливается настолько широко, что с берега его можно принять скопее за огромное озеро, нежели за реку, так что выстроить через него мост при помощи стандартных инженерных решений попросту невозможно. Неподалёку от Альтдорфа, там, где в Рейк впадают тёмные воды Талабека, две реки разливаются вширь, распадаясь на сложную систему протоков и природных каналов — окутанные вечными туманами Альтдорфские равнины. Многие из этих речных рукавов достаточно узки для того, чтобы через них можно было перебросить мост. Иными словами, Альтдорфские равнины — это единственное место на сотни миль вверх и вниз по течению, где с одного берега Рейка на другой можно перебраться на своих двоих. Именно это позволило Альтдорфу стать одним из важнейших узлов имперской коммерции и обеспечило ему военное и экономическое первенство в регионе.

Как только Альтдорфские равнины остаются позади, болотистые рукава снова сливаются в единий могучий поток, неторопливо несущий свои воды на запад, к морю. Здесь Рейк становится настолько широким, что противоположные его берега порой попросту теряются в молочной дымке, и настолько глубоким, что даже огромные мореходные суда могут без опаски бороздить его бескрайние просторы. Естественно, в здешних водах нередко встречаются боевые корабли Имперского Флота, экипажи которых численностью превосходят население некоторых прибрежных городков. Верфи, на которых возводят эти грозные суда, находятся в Рейкспорту — глубоководной гавани неподалёку от столичного Альтдорфа. От Альтдорфа до самого моря на просторах Рейка регулярно встречаются каменистые островки: некоторые из них увенчаны древними флотскими крепостями, другие облюбованы речными пиратами, а третьи попросту пусты, заброшены и не нужны никому, кроме разве что контрабандистов.

### Боген

Жители Богенхафена считают, что за процветание города надлежит благодарить Богенауэра, хозяина реки Боген, их божественного защитника и покровителя. Боген — относительно спокойная река, отличающаяся прозрачной водой и ровным, не слишком резвым и не слишком медленным течением, благодаря которому путешествие вверх по реке занимает лишь немногим больше времени, чем вниз по течению. Глубина реки позволяет большим речным судам подниматься от Рейка до самого Богенхафена. Несмотря на то что Боген берёт своё начало в ледниках Серых гор, воды этой реки по пути через холмистые равнины Форбергланда постепенно нагреваются, так что по вечерам поднимающаяся над поверхностью воды молочная дымка нередко окутывает прибрежные леса, деревни и города. Туман зачастую настолько густой, что воры, контрабандисты и прочие куда более опасные преступники пользуются им, чтобы скрывать свои ночные похождения.

### Грюнбержский канал

Грюнбержский канал — это относительно недавнее дополнение к обширной сети рейкландских водных путей. Этот канал — часть огромного приданого, выплаченного Императором Луитпольдом

III предыдущему барону Грюнбурга, — был открыт в 2506 К. И. и с тех пор используется самым активным образом. Этот канал позволяет обойти стороной опасные Рейкерские болота, над которыми возвышается серая громада замка Рейксгвардии, так что теперь этим каналом идут капитаны практически всех тойфельских барж, направляющихся в Альтдорф. Стены Грюнбурга защищают таможенную заставу, расположенную у южной оконечности Грюнбержского канала, и вся кому, кто захочет им воспользоваться, придётся заплатить пошлину, размер которой зависит от длины судна. По утрам и вечерам у заставы, бывает, скапливаются очереди, но большую часть времени работникам таможни приходится маяться от безделья. На северной оконечности канала, на окраине города Призе, выстроен дом смотрителя шлюза, в котором, помимо всего прочего, находятся казармы и конюшни Дорожной стражи. В этих казармах квартирует дюжина стражников, в обязанности которым вменяется патрулирование канала и его окрестностей, а также оказание любой необходимой помощи экипажам и пассажирам следующих каналом судов. Впрочем, помочь эта, как правило, заключается в том, что стражники попросту вымогают деньги за защиту от бандитских нападений, жертвами которых становятся обычно именно те, кто отказывается платить.

### Тойфель

Тойфель берёт своё начало в Серых горах, протекает через Уберштрейк, затем поворачивает на север, к Ауэрсвальду и Грюнбургу, и, наконец, впадает в Рейк. Воды Тойфеля имеют характерный красноватый оттенок из-за богатого железом ила, но легенды утверждают, что воды реки красны от крови, пролитой гномами Серых гор в нескончаемой войне против гоблинов. Частые дожди — особенно по весне — нередко становятся причиной паводков, в результате которых илистые воды реки выходят из берегов и затапливают окрестные леса. При путешествии по Тойфелю странникам чаще всего приходится иметь дело с прибрежными трактирщиками (водружёнными на сваи, чтобы защититься от паводков) и бандитами (поскольку практически на всём своём протяжении Тойфель протекает либо вдоль Рейквальда, либо прямо сквозь него). Дорожная стража регулярно патрулирует берега Тойфеля, строго спрашивая с тех, кто ошивается вдоль реки без видимых на то причин.

### Форбергландские каналы

Форбергландские каналы — истинное инженерное чудо. Эти каналы были выстроены по приказу предыдущего эрцгерцога Верхнего Тойфеля при поддержке купеческих домов Нульна и Мариенбурга, и теперь они по праву считаются гордостью и красотой южного Рейкленда — именно благодаря им удалось оживлённую торговлю между Виссенландом и Форбергландом. Эта тщательно продуманная система состоит из пяти отдельных каналов, соединяющих пять крупных притоков Рейка и позволяющих добираться из Нульна в Карробург напрямую, минуя Альтдорф с его заоблачными столичными пошлинами.

Некоторое время назад гномы карака Азгараз направили к владыкам Зуден-Форбергланда посольство с требованием закрыть каналы. По их словам, откровенная демонстрация неразумно сконструированной и небрежно исполненной машинерии, обеспечивающей работу каналов, неприемлема и нарушает целый ряд древних соглашений между людьми и гномами. Это неслыханное требование вызвало горячее возмущение среди выпускников Имперской школы инженеров, не без оснований полагающих разработанные ими паровые шлюзы и хитроумные механизмы водяных насосов венцом человеческой инженерной мысли.

### Вайсбрюкский канал

Вайсбрюкский канал соединяет реки Боген и Рейк, позволяя оставить в стороне мидденландский Карробург с его пошлинами и попасть из Вайсбрюка прямо в Альтдорф. За пользование каналом, конечно, тоже положена пошлина, но она заметно меньше, да и собирают её только единожды — при входе в канал. Сам канал достигает 25 футов в ширину, оборудован частыми и удобными якорными стоянками, где можно не только остановиться и передохнуть, но и переночевать.

Местные капитаны барж, конечно, не станут обсуждать подобные темы с каждым встречным-поперечным, но о Вайсбрюкском канале ходит множество странных слухов. Поговаривают, что гномы, которые строили этот канал, выкопали из земли некий древний, ещё доунбогенский артефакт, и с тех пор всё в округе пошло наперекояк. Кое-кто даже клянётся и божится, что в ночи, когда Моррслиб — меньшая из двух лун — сияет в полную силу, тот, кто вздумает отправиться по каналу на север, имеет все шансы выйти отнюдь не к Рейку...



## ГИБЕЛЬНЫЕ И ЗЛОВОННЫЕ БОЛОТА

Несмотря на то что самые знаменитые топи Империи (вроде Фюрдинста, Шадензумфа и Мидденских болот) расположены севернее, в Мидденланде, среди рейкландских рек тоже немало таких, чьи берега представляют собой торфяники, топи и смертельно опасные грязевые равнины (говоря «реки», в первую очередь мы подразумеваем, конечно же, Рейк). Крупнейшее из рейкландских болот — Грутшерское, что на границе с Бросовыми Землями; вслед за ним можно упомянуть, например, Альтдорфские равнины, Рейкерские болота и Уландские трясины.

### Грутшерское болото

Грутшерское болото — крупнейшая из топей Рейкланда — привольно раскинулось на обоих берегах реки Рейк. Оно выдаётся почти на пятьдесят миль в земли Рейкланда и Мидденланда из-за границы Бросовых Земель, и многие считают его проклятым местом, поскольку именно там состоялась битва при Грутшерском болоте, которая окончилась самым громким военным поражением Империи за последние сто лет и позволила Бросовым Землям отстоять свою независимость.

Сегодня, как, впрочем, и всегда, Грутшерское болото остаётся зловонной топью, населённой противно орущими птицами да речными троллями. Если верить слухам, то в голодные годы, когда в троллиных норах переводится мясо, оголодавшие чудища добираются до самого Рейка и нападают на позабывших об осторожности пассажиров и членов экипажей проплывающих по реке кораблей. Наряд в очередной рейд по зачистке Грутшерского болота в Рейкландских Штатных войсках считается едва ли не худшим из всех возможных наказаний. Даже самые строптивые из солдат, получив назначение «на Грутшер», начинают волей-неволей задумываться над своим поведением.

Некоторые из тех, кому доводилось проплыть по Рейку мимо Грутшерского болота, рассказывают о странных зловещих звуках, похожих на гудение рогов, разносящихся над окутанными густым туманом прибрежными топями, а местные жители охотно поддакивают им, добавляя, что тролли подобных звуков никогда не издают. Старожилы Рейка в ответ, как правило, соглашаются и с теми, и с другими, а затем быстро и незаметно переводят разговор в какое-нибудь другое русло...

## ГРИБНОЙ БУМ

Врачи, аптекари и учёные с радостью заплатят хорошую цену за редкие грибы и растения, которые можно найти только в Проклятом болоте, раскинувшемся недалёку от города Мариенбург. Однако не так давно сразу три самых редких сорта вестерландских грибов — демонов зуб, красный дождевик и поминальный трутовик — были обнаружены и на Грутшерском болоте. Почувствав запах наживы, предприимчивый купец Клаас Адаанс, проживающий в небольшой прибрежной деревеньке Оберзеерте, начал нанимать сборщиков, готовых отправиться в Грутшер на поиски драгоценных грибов. Его предприятие изрядно оживило безлюдное болото и привлекло внимание голодных троллей и гоблинов, никогда не упускающих возможности захватить в плен парочку этих тупоумных гигантов. Клаасу, впрочем, плевать на всё, кроме желанной добычи, — нанимая сборщиков, он и не думает предупреждать их о подстерегающих на болоте опасностях. Впрочем, те, кому повезёт, могут и в самом деле неплохо набить свои кошель монетами... Ну а менее удачливые рисуют окончить свои дни в брюхе у тролля.

## Альтдорфские равнины

В месте своего слияния у Альтдорфа реки Рейк и Талабек распадаются на сотни узких петляющих рукавов, затянутых чёрной грязью заливных низин и торфяных болот, простирающихся к северу и югу от великого города. Это и есть Альтдорфские равнины — болотистая местность, покрытая бескрайними зарослями камыша и осоки, населённая речными троллями и знаменитая своими зловонными зыбучими трясинами. В двадцати милях к западу от Альтдорфа протоки вновь сливаются в могучий Рейк, что несёт свои воды дальше — через княжество Карробург и Бросовые Земли к Морю Когтей.

Равнины пересекает шестёрка огромных дамб, основанных на плодородных землях, непосредственно примыкающих к Альтдорфу. Каждая дамба представляет собой укреплённую каменную насыпь, рассечённую на отдельные секции несколькими каменными же мостами. Некоторые из этих мостов созданы руками гномов ещё во времена Сигмара. Дороги, проложенные по гребням дамб, запружены спешащими в обе стороны дилижансами, каретами и купеческими караванами и тщательно охраняются регулярными патрулями Дорожной стражи. Многочисленные же болотистые протоки — вотчина контрабандистов, намеренных провезти свои товары без уплаты за облачных столичных пошлин. Поэтому среди камышей то и дело мелькают лодки речных стражников и баржи «корабельных мечей», так что мелким преступникам и гигантским болотным чудовищам приходится держаться подальше от города.

## Рейкерские болота

Между Рейкерскими высотами и Хохезиненскими холмами Рейк и Тойфель сливаются — в месте их слияния и находятся коварные Рейкерские болота. Неопытные капитаны то и дело сажают свои корабли на тамошние мели, едва скрытые обманчиво спокойными водами. Ветхие флаги и ржавые вехи отмечают самые опасные и потому самые известные из отмелей, но меток слишком мало, а мелей, напротив, слишком много. Местные лоцманы, способные безопасно провести лодку через болота, обретаются главным образом в стоящих на Рейке городах Призе и Бабенборн, но свои знатоки есть и в Буксхеде, что в низовьях Тойфеля. Самый опасный участок Рейкерских болот — это последние пять миль Тойфеля вплоть до того места, где он впадает в Рейк. Этот участок тойфельского устья в народе зовётся Луитпольдовой Блажью в честь Императора, который пытался углубить дно в месте слияния двух рек и сделать его бурье воды безопасными для большегрузных судов, но, к сожалению, так и не преуспел в своём, несомненно, полезном начинании. Так что благоразумные капитаны барж в последние годы предпочитают не рисковать экипажем и грузом и срезают путь через Грюнбержский канал, обходя гибельные Рейкерские болота стороной.

## Уландские трясины

Открытые всем ветрам торфяные болота, раскинувшиеся к югу от Западной марки, называются Уландскими трясинами. Сквозь трясины протекает Вестерфлюсс — река, которая служит естественной границей между Рейкландом и Бросовыми Землями. Во дворах окрестных посёлков возвышаются целые башни, сложенные из нарезанного на болоте торфа: зимой высушенным торфом топят печи, а излишки продают в прибрежные города. В юго-западной части болота можно наткнуться на торчащие из воды резные мегалиты, вокруг которых в дни равноденствий собираются почитатели Райи и других, ещё более древних богов. Одна из групп мегалитов, которую местные называют Вороньими Камнями, пользуется особенно дурной славой, а вода вокруг них черней, чем в любом другом уголке Уландских трясин. Местные жители утверждают, что в канун Гехаймнистага и Хексенстага к Вороньим Камням лучше не соваться — если верить их словам, в эти дни там собираются огромные стаи ворон, а из болот поднимаются неведомые и неописуемые существа, сущие ужас в сердцах живых.

# ЛЕТОПИСЬ РЕЙКЛАНДА

Подборка самых значимых событий в истории великой провинции Рейкланд

## ОКОЛО -500 К. И.

Человеческое племя унберогенов строит первое укреплённое поселение на территории современного Альтдорфа. На протяжении веков поселение подвергается осадам и разорению враждебными племенами, зверолюдами, орками, гоблинами и другими злобными существами, но стратегическое положение на месте слияния Рейка и Талабека, а также неуклонно растущая военная и экономическая мощь самих унберогенов постепенно приводят поселение к процветанию. Вскоре, как утверждают учёные, поселение получает имя — Рейхсдорф, что означает «богатое селение». Ещё несколько веков спустя оно становится Рейкдорфом, а прилегающие к нему земли — Рейкландом.

## -30 К. И.

В небе над Рейкдорфом проносится двухвостая комета, явление которой знаменует рождение Сигмара, сына Бьорна, вождя племени унберогенов. В тот же день на город нападает орда обезумевших от невиданного небесного явления орков. Набег удаётся отразить, но в кровопролитной битве погибает Гризельда, мать Сигмара, и память об этой утрате до конца жизни питает в сердце Сигмара смертельную ненависть к зеленокожим.

## -15 К. И.

Купеческий караван из Караз-а-Карака попадает в засаду орков, и в лапах зеленокожих оказывается король Курган Железная Борода. Сигмар спасает короля, за что тот нарекает его давонгером, «другом гномов», и дарит величайшее из королевских сокровищ — магический боевой молот по имени Гхал-Мазра.

## -8 К. И.

После смерти своего отца Сигмар становится вождём племени унберогенов.

## -7 К. И.

Сигмар понимает, что зеленокожие представляют собой угрозу, с которой его племени не по силам справиться в одиночку, и начинает кампанию по объединению под своей властью соседних человеческих племён.

## -2 К. И.

За несколько лет силой оружия и дипломатии Сигмар объединяет под своей властью двенадцать человеческих племён и заключает военный союз ещё с несколькими племенами.

## -1 К. И.

Первая битва при перевале Чёрного Пламени. Величайшая орда зеленокожих, которую только знал мир, разгромлена объединёнными войсками людей и гномов под командованием Верховного вождя Сигмара и короля Кургана. Завершается многовековая эпоха Гоблинских войн.

## 0 К. И.

Сигмар становится Императором двенадцати племён. В этот день рождается Империя. Рунный коваль по имени Аларик Безумный получает заказ на двенадцать рунных мечей — по одному для каждого из вождей в знак их высокого положения и в благодарность за жертвы, принесённые ими во имя окончания эпохи Гоблинских войн.



## 1 К. И.

Первая война против Хаоса. Новорождённую Империю атакуют войска Моркара Объединителя, Всеизбранныка Хаоса. Война оказывается отчаянной, короткой и разрушительной. В конце концов Сигмар убивает Моркара в сражении, которое длится целый день и, как говорят сказания, « сотрясает небо и сокрушает землю».

## ОКОЛО 2 К. И.

Сигмар нарякает двенадцать вождей своими «фюрстами». Современные учёные возводят значение этого слова к унберогенскому «первый», ибо вожди были первыми, кто шёл в бой против зеленокожих и племён Хаоса бок о бок с самим Сигмарам.

## ОКОЛО 7 К. И.

Сигмар убивает некроманта по имени Морат и завладевает Короной Колдовства. Распознав зловещую сущность Короны, Сигмар навеки хоронит её в подземелях под Рейкдорфом.

## 11 К. И.

Битва при Дракенмуре. Великий чародей Констант Дракенфельс во главе армии гоблинов и демонов атакует новую столицу Сигмара и терпит первое поражение в истории своего бессмертного существования. Память об этом событии будет терзать его и сотни лет спустя, уже после того, как его мстительный дух вновь обретёт плотское вместилище.

## 15 К. И.

Битва на Рейке. Нагаш, Повелитель Нежити, собирает орду мертвецов и ведёт её на Империю, намереваясь завладеть спрятанной Сигмарам Короной Колдовства. Нежить почти одолевает рейкландцев и их союзников-гномов, но в результате изматывающей битвы Сигмару удаётся сразить Нагаша, и вся собранная некромантом армия нежити в тот же миг рассыпается в прах.

## 50 К. И.

Славно пропавив пять десятков лет, Сигмар бесследно исчезает. Чтобы не дать его Империи распасться, двенадцать вождей единогласно решают выбрать одного из них в качестве нового Императора, и выбор падает на Сигриха из племени азборнов. Так фюрсты становятся курфюрстами — «первыми выборщиками», и каждый из них клянётся верой и правой служить избранному им Императору.

## 51 К. И.

Император Сигрих I погибает в результате несчастного случая на охоте. Месяц спустя князя Хедриха Унберогенского коронуют как Императора Хедриха I, и Императорский престол возвращается в Рейкдорф.

## 69 К. И.

В Рейкдорф прибывает некто Йохан Хельструм, уличный проповедник, который утверждает, что ему было видение, в котором Сигмар вознёсся на небеса и стал богом. Народная любовь к пропавшему Императору настолько сильна, что слова Хельструма с готовностью принимают на веру.

### 73 К. И.

Йохан Хельструм возводит в Рейкдорфе храм в честь Сигмара и навсегда остаётся на страницах истории как первый Великий Теогонист Церкви Сигмара и первый человек, уверовавший в божественную сущность Сигмара.

### ОКОЛО 100 К. И.

Император Хедрих I получает двенадцать рунных клинков, созданных Алариком Безумным по заказу Сигмара. Каждый из этих Рунных клыков оказывается уникальным оружием исключительной магии. Рунные клыки, как и желал Сигмар, достаются потомкам вождей и в конце концов становятся неоспоримым символом принадлежности своего владельца к кругу курфюрстов Империи.

### 246 К. И.

В Рейкдорфе заканчивается строительство Великого собора Сигмара, который становится главным храмом распространившейся по всей Империи религии, проповедуемой жрецами Церкви Сигмара. Быстрое укрепление новой веры приводит к росту напряжения и конфликтам между Церквями Сигмара, Ульрика и Таала.

### 990 К. И.

Император Людвиг I Толстый дарует Великому Теогонисту право голоса на императорских выборах. Несмотря на негодование некоторых курфюрстов и остальных Церквей, Император Людвиг I не отменяет своего решения и посвящает большую часть своего времени изысканным пирам, которые регулярно устраивают для него рейкдорфские иерархи Церкви Сигмара.

### 1000 К. И.

К тысячелетней годовщине коронации Сигмара Церковь Сигмара завершает постройку нового Великого собора в Рейкдорфе. Собор становится крупнейшим культовым сооружением Империи и поступает в расположение Церкви Сигмара как государственной Церкви Рейкланда. По воле Императора Людвига I Рейкдорф становится Альтдорфом — новое имя призвано отразить почтенный возраст города и его важность для Империи в целом.

### 1053–1115 К. И.

*Правление Бориса Златолюбца.* Борис I показывает себя крайне непопулярным и алчным правителем, прославившимся заоблачными налогами, слабостью власти и полным пренебрежением к нуждам армии.

### 1106–1110 К. И.

*Драквальдский Потоп.* Полчища зверолюдов и других злобных тварей выходят из дремучих чащоб Драквальда и принимают стремительно разорять деревни, города и замки одноимённой провинции. Когда последний наследник драквальдского трона погибает в битве с гигантским бестиогором, Император Борис I приказывает доставить драквальдский Рунный клык в свой альтдорфский дворец. Официально объявляется, что Рунный клык находится в Альтдорфе временно и, когда найдётся достойный преемник, вернётся в Драквальд в руках своего нового законного владыки. Однако на деле Борис намеревается присвоить бесценный магический клинок.

### 1111–1115 К. И.

*Чёрная чума.* Ужасное моровое поветрие проносится над Рейкландом, истребляя десятки населений провинции и навсегда калечая тех, кому удается выжить. Как только чума прекращается, Империю постигает новый удар — коварное и точно рассчитанное нападение скавенов Подземельной Империи. В 1115 К. И. от чумы умирает Император Борис I, но в условиях воцарившейся в Империи анархии его престол так и остаётся пустым.



### 1115–1124 К. И.

*Крысиные войны.* Скавены угоняют выживших людей в плен и фактически стирают с лица земли то, что к тому времени ещё оставалось от опустошённого зверолюдами Драквальда. В ответ курфюрст Мандред Мидденландский организует отчаянную оборону и с союзной помощью со стороны эльфов Лаурелорна в конце концов загоняет скавенов обратно под землю. По окончании Крысиных войн победоносный Мандред становится новым Императором. В голосовании принимают участие лишь три курфюрста — остальным высшим дворянским родам Империи было не суждено пережить эти поистине тёмные годы.

### 1152–1359 К. И.

*Эпоха войн.* В 1152 К. И. Император Мандред II погибает от рук подосланного скавенами убийцы. Курфюрстам, слишком занятым внутренними делами своих разрушенных великих провинций, не удается выбрать нового Императора, и беспокойное междусорье затягивается на два с лишним столетия. Всё это время князья Рейкланда продолжают править своей великой провинцией практически без вмешательства извне, в то время как в Империи начинает понемногу разгораться пламя междоусобной смуты.

### 1359–1547 К. И.

*Эпоха двух Императоров.* В отчаянной попытке остановить кровопролитие курфюрсты встречаются в Альтдорфе и в конечном итоге коронуют нового Императора — курфюрста Вильгельма Штирандского, который получает трон с перевесом всего в один голос. Оттила, курфюрстина Талабекланда, в ярости объявляет голосование подложным и, вернувшись в Талабхайм, провозглашает себя Императрицей, заручившись безоговорочной поддержкой Церкви Ульрика и Таала. Первым её указом как Императрицы становится запрет Церкви Сигмара на территории Талабекланда — этот указ остаётся в силе ещё почти тысячу лет. Гражданскую войну в Империи выходит на новый виток.

### 1421 К. И.

В Рейкспорту, природной гавани Альтдорфа, стремительно развивается кораблестроение. Суда альтдорфской постройки начинают бороздить воды Рейка и его бесчисленных притоков.

### 1489 К. И.

Князь Рейкланда официально объявляет о создании флота, всерьёз опасаясь угрозы со стороны регулярно появляющихся вблизи от Альтдорфа кораблей из Талабхайма, Карробурга, Нульна и Мариенбурга. Чтобы обезопасить город и торговлю от постороннего вмешательства, князь приказывает навести мосты через основные протоки Рейка и Талабека, в результате чего преграждает путь большим кораблям и получает возможность контролировать торговлю.

### 1547–1979 К. И.

*Эпоха трёх Императоров.* После того как сигмариты проваливают попытку убийства курфюрста, отказавшегося поддержать выдвинутого ими кандидата на Императорский престол, курфюрст Мидденландский объявляет императорские выборы позорной фикцией и провозглашает закон-

ным Императором себя самого. Притязания нового Императора поддерживает Церковь Ульрика, окончательно разругавшаяся к тому времени с династией талабекландских Императоров. Отныне Империей правят три Императора одновременно: Выборный Император при поддержке Церкви Сигмара, Оттилинский Император при поддержке Церкви Таала и Волчий Император при поддержке Церкви Ульрика. Пламя смуты разгорается с новой силой.

### ОКОЛО 1450–1550 К. И.

Рыцари, вернувшиеся с богатой добычей из священных походов против Арабии, организуют по всему Рейкланду новые рыцарские ордена и орденские ложи. В это же время в Альтдорфе появляется первый храм Мирмидии — скромное здание, быстро построенное на деньги новообразованного Ордена Сияющего Солнца.

### 1681 К. И.

*Ночь живых мертвецов.* Мертвецы пробуждаются в Садах Морра. Трупы ходят, старые кости гремят, неупокоенные бродят среди живых, сея ужас и смятение. Целые города и деревни успевают пасть под натиском оживших мертвецов, прежде чем рассвет приносит выжившим избавление.

### 1707–1712 К. И.

*ВАААГХ! Горбада и Первая осада Альтдорфа.* Воспользовавшись слабостью разобщённой Империи, орочий вожак по имени Горбад Железный Коготь во главе орды зеленокожих уничтожает великую провинцию Солланд, разоряет Нульн и большую часть Виссенланда, а затем вторгается в Рейкланд и стирает с лица земли почти треть рейкландских деревень и городов. Лишь после этого «зелёный прилив» наконец разбивает о стены Альтдорфа. В решающем сражении погибает князь Альтдорфа, Выборный Император Сигизмунд IV.

### 1940 К. И.

*Отравленный пир.* Великий чародей Констант Драхенфельс организует одно из самых коварных своих злодеяний. Он приглашает Выборного Императора Каролуса II вместе со свитой и их семьями на роскошный пир в своём замке, где травит своих гостей парализующим ядом и наблюдает, как те умирают от голода, сидя перед роскошно накрытым столом. Отравленный пир оказывается последним сразу для нескольких влиятельных благородных семейств Рейкланда, коренным образом меняет расклад политических сил в великой провинции и подрывает позиции Выборных Императоров.

### 1979–2303 К. И.

*Тёмные времена.* Церковь Сигмара отказывается короновать избранную Императрицей курфюрстину Магритту Вестерландскую и, если уж на то пошло, любого другого Императора или Императрицу, избранных из числа действующих курфюрстов. Сторонники Выборного Императора остаются без Императора, вся выборная система рушится, и вскоре большинство провинций оказываются предоставлены самим себе. К власти начинают рваться амбициозные военачальники и узурпаторы, новые королевства, графства, герцогства и княжества появляются и исчезают в одночасье, а бывшая Империя постепенно погружается во мрак.

### 2010–2146 К. И.

*Вампирские войны.* Империя распадается на тысячи грызущихся между собой группировок, и лорды-вампиры Сильвания решают воспользоваться сложившейся ситуацией. За этот период лорды-вампиры предпринимают три масштабные попытки стереть разрозненную Империю с лица земли, но каждый раз благодаря невероятному сочетанию неожиданных для противника союзов, отчаянных гамбитов и умной стратегии поползновения не-приятеля удается отбить.

### 2051 К. И.

*Вторая осада Альтдорфа.* Лорд-вампир Влад фон Карштайн погибает в бою. Его жена Изабелла фон Карштайн совершает самоубийство, не в силах продолжать земное существование без своего возлюбленного. Их армия вскоре распадается на несколько враждующих фракций и перестаёт существовать как единое целое. Так заканчивается Первая вампирская война.

### 2100 К. И.

Битва четырёх армий, не принёсшая решительной победы ни одной из сторон, приводит к тому, что недавние союзники-имперцы, перессорившись, начинают посыпать друг к другу наёмных убийц. Задумав положить конец раздорам, они решают выбрать Императора, который мог бы объединить их под своим началом. Самым вероятным кандидатом на трон становится курфюрст Гельмут, но вскоре выясняется, что на деле это зомби под управлением Конрада фон Карштайна, лорда-вампира, с которым они сейчас, собственно, и ведут войну. О планах, касающихся избрания нового Императора, приходится забыть.

### 2135 К. И.

*Третья осада Альтдорфа.* Порд-вампир Манфред фон Карштайн начинает неожиданную зимнюю кампанию и осаждает ослабленную летними войнами столицу Рейкланда, но отступает, когда Великий Теогонист Сигмара применяет запретное колдовство для того, чтобы развеять некромантические чары самого Манфреда.

### 2203 К. И.

Над замком Драхенфельс разверзаются врата в Царство Хаоса. В результате этого катализма на территории от Богенхафена до Убершрайка не остается практически ни единой живой души. Кошмар продолжается больше недели, после чего врата исчезают столь же внезапно, сколь и появились.

### 2302–2304 К. И.

*Великая война против Хаоса.* Асавар Кул, Всеизбраник Хаоса, становится во главе невообразимо огромной орды и ведёт её на Кислев, сметая всё на своём пути. В ответ Магнус фон Бильдхофен, молодой нульский дворянин, заявляет, что сам Сигмар вдохновляет его на великий подвиг, собирает войска разрозненной и разорённой Империи в единый кулак и выдвигается на север. Заручившись помощью союзников — кислевитов, гномов и эльфов, Магнус в тяжелейшем сражении громит Асавара Кула под стенами Кисleva.

### 2304–2369 К. И.

*Правление Магнуса Благочестивого.* Магнус фон Бильдхофен становится Императором Магнусом I, первым почти за тысячу лет Императором, выбранным при поддержке курфюрстов всех великих провинций Сигмара. Воспользовавшись всенародной поддержкой, завоёванной им в результате победы в Великой войне против Хаоса, Магнус немедленно проводит ряд реформ, призванных выжечь гниль, однажды едва не погубившую Империю, и, помимо всего прочего, принимает законы, ограничивающие власть дворянства, Церкви и гильдий. Кроме того, он организует целый ряд новых государственных институтов, таких как Штатные войска, Имперский Флот и — самое неоднозначное его решение — Колледжи Магии в Альтдорфе. Именно Магнус Благочестивый впервые в истории легализует магию и ставит её на службу Империи.

### 2308–2310 К. И.

*Третья Парравонская война.* Войска бретонского герцогства Парравон вторгаются на территорию Рейкланда через перевал

Серой Дамы и утверждают, что Убершрайк нарушает древние договорённости, набирая солдат в ряды нового, Штатного войска. Бретонцев быстро вытесняют из Рейкланда, и следующий год Парравон проводит в осаде. Впрочем, стояние под высокими и крепкими стенами этого города и взаимный обмен «любезностями» ни к чему не приводят. В итоге король Бретонии от имени Парравона заключает с Императором Магнусом I мир, и Третья Парравонская война на этом заканчивается.

### 2402–2405 К. И.

*Четвёртая Парравонская война.* Войска бретонского герцогства Парравон вновь вторгаются в Рейкланд через перевал Серой Дамы. Убершрайк в ходе войны дважды оказывается в осаде, но обе с честью выдерживает. Война заканчивается после вмешательства Императора Дитера IV, который выплачивает парравонцам неслыханную по размерам контрибуцию, и те покидают территорию Империи. Среди придворных действия Императора вызывают шквал бурной критики.

### 2415 К. И.

*Ночь тысячи магических дуэлей.* Между Восемью Колледжами Магии вспыхивает война, в результате которой значительная часть города превращается в руины, а шестеро из восьми патриархов расстаются с жизнью. Церковь Сигмара обращается к князю Альтдорфа и Императору Дитеру IV с требованием закрыть Колледжи, и те уступают давлению сигмаритов. Многих магов приговаривают за соединение к смертной казни, и легальной магии на территории Империи фактически приходит конец. Многие маги вынуждены бросать всё и бежать из Колледжей без оглядки, спасая свою жизнь.

### 2420–2424 К. И.

*ВАААГХ! Грома.* Гром Брюхо, вожак гоблинов, во главе громадной орды проходит по Империи, разоряет множество рейкландских городов и деревень, а затем, так и не побеждённый, уводит зеленокожих на запад, за море. Главной среди причин регулярных поражений рейкландской армии называют закрытие Колледжей Магии.

### 2429 К. И.

Вестерланд подкупает Императора Дитера IV и обретает независимость от Империи. Мариенбург становится столицей нового государства — Бросовых Земель. Это решение Императора вызывает страшный скандал, и курфюрсты, припомнив законы

против злоупотребления властью, принятые Магнусом Благочестивым почти сто лет назад, лишают Дитера IV престола. Его место занимает великий князь Вильгельм из дома Хользвиг-Шлиштайн, который становится Императором Вильгельмом III, основоположником династии, которая правит Империей по сей день.

*Битва при Грутшерском болоте.* Уступив давлению курфюрстов, Император Вильгельм III собирает Штатные войска и готовится к походу на Мариенбург, чтобы вернуть Бросовые Земли в состав Империи. Поздней осенью противоборствующие армии сходятся в битве при Грутшерском болоте, неподалёку от городка под названием Зиерт. Передовой мариенбургский флот, вымуштрованные наёмники и магия высших эльфов, выступивших на стороне Мариенбурга, рассеивают войска Империи, вынудив Императора Вильгельма III признать независимость Бросовых Земель, пусть и на словах. Подписывать какие-либо соглашения и договорённости Император отказывается наотрез. Мариенбуржцам, впрочем, хватает и этого. Новая граница между Империей и Бросовыми Землями сдвигается к Зиерту.



### 2430 К. И.

*Потрясённый бессилием* Штатной армии перед эльфийской магией и мариенбургскими кораблями, Император Вильгельм III восстанавливает деятельность Колледжей Магии после 15-летнего перерыва и вкладывает массу ресурсов в развитие кораблестроения в Рейкспорте.

### 2431 К. И.

*Великий альтдорфский пожар.* В едва открытом заново Огненном Колледже в результате особенно сильной магической отдачи происходит пожар, который охватывает значительную часть города и становится причиной огромных убытков и множества смертей. Многие выступают за повторное закрытие Колледжей Магии, но Вильгельм III оставляет своё решение в силе, расширяя, однако, надзорные полномочия Церкви Сигмара.

### 2453 К. И.

*Четвёртая осада Альтдорфа.* Аркхан Чёрный, король-лич, вторгается в Рейкланд во главе несметной орды живых мертвцев и направляется прямиком под стены Альтдорфа. Взяв город в осаду, Аркхан незамеченным проникает в Великий собор Сигмара и крадёт хранящуюся внутри ужасную *Liber Mortis*. Через несколько минут после того, как Аркхан покидает город с украденной книгой, его армия нежити перестаёт существовать — лишенные подобия жизни гниющие трупы просто валятся на землю к вящему недоумению и облегчению солдат столичного гарнизона.

### 2480 К. И.

Кронпринц Остланда Освальд фон Кёнигсварльд берёт штурмом замок Драхенфельса и убивает его хозяина Константа Драхенфельса.

### 2483 К. И.

Император Луитпольд III заключает с Бросовыми Землями договор, который позволяет военным кораблям Имперского Флота выходить в море через город-порт Мариенбург. Впервые с момента отделения Бросовых Земель Рейкландский флот получает возможность выходить в открытые моря (заплатив предварительно весьма и весьма немалую пошлину).

### 2502 К. И.

Император Луитпольд III мирно умирает во сне. По итогам выборов Императором становится его сын, который коронуется в Великом соборе Сигмара в Альтдорфе под именем Императора Карла-Франца I.

### 2505 К. И.

Драматург Детлеф Сирк получает имперское дозволение на постановку своей новой пьесы в замке Драхенфельса. На премьеру приглашены Император Карл-Франц I и виднейшие аристократы Империи. Постановка срывается самым ужасным образом.

### 2508 К. И.

Малатракс Могучий, гигантский огнедышащий дракон, терроризирует Форбергланд, разоряя деревни и пожирая скот, пока разёрнутая против него облава не вынуждает чудовище отступить на север, за Хейгеркрюбс. Погоня за ним длится ещё несколько месяцев — за это время он успевает полностью уничтожить рыцарский Орден Эбенового Меча, но в конце концов изыхает, сражённый в самое сердце тремя стрелами, выпущенными имперским егермаршалом Маркусом Вульфхартом.

# ПОЛИТИКА

Рейкланд позиционирует себя как прогрессивное, цивилизованное государство, резко выделяющееся на фоне варварства, присущего политическому устройству всех остальных имперских провинций. Курфюрст Рейкланда носит титул великого князя Рейкланда и, будучи курфюрстом, имеет право принимать участие в выборах Императора (которые, как правило, проводятся после того, как умирает прежний Император). Земли великого князя представляют собой лоскутное одеяло ленных владений, именуемых рейксфефами, которыми управляет личные княжеские вассалы — герцоги, графы, маркграфы, верховные жрецы, аббаты и прочие могущественные люди. Некоторыми рейксфефами на протяжении многих поколений правят одни и те же исключительно влиятельные и богатые организации и благородные дома. Прежде чем обрести законную силу, указы великого князя должны получить одобрение Рейкстага — совета, в который входят владыки всех существующих рейксфефов. Однако согласно законам, принятым Магнусом Благочестивым более двухсот лет назад, великий князь обладает некоторыми полномочиями, для осуществления которых ему не требуется одобрение Рейкстага, как то объявление мобилизации, командование Рейкландским Штатным войском, введение чрезвычайных налогов во времена кризисов, чеканка новой монеты и созыв суда под председательством верховного лорда-сенешаля, в случае если некий могущественный дворянин будет обвинён в совершении преступления.

## СОВЕТ РЕЙКЛАНДА

Повседневными делами, связанными с управлением провинцией, занимается Совет верховных лордов Рейкланда. Раз в неделю Совет собирается в альтдорфском Фольксхалле, в зале Вильгельма, чтобы обсудить самые важные и насущные вопросы. На заседаниях Совета редко появляется более шести верховных лордов одновременно, а личное присутствие князя можно считать событием и вовсе почти неслыханным.

### Верховные лорды Рейкланда

В Совет Рейкланда входит десять верховных лордов, назначаемых лично великим князем. Простому обывателю, конечно, нечего и надеяться увидеть собственными глазами кого-нибудь из их сиятельств, но тайных агентов и официальных представителей верховных лордов можно встретить где угодно.

### Верховный лорд — хранитель трона

Верховный лорд — хранитель трона является первым советником великого князя и возглавляет Совет Рейкланда от его имени.

В настоящий момент верховным лордом — хранителем трона является стойкий и непреклонный ландграф Арчибольд фон Лилахалле, который получил этот чин после того, как едва не расстался с жизнью, защищая Луитпольда III, отца нынешнего Императора, от клинка ассасина. Арчибольд выжил, но полученные им болезненные травмы навсегда приковали его к передвижному креслу на паровом ходу. Конечно, кое-кто усматривает иронию в том, что хранитель трона хранит одно кресло, сидя в другом, но шутить на этот счёт считается занятием не самым благоразумным.

### Верховный лорд-сенешаль

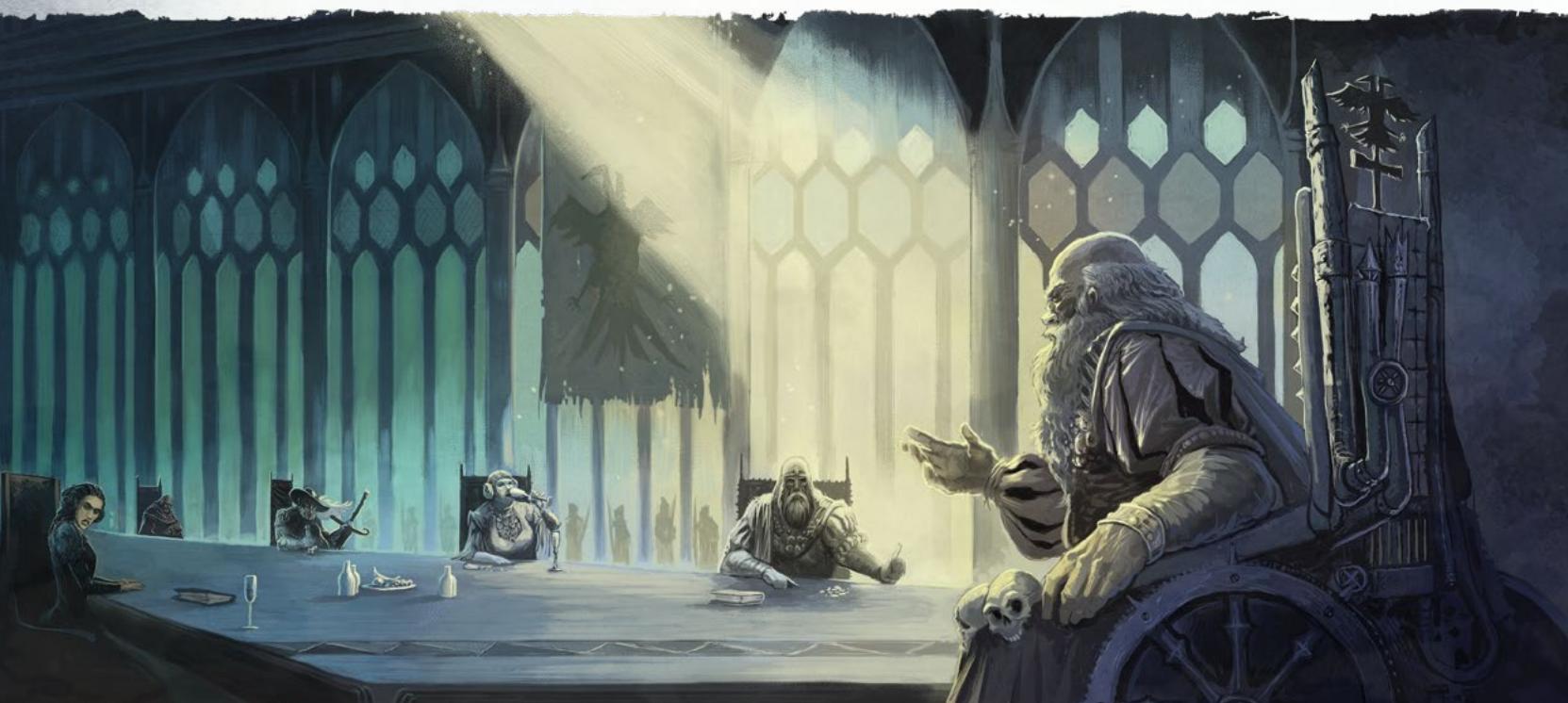
Верховный лорд-сенешаль — это единственный человек, обладающий правом председательствовать на суде, рассматривающем иски против лордов рейксфефов. Поскольку суд верховного лорда-сенешаля созывается крайне редко (лорды большинства рейксфефов попросту слишком могущественны, чтобы их можно было просто так взять и притащить в суд), чин этот, по большому счёту, несёт чисто церемониальную функцию. Формально, однако, верховный лорд-сенешаль — самый высокопоставленный из всех верховных лордов, и нередко он замещает великого князя, когда тот не может (или не желает) присутствовать при дворе.

В настоящий момент верховным лордом-сенешалем является эрцгерцог Адельберт фон Богенберг, тихий и невозмутимый человек, который не очень хорошо разбирается в юриспруденции, но очень хорошо разбирается в людях. И пока великий князь занимается делами Империи, де-факто функции правителя Рейкланда (к вящей досаде верховного лорда — хранителя трона) исполняет именно верховный лорд-сенешаль.

### Верховный лорд-казначай

Верховный лорд-казначай ведает всеми доходами и расходами рейкландской казны. Должность эта исключительно важная, и занимает её, как правило, кто-нибудь из числа вернейших сторонников короны.

В настоящий момент верховным лордом-казначаем является престарелая ландграфиня Елена фон Мидвальд, настоящий финансовый гений и близкая подруга прежнего великого князя, хорошо известная в народе своей любовью к молодым мужчинам и старому вину.



### **Верховный лорд-посланник**

Верховный лорд-посланник руководит дипломатическим корпусом Рейкленда и пресловутым Чёрным Кабинетом Альтдорфа — обширной сетью рейклендских шпионов и соглядатаев.

В настоящий момент верховным лордом-посланником является ландграф Липмунд Хольцкруг — напористый, исключительно амбициозный человек, семья которого издавна враждует с домом Хользиг-Шлиштайннов. Липмунд — беспощадный политик, широко известный своей мстительной натурой и любовью к охоте на редкую и экзотическую дичь.

### **Верховный лорд-судья**

Верховный лорд-судья — главный авторитет во всём, что касается законов Рейкленда, которые, к слову, заметно отличаются от законов Империи.

В настоящий момент верховным лордом-судьёй является верховный судебный лорд Империи, предстоятельница Церкви Верены Агата фон Бёрн. Она прекрасно разбирается во всех тонкостях юриспруденции и широко известна как одна из умнейших женщин Империи (особенно среди тех, кому удавалось её подкупить).

### **Верховный лорд-канцлер**

Верховный лорд-канцлер — главный духовный советник великокняжеского престола, распорядитель Рейклендской канцелярии и хранитель Серебряной печати.

В настоящий момент верховным лордом-канцлером является верховная жрица Сигмара Хальма Хаберманн — румяная, мускулистая женщина, отличающаяся очень крепким телосложением. На первый взгляд она кажется человеком исключительно открытым и терпимым, но вряд ли при дворе великого князя найдётся более ревностный противник Колледжей Магии (ходят слухи, что корни её предубеждения против магов кроются среди ужасов, которые она во множестве повидала во время службы в Ордене Серебряного Молота).

### **Верховный лорд-камергер**

Верховный лорд-камергер ведает всеми делами Альтдорфского дворца и прилегающего к нему Фольксхалле. Верховный лорд-камергер считается одним из самых влиятельных людей в Рейкленде, поскольку именно в его владениях творится большая имперская политика.

В настоящий момент верховным лордом-камергером является герцогиня Эльза фон Скааг — сухопарая особа, опытная посредница и великолепный стратег, которая на людях всегда выражает всемерную поддержку политики Карла-Франца. Муж Эльзы, герцог Алард фон Скааг, как говорят, глубоко расстроен тем, что его жена всё время проводит в Альтдорфе, а не дома, в Скаггердорфе. Саму же Эльзу такое положение вещей, судя по всему, более чем устраивает — почти каждый вечер она кутит где-нибудь в городе в компании своих телохранителей.

### **Верховный лорд-рейксмаршал**

Верховный лорд-рейксмаршал — командующий рейклендской армией, отвечающий за то, чтобы каждый полк Штатного войска был укомплектован, вымуштрован, обеспечен и готов служить короне.

В настоящий момент рейксмаршалом является герцог Курт Хельборг — генерал, ветеран множества сражений, близкий друг нынешнего великого князя, Императора Карла-Франца I, и, как говорят, величайший мечник Империи. Обязанности Хельборга вынуждают его проводить большую часть своего времени вдали от Альтдорфа, поэтому он редко принимает участие в заседаниях Совета. Впрочем, самого старого вояку это целиком и полностью устраивает.

### **Верховный лорд-констебль**

Верховный лорд-констебль является высшим авторитетом во всём, что касается рейклендской геральдики и генеалогии.

В настоящий момент верховным лордом-констеблем является ландграфиня Матрелла фон Ахерн, улыбчивая женщина, которая совершенно не интересуется генеалогией, зато просто обожает политические интриги и выжимает всё возможное из своей, казалось бы, чисто номинальной должности. Так, в своё время именно её стараниями советниками сразу нескольких могущественных людей стали не абы кто, а те, кто был выгоден великому князю. За ласковой, по-матерински покровительственной манерой поведения чрезвычайно сложно разглядеть ту, кто даже среди собственных сторонников пользуется репутацией самой беспощадной женщины во всём Рейкленде.

### **Верховный лорд-адмирал**

Верховный лорд-адмирал ведает делами Рейкского адмиралтейства и, соответственно, всего Рейклендского флота.

В настоящий момент верховным лордом-адмиралом является почтенный морской лорд Адальман фон Хопфберг, дряхлый старик, который вот уже пятнадцать лет проживает в Большом хоспите, и всё это время лорды адмиралтейства управляются с Рейклендским флотом без его руководства (хотя точнее было бы сказать «вмешательства»).

## **РЕЙКСТАГ**

Рейкстаг заседает в Зале Хольцкруга альтдорфского Фольксхалле. Задача Рейкстага — рассматривать эдикты великого князя Рейкленда и либо ратифицировать их, либо отклонять, сопровождая возвращённый эдикт поправками, комментариями и предложениями.

Поскольку большинство лордов рейксфьефов — люди чрезвычайно занятые, в Рейкстаге обычно заседают их полномочные представители: пользующиеся доверием дети, супруги, родственники или фавориты. Однако, если в Рейкстаг попадает какой-нибудь по-настоящему важный эдикт, взволнованные лорды тут же съезжаются в Альтдорф со всего Рейкленда, чтобы лично принять участие в его обсуждении. Впрочем, если учесть, сколько членов Рейкстага находится под влиянием агентов великого князя, можно смело утверждать, что голосования в большинстве случаев проводятся исключительно ради соблюдения формальностей.

## **РЕЙКСФЬЕФЫ**

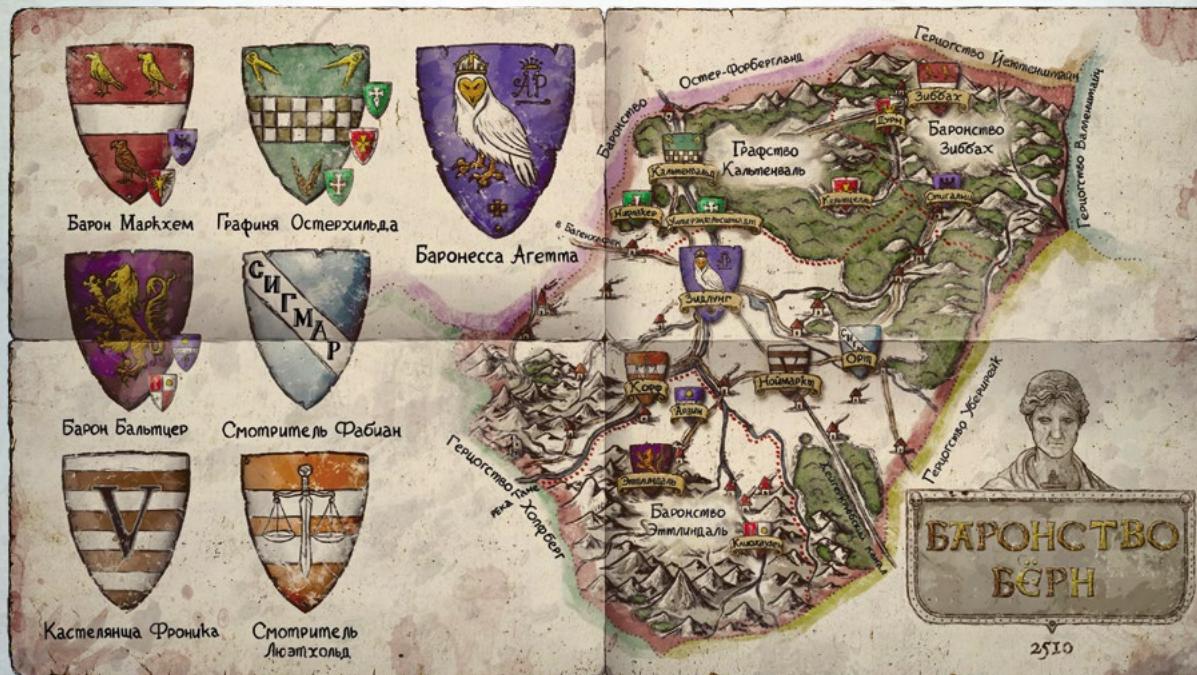
Рейксфьефы — это владения, которые находятся под управлением личных вассалов великого князя Рейкленда. Каждый из этих вассалов может править доверенными ему землями по своему усмотрению, в том числе передоверять управление ими своим родственникам и друзьям, однако создание наследных владений и титулов на территории рейксфьефов допускается исключительно с разрешения великого князя Рейкленда и одобрения Рейкстага.

Владение любым рейксфьефом сопряжено с целым рядом правовых и военных обязательств, но практически единственным непременным условием является создание и содержание хотя бы одного полка Рейклендского Штатного войска, солдаты которого в мирное время служат в Страже, охране или крепостных гарнизонах. Большая часть рейксфьефов организована по феодальному принципу: каждый рейксфьеф разбит на несколько более мелких фьефов, находящихся под управлением личных вассалов уже не великого князя, а правителя рейксфьефа. Среди этих вассалов немало дворянских родов, носящих свой наследный титул на протяжении многих сотен лет.

## ТИПИЧНЫЙ РЕЙКСФЬЕФ

Баронство Бёрн — это форбергландский рейксфьеф, который вот уже четыреста лет находится под управлением благородного дома Бёрнов. Резиденция баронессы Агетты фон Бёрн располагается в городе Зидлунг. В настоящий момент баронессе служат шестеро вассалов: барон Маркхем Зиббахский, графиня Остерхильда Кальтенвальдская и барон Бальтцер Эттлиндальский являются носителями наследных титулов, а смотритель Фабиан Ортский, смотритель Люэтхольд Коффский и кастелянша Фроника Ноймарктская — ставленниками самой баронессы фон Бёрн. У троих потомственных вассалов баронессы имеется в общей сложности семь своих собственных личных вассалов.

Баронесса фон Бёрн обычно не присутствует на заседаниях Рейкстага — её полномочной представительницей является младшая сестра, предстоятельница Агата фон Бёрн. Кроме того, Агата занимает место в Имперском государственном совете и Совете Рейкланда, а также исполняет обязанности, возложенные на неё саном предстоятельницы Церкви Верены.



## ПОСЕЛЕНИЯ

Рейкланд по праву гордится тем, что является одной из самых густонаселённых и просвещённых великих провинций Империи. И тем не менее огромные пространства рейкландских земель по-прежнему остаются дикой лесной глухоманью, не тронутой светом человеческой цивилизации. Несмотря на то что по сравнению со смертельными опасностями, таящимися в дебрях величайших лесов Империи, леса Рейкланда можно считать местом относительно спокойным, это не означает, что в странствиях по тому же Рейквальду путнику не грозит встреча с какими-нибудь ужасными чудовищами.

Даже сейчас, спустя две с половиной тысячи лет активной экспансии, большая часть рейкландских поселений располагается вдоль берегов Рейка и его многочисленных притоков, так что практически до любого из них можно добраться если не по дороге, то хотя бы по реке. Лишь в Форбергланде, «хлебной корзине Рейкланда», в изобилии встречаются земледельческие поселения, расположющиеся вдали от речных берегов, но и их соединяет густая сеть хороших дорог и судоходных каналов.

## АЛЬДОРФ И БЕСЧИСЛЕННЫЕ ГОРОДА

Говорят, все дороги и реки ведут в Альтдорф — величайший, богатейший город Империи, но за пределами его высоких белокаменных стен есть немало интересных мест. По всему Рейкланду разбросана уйма крупных и мелких городов, в большинстве своём ремесленных и торговых центров. Многие из этих городов обладают статусом вольного города — хартией, дающей право на самоуправление (как правило, в виде совета бургомистров, почти или полностью неподотчётного ни одному из местных благородных домов).

### АЙЛЬХАРТ

Айльхарт — это место, известное и прославляемое любителями вин по всему Старому Свету. Утопающий в виноградниках Айльхарт производит лучшие в Рейкланде белые вина, которые ценятся не только за свой свежий и лёгкий аромат, сколько за то, что наутро они вызывают относительно лёгкое похмелье, тяжесть которого — по словам айльхартских виноделов — не зависит от количества выпитого накануне вина. Не так давно, впрочем, в Айльхарте стали варить

ещё и пиво из местных сортов хмеля и солода, и ценители его характерного, особо терпкого вкуса нашлись не только в Рейкланде, но и в Мариенбурге.

Всё это сделало Айльхарт очень популярным местом среди любителей увеселительных речных круизов — искатели удовольствий съезжаются сюда специально для того, чтобы провести время, дегустируя местные напитки в трактирах, пивоварнях и винодельнях, во множестве разбросанных по всему городу и его ближайшим окрестностям. Кое-кто утверждает, что недавний всплеск интереса местных жителей к пивоварению объясняется именно засильем бретонцев — известных ценителей хороших вин.

## Альтдорф

Двор Императора Карла-Франца I находится в Альтдорфе, столице Рейкланда и всей Империи. Город, который можно смело считать богатейшим из городов Империи, стоит на слиянии Рейка и Талабека и является узлом, в котором переплетаются важнейшие торговые пути. Всё это позволяет Альтдорфу постоянно расти и обновляться, привлекая подающую надежды молодёжь и, конечно же, деньги. Что и говорить, местные бургомистры за одну неделю объявляют больше подрядов на постройку новых мостов, зданий и инженерных сооружений, чем большинство других городов за целый год.

Сегодня в Альтдорфе можно вволю подивиться на паровые разводные мосты, разномликие острова, многоэтажные доходные дома и кажущиеся бесконечными толпы жителей: вряд ли найдётся хоть кто-то, кто способен пройтись по петляющим альтдорфским улочкам хотя бы пару шагов и не обзавестись по пути парой-тройкой новых знакомцев. Кроме того, Альтдорф на удивление гостеприимен: в городе можно повстречать купцов и дипломатов со всех уголков Изведанного Мира и потолкаться локтями с представителями, пожалуй, всех возможных сословий, народов, верований и профессий. В Альтдорфе даже нетерпимость к магам выражается разве что в настороженных взглядах и возносимых украдкой молитвах.

Гостей города всегда удивляет наличие процветающего эльфийского квартала, расположенного неподалёку от Рейкспорта — альтдорфской глубоководной гавани и кораблестроительной верфи. Заложили этот квартал патриции высших эльфов, чьи корабли поднялись по Рейку из Мариенбурга чуть более ста лет тому назад. Древний союз между людьми и гномами, заключённый ещё во времена Сигмара, позволил осесть в городе сразу нескольким гномым кланам. Гномы предпочитают селиться кучно, формируя замкнутые, сплошённые сообщества. Впрочем, несмотря на то что жизнь многих гномых кланов (славных, в первую очередь, своим несравненным камнетёсным мастерством) на протяжении вот уже нескольких поколений неразрывно связана с Альтдорфом, бородатые упрямцы до сих пор отказываются называть этот город своим домом. Кроме того, здесь проживает множество полуросликов, которые зарабатывают на жизнь, снабжая превосходной едой и вкуснейшим элем городские харчевни и питечные заведения. Охранниками в этих заведениях нередко служат огры, которых в Альтдорфе тоже проживает весьма немало. Однако для того, чтобы повидать самых удивительных и поразительных существ, нужно отправиться в знаменитый Имперский зверинец, где содержится поистине невероятное множество редчайших животных и чудовищ вроде Штирландского отродья и Драквальского бормочущего зверя, выставленных в клетках для всеобщего обозрения.

Население здесь настолько пёстрое и многочисленное, что отчасти позволяет не замечать одну из самых неприятных сторон жизни в Альтдорфе — неистребимое зловоние, за которое город получил от своих жителей ласковое, но очень меткое прозвище — «Великий Вонючка». В жаркие летние месяцы вонь, доносящаяся с раскинувшихся вокруг города Альтдорфских равнин, становится настолько

сильной, что состоятельные горожане стараются переждать это время в каком-нибудь тихом, обласканном солнцем местечке вроде аверланского Гренштадта.

Эта нездоровая атмосфера, естественно, никоим образом не способствует спокойствию и смирению горожан победнее, вынужденных круглый год оставаться в Альтдорфе и склонных устраивать бунты и беспорядки по любому поводу (особенно если дело грозит обернуться введением новых налогов). Конечно, гнев толпы порой вызывает даже самые тривиальные на первый взгляд решения аристократов и бургомистров, однако любые протесты и выступления корона подавляет быстро, решительно и беспощадно, даже если народное возмущение абсолютно оправданно и справедливо.

Альтдорф — общепризнанный центр просвещения. Сыновья и дочери богатейших семей приезжают учиться в Альтдорфский университет со всей Империи, зачастую не обладая ни склонностью, ни желанием постигать преподаваемые в этом славном заведении премудрости. При этом те, кто жаждет учиться, но лишены денег, необходимых для утоления этой жажды, как правило, стекаются в собор Верены, ибо богиня мудрости никогда не обделает своим покровительством тех, у кого на плечах светлая голова. Кроме того, именно в Альтдорфе находится Имперская школа инженеров, детище тиляйского гения Леонардо да Миральяно. Учатся в этой школе самые храбрые, самые безрассудные юноши и девушки, твёрдо намеренные посвятить свою жизнь разработке новейших, самых передовых способов массового уничтожения врагов человечества. Нет ничего удивительного в том, что со времён основания Школы её здание уже не менее дюжины раз приходилось отстраивать заново.

Одним из самых неоднозначных, таинственных и значимых учебных заведений Альтдорфа, бесспорно, являются Колледжи Магии. Колледжи начали свою работу более двухсот лет назад по приказу Императора Магнуса Благочестивого в соответствии с принципами, заложенными Верховным Хранителем знаний Теклисом, величайшим из всех эльфийских магов. Задача Колледжей — обучать наделённых магическим даром граждан применять свои таланты во благо Империи. В народе говорят, что витающая в стенах Колледжей магическая энергия незаметно искачет и изменяет сам город: что кривые столичные улочки ведут не туда, куда должны вести, что некоторые коллежские строения скрыты от глаз простых смертных и видны только тем, кто наделён ведьмовским зрением, и прочее в том же духе. Так это или нет, но звучат подобные рассказы столь нелепо, что в них почти никто толком не верит.

## ОСОБАЯ ДОСТАВКА

Купец предлагает щедрое вознаграждение всякому, кто возьмётся доставить посылку. Проблема в том, что посылка адресована получателю в одном из Колледжей Магии, а купец, по его собственным словам, не хочет связываться с магами, которых боится до дрожи в коленках. Ещё одна проблема — куда серьёзнее первой — состоит в том, что никто не знает, где находится искомый Светлый Колледж. Поговаривают, что тот спрятан «вне привычного пространства», что бы то ни значило. Постылка тёплая на ощупь, а если на неё надавить, начинает легонько вибрировать. Осталось понять, достаточно ли отчаянно потенциальные курьеры нуждаются в деньгах, чтобы ввязываться во все эти магические дела?

Впрочем, Альтдорф, как и подобает городу контрастов, — это не только родина таинственных и непонятных Колледжей Магии, но и сияющий заслон против беглых ведьм и магов-отступников, город, в котором бьётся живое пламенное сердце Церкви Сигмара. Две с половиной тысячи лет назад Сигмар родился, вырос и был коронован как первый Император новорождённой Империи в городе, который впоследствии стал современным Альтдорфом. Стоит ли удивляться тому, что внутри его белокаменных стен находится больше сигмаритских храмов и святых мест, чем во всех остальных городах Империи, вместе взятых? В Альтдорфе недаром говорят: куда ни свернёшь, храм Сигмара найдёшь.

### Ауэрсвальд

Шумный и деловой Ауэрсвальд стоит на слиянии трёх крупных рек: Тойфеля, Транига и Обера, и является важным пунктом наиболее оживлённого (и наиболее охраняемого) из всех торговых маршрутов Рейкланда. Жители Ауэрсвальда славятся своей железной волей и цепкой хваткой, но природный шарм и знаменитая смекалка позволяют им добиваться своего, не причиняя никому обид.

Правитель Ауэрсвальда, ландграф Фердинанд фон Валленштайн, не любит марать рук столь грязной работой, как управление городом, и предпочитает кутить в своих роскошных дворцах в Нульне и Альтдорфе, так что де-факто его обязанности выполняет совет бургомистров. Его дядя, лорд Адельберт фон Валленштайн, — седой, но ещё крепкий ветеран, старый вояка, который большую часть своей жизни провёл в охоте на гоблинов и разбойников в раскинувшемся к востоку от города Рейквальдском лесу.

Отличительной чертой архитектуры Ауэрсвальда являются толстые сваи, призванные предохранить строения от капризов склонного к обширным и внезапным разливам Тойфеля, поэтому город, по сути, представляет собой настоящий лабиринт дощатых настилов, каменных мостов и верёвочных лестниц, в котором чужестранец с непривычки вполне может и заблудиться. Особенно опасен этот город для любителей выпить — перебрав горячительного, на узких мостках немудрено оступиться, рухнуть в жидкую грязь, захлебнуться и утонуть.

В последние годы ходят слухи о том, что в Ауэрсвальде действует хорошо организованная банда мошенников и шантажистов, однако пока никому из свидетелей не удалось прожить достаточно долго, чтобы их подтвердить.

### ГРЯЗНЫЕ ДЕЛИШКИ

Граждане Богенхафена по праву гордятся своим процветающим городом — в том числе его передовой системой канализации, поддержанием которой занимается местная Гильдия Каменщиков. Преступники также оценили городскую канализацию по достоинству — она оказалась чрезвычайно удобной для контрабандистов, которые не хотят расставаться с тяжело заработанными денежками, выплачивая многочисленные пошлины и налоги в пользу местных дворян и богатеев из городских гильдий.

Городская стража регулярно нанимает добровольцев, готовых патрулировать канализацию в поисках нарушителей, но шайки контрабандистов и прочих преступников могут оказаться отнюдь не единственным злом, рыскающим в городских подземельях...

### Богенхафен

Крупнейший и богатейший из всех торговых городов Форбергланда, Богенхафен расположен в самом сердце Рейкланда и является своеобразным перекрёстком великой провинции. Кроме того, он находится на полдороге между Альтдорфом и Монфором и поэтому представляет собой важный перевалочный пункт на главном торговом пути между Империей и Бретонией. Товары из Бретонии и со всех уголков Империи свозят в Богенхафен, чтобы обменивать их на местную древесину, шерсть и добытые в Серых горах металлы.

Правителя Богенхафена, ландграфа Вильгельма фон Запонатхайма, интересует только своевременное поступление налогов, поэтому он предпочитает не вмешиваться лишний раз в работу городского совета (в который входят главным образом члены Гильдии Купцов и представители Гильдии Докеров и Возчиков). Поток товаров с севера в Богенхафене перегружают с фургонов и телег на баржи, так что на городских складах никогда не иссякают запасы лучших вин и дорогих ароматных сыров.



## Вайсбрюк

Изначально Вайсбрюк был не более чем одной из множества рыбачих деревушек, раскиданных вдоль реки Боген, но за последние сто лет он постепенно превратился в оживлённый портовый город и важный перевалочный пункт на пути между Богенхафеном и Альтдорфом. Процветание Вайсбрюка — заслуга семейства Груберов, его проницательных и беспринципных правителей, сумевших наилучшим образом распорядиться прибылью, полученной благодаря богатым залежам угля и железа, найденным в холмах гряды Скааг. Обилие ценных ресурсов позволило Груберам заручиться согласием и помощью князя Альтдорфа и в 2462 К. И. заказать гномам постройку Вайсбрюкского канала, который заметно ускорил рост города и его населения.

Несмотря на произошедший в последние годы спад добычи полезных ископаемых, доходы от торговли неизменно продолжали расти. Однако, вопреки новообретённому благосостоянию, Вайсбрюк продолжает сохранять дух типичного шахтёрского городка: соседство докеров и рудокопов никогда не было спокойным — потасовки и погромы случаются регулярно и по любому поводу. Более того, по мере истощения скаагских месторождений рудокопов в городе становится всё больше — почти все они пополняют ряды безработной и беспокойной городской бедноты, которой не остаётся ничего, кроме как заливаться дешёвым пойлом да задирать незнакомцев.

## Вебург

Вебург — это единственный крупный город по дороге между Хельмгартом и Богенхафеном, поэтому в Вебурге устроены просторные казармы для регулярно сменяющихся хельмгарцких гарнизонов. Преодолев все сопряжённые с переходом через Серые горы тяготы (включая морозы, снегопады, зеленокожих и чудовищ, в изобилии водящихся в окрестностях Дракенберга), путники, прибывающие в Вебург, как правило, устраивают в честь этого свершения изрядную попойку.

Жители Вебурга, естественно, делают всё возможное, чтобы проявить гостеприимство, и потому пользуются славой самых дружелюбных людей во всём Рейкланде (что, впрочем, не мешает им требовать за свои услуги весьма солидную плату). В городе едва ли не на каждом шагу стоят таверны, трактиры, кабаки, игорные дома и иные злачные заведения, в которых желающим предлагают плотские утех и дурманы зелья на любой вкус. Несмотря на то что в толпе то и дело случаются драки и мелкие преступления вроде карманных краж, буйство редко выходит из-под контроля благодаря тому, что в городе всегда присутствуют солдаты, способные быстро усмирить разбушевавшихся гуляк. Проблемы начинаются только в те дни, когда солдаты отправляются в увольнительную в город и сами становятся частью буйной толпы. Вечеринка в Вебурге давно стала своего рода предсвадебным ритуалом для юных отпрысков состоятельных рейкландских семей, и поговорка «что случается в Вебурге — остаётся в Вебурге» прочно вошла в народный обиход.

## Грюнбург

Грюнбург, через который пролегает сразу несколько оживлённых водных маршрутов, конечно, не чужд благ речной торговли, но процветанием он обязан своим мастерам-корабелам. Верфи Грюнбурга работают без перерыва и одну за другой спускают на воду баржи, без которых вся торговля в бассейне Рейка оказалась бы парализована.

Привольные равнины, раскинувшиеся к юго-востоку от Грюнбурга, кажутся мирными и плодородными, но в народе их называют не иначе как Полем Битвы. Именно здесь когда-то давным-давно было остановлено продвижение орды орочьего вожака Горбада Железного Когтя. Уникальный случай в имперской военной истории: в Грюнбургской битве как с одной, так и с другой стороны принимали

участие почти исключительно кавалерия (в том числе цвет тогдашнего имперского рыцарства), и из-за этого Поле Битвы стало местом паломничества для археологов, любителей старины, гробокопателей и прочих желающих порыться в пропитанной кровью земле в поисках древнего мусора.

## Дисдорф

Дисдорф — один из множества городов, стоящих на берегу Рейка между Нульном и Альтдорфом. Этот город и прилегающие к нему деревни занимаются главным образом выращиванием кукурузы, львиная доля которой отправляется вниз по реке, в столицу. Зависимость Дисдорфа от одной-единственной сельскохозяйственной культуры — это огромный риск, и, если кукурузу поразит какая-нибудь пагубная зараза вроде парши, город погибнет вслед за своими полями. Впрочем, гостю, незнакомому с особенностями местной экономики, вполне может показаться, что главным экспортным товаром Дисдорфа является отнюдь не кукуруза, а религиозное рвение. Дело в том, что Магнус Благочестивый в своё время произнёс в Дисдорфе одну из своих легендарных речей, и люди со всех ближних и дальних окрестностей съехались туда, чтобы её услышать. С тех самых пор среди верующих сигмаритов Дисдорф считается важным местом паломничества, и в святые праздники население города увеличивается едва ли не вдвое. В Дисдорфе, несмотря на его относительно небольшие размеры, на удивление много храмов и часовен Сигмара, и вряд ли там найдётся семья, среди членов которой не было бы служителя Церкви Сигмара.

## Дункельберг

Дункельберг, самый южный из рейкландских торговых центров, привольно раскинулся на холмах на берегу реки Гриссен. Старые, самые богатые и престижные его районы находятся на вершинах этих холмов, и тамошние жители, главным образом местные аристократы и самые состоятельные купцы, могут сколько угодно наслаждаться роскошным видом, открывающимся на город и его живописные окрестности. Несмотря на свой постоянный и стремительный рост, Дункельберг обладает своеобразным сельским очарованием, атмосферу которого усиливают разбросанные по всему городу рынки, где можно найти практически любые плоды крестьянского труда, начиная от домашнего скота и местных фруктовых вин и заканчивая инструментами и утварью ручной работы, произведёнными умельцами Зуден-Форбергланда. Одной из характерных деталей дункельберг-

## СИРОТСКИЙ БЕЛЫЙ

Одно из прискорбных последствий частых гоблинских набегов, болезней и других трагических происшествий — множество детей, оставшихся без родителей. Не желая просто так бросать сирот на произвол судьбы, местный герцог решил обеспечить их пропитанием, форменными белыми одёжками и крышей над головой. Своё содержание, впрочем, им приходится отрабатывать на белильных полях. Гостей Дункельберга порой шокирует такое количество беспризорников, но самое страшное, с чем бедным детям приходится иметь дело, — это отнюдь не тяжкий труд, а холодное равнодушие со стороны многих богатых горожан. С недавних пор сестра Алелла, местная жрица Шалии, всерьёз озабочилась благополучием сирот — она уверждает, что несколько детей бесследно исчезли при весьма загадочных обстоятельствах, и ищет тех, кто поможет ей разобраться, что здесь происходит.

ского ландшафта являются обширные «белильные» поля, на которых в ясные дни расстилают льняные полотнища, чтобы те как следует выщели на солнце и приобрели необходимую белизну.

Соседство Дункельберга с Серыми горами и лесом Граутриссен делает этот город излюбленной целью для набегов окрестных гоблинских племён. Конечно, значительная часть построек надёжно укрыта за высокими каменными стенами, но предместья остаются практически беззащитными перед внезапными вторжениями, поэтому их обитатели — в основном не самые состоятельные горожане — давным-давно научились не слишком привязываться к своим домам, имуществу, родным и близким.

### Кемпербад

Великий вольный город Кемпербад, место с древней и непростой историей, славится лучшим в Рейкланде бренди. Несмотря на то что город является частью Рейкланда, стоит он на восточном берегу Рейка. В своё время за Кемпербад неоднократно воевали и торговались аристократы Талабекланда, Штирланда и Рейкланда — он несколько раз переходил из рук в руки в результате войн, мирных договоров и matrimonиальных союзов. Это продолжалось вплоть до 1066 К. И., когда Кемпербад купил свою хартию у Бориса Златоголовца и сталальным городом под управлением совета местных жителей.

Выгодное географическое положение и право устанавливать и отывать собственные налоги позволили Кемпербаду изрядно разбогатеть, причём настолько, что любовь местных купцов к роскоши давно стала притчей во языках: их гардероб настолько ярок и безвкусен, что устыдил бы и павлина, и настолько дорог, что разорил бы и иного аристократа. Нет ничего удивительного в том, что окрестные дворяне поглядывают на казну Кемпербада с плохо скрываемой жадностью, а некоторые из них то и дело подсыпают в город своих агентов и провокаторов.

### Убершрейк

Город Убершрейк находится неподалёку от перевала Серой Дамы, одного из двух основных путей через Серые горы, соединяющих Империю и Бретонию. Именно поэтому в Убершрейке регулярно встречаются купцы со всех уголков Старого Света. От незваных гостей Убершрейк защищают высокие городские стены и неприступные бастионы замка Чёрной Скалы. Убершрейк связан давними узами с гномыми кланами Серых гор, и даже в местном городском совете (поистине уникальный случай!) заседает представитель гномьей diáspory. Пожалуй, самой знаменитой из всех достопримечательностей Убершрейка является величественный мост через реку Тойфель, выстроенный гномами по заказу Императора Магнуса Благочестивого. Этот мост считается одним из величайших произведений инженерного искусства во всём Рейкланде и обеспечивает бесперебойное торговое сообщение между Боненхайфеном, Дункельбергом и Нульнем. В Убершрейке продаются и покупаются самые разные товары, но основными статьями его оборотов являются руды и металлические изделия гномьей работы.

Убершрейк самым подробным образом описан в «Стартовом наборе WFRP».



### Хольтхузен

Хольтхузен стоит на реке Шильдер и является важным перевалочным пунктом торгового маршрута между Айльхартом и Мариенбургом. Главным источником дохода для города служит торговля пивом, вином и бочками, в которых эти напитки хранят и перевозят. Бочки хольтхузенских бондарей славятся своим непревзойдённым качеством и надёжностью — знаменитые хольтхузенские «кабаны головы», как говорят, способны выдержать прямое попадание из пушки и не потерять ни капли залитого в них ценных напитка. Большинство виноделов и пивоваров западного Форбергланда пользуются именно хольтхузенскими бочками; более того, многие из них предпочитают выдерживать свою продукцию непосредственно в Хольтхузене, на специально оборудованных для этого складах, где вкопанные в землю деревянные ёмкости круглый год сохраняют нужную для вызревания температуру.

Хольтхузен окружён несколькими кольцами высоких частоколов, а горожане живут в постоянном ожидании нападения. Конечно, город слишком велик, чтобы всерьёз опасаться разбойников, но набеги диких зверолюдов из соседнего Рейквальда случаются регулярно — чудовища атакуют внезапно, а затем столь же неожиданно отступают и вновь растворяются в лесу. Многие местные жители твёрдо убеждены, что зверолюды одержимы неутолимой жаждой вина, и лишь самые благоразумные из горожан склонны утверждать, что этим злобным тварям больше по нраву кровь. Как бы то ни было, в Хольтхузене с недавних пор появилась традиция оставлять на лесной опушке несколько бочек дешёвого вина в надежде, что нагрянувшие зверолюды удовлетворятся подношением и оставят город в покое. Естественно, если об этом обычая узнают охотники на ведьм, воздаяния горожанам не избежать...

### ИНЕИСТОЕ ДЕРЕВО

На поляне в нескольких милях к северо-востоку от Хольтхузена стоит уникальное дерево — второго такого не сыщешь во всём Рейквальде: величественная сосна, что зимой и летом от корней до самой верхушки закована в лёд. Инейское дерево, как его называют местные жители, никогда не оттаивает, а снежные хлопья и ледяная крупка толстым слоем устилают землю у его подножия. Дерево обжигающе холодно на ощупь, а на толстой ледяной корке, покрывающей его кору, даже самый острый топор способен оставить разве что едва заметную отметину.

Ульрикане считают Инейское дерево священным, а поляна, на которой оно расположено, является одним из важнейших для них мест паломничества к югу от Рейка. С точки зрения магов, нетающая ледяная кора этого дерева обладает чрезвычайно полезными, а значит, и чрезвычайно ценными магическими свойствами. Естественно, ульрикане не испытывают особого восторга, когда видят магов, описывающихся поблизости от их святыни, а уж если один из них вдобавок попытается причинить Инейскому дереву вред... Именно поэтому лорд Шлоттер, Пиромант из Огненного Ордена, готов заплатить неплохие деньги храбрецу, который сумеет добить для него кусочек ледяной коры.

## Шедельхайм

Шедельхайм — небольшой городок, расположенный в месте слияния Рейка и Моза, и его жители выжимают всё возможное из своего выгодного положения на торговом пути между Альтдорфом и Мариенбургом. Основной доход горожанам приносят прибрежные трактиры и якорные стоянки для идущих транзитом барж и кораблей. Через Рейк и Моз то и дело снуют паромы, а сам Шедельхайм объединяет вокруг себя небольшие деревеньки, в изобилии разбросанные по окрестным болотам.

К югу от центра города возвышается древний храм, посвящённый Морру, богу смерти. Этому величественному, хоть и изрядно обветшившему строению едва ли не больше лет, чем самому Шедельхайму, поэтому Морр всегда пользовался среди местных жителей особым почтением. Для жителей Империи (и особенно Рейкланда) подобный пииет по отношению к богу смерти нехарактерен и редко встречается за пределами Остермарка. Впрочем, местные сигмариты твёрдо намерены сделать всё возможное, чтобы привлечь мориан в лоно своей Церкви.

## Шильдерхайм

Шильдерхайм, расположенный на месте слияния Рейка и Шильдерса, является одним из важнейших торговых городов Рейкланда. В его окрестностях водится на удивление много видов птиц, главным образом болотных. Среди самых примечательных можно назвать красного журавля — оседлую птицу, в изобилии встречающуюся по всему Рейку и известную своим умением использовать тяжёлые камни, чтобы добывать прячущихся в раковинах речных моллюсков.

Шильдерхайм — процветающий город, однако членам местной Гильдии Купцов не чужды амбиции: им не даёт покоя богатство Альтдорфа и Мариенбурга. Не так давно Гильдия Докеров, желая урвать кусок пирога побольше и пожирнее, взвинтила цены на свои услуги. Решение оказалось непопулярным и даже вызвало в городе беспорядки, а некоторые купцы и вовсе нашли способ вести дела, не прибегая к услугам докеров: заключив сделку, они встречаются посреди реки и меняются не просто товарами, а гружёными бар-

жами. Купеческие дома, практикующие подобные способы торговли, с недавних пор всё чаще становятся жертвами различных досадных происшествий: принадлежащие им причалы горят, баржи тонут, а со складов бесследно исчезают товары. Гильдия Докеров, естественно, отрицает всякую причастность своих почтенных членов к подобным беззаконным действиям. Гильдия Купцов, в свою очередь, готова щедро заплатить тому, кто сумеет доказать обратное.

## Штиммиген

Мост через реку Обер в сочетании с доступом к обширной сети форбергландских каналов делает Штиммиген важным перевалочным пунктом на пути в Убершрейк и одним из самых оживлённых рынков Зуден-Форбергланда. Кроме того, Штиммиген славится своими фруктовыми садами и является родиной сладких, но терпких яблок знаменитого на весь Рейкланд сорта эрнвальдъ. Эрнвальдъские яблоки растут только в окрестностях Штиммигена и, несмотря на многочисленные попытки садоводов, упорно отказываются вызревать в других частях Империи. Помимо любопытствующих агрономов и ревниво оберегающих свои секреты садоводов, эрнвальдъские яблочки привлекают в Штиммиген множество полуросликов, чьи яблочные пироги, пирожные и посыпушки (не говоря уже о несравненных сидрах) круглый год подают во всех городских харчевнях, особенно во время Пироговой недели — ежегодного праздника, который отмечают в начале осени. Этот праздник, изначально полуросликий, давно привлекает всех жителей Штиммигена без исключения: и для богатых, и для бедных это прекрасная возможность на равных поучаствовать в состязаниях пекарей и едоков и, конечно, вволю набить животы вкуснейшей выпечкой.

## КРЕПОСТИ И ТВЕРДЫНИ

Над южной границей Рейкланда возвышаются Серые горы, над которыми, в свою очередь, вздымаются могучие цитадели, выстроенные для защиты от набегов горных троллей, зеленокожих, нежити и беспокойных соседей из Бретонии.



Берега реки Рейк также усеяны бастионами и крепостями — в большинстве своём наследием давнего прошлого Империи, той кровавой эпохи, когда жители Рейкланда воевали с другими великими провинциями и, конечно, друг с другом. Из всех этих крепостей в пригодном для обороны состоянии остаются только те, что по-прежнему сохраняют своё стратегическое значение, и на каждую из них приходятся десятки заброшенных и давно позабытых замков, от былой монстрик которых остались лишь обветшальные руины.

### Чернокаменная башня

Прорубленный перевал и перевал Серой Дамы — самые хорошо известные, но далеко не единственые проходы через Серые горы. Кривой коридор — это узкое ущелье неподалёку от границы между Рейкландом и Бросовыми Землями. Для большинства купцов этот перевал бесполезен, поскольку горная тропа, которая через него ведёт, слишком узка для фургонов и лошадей, а некоторые её участки пролегают вдоль бездонных обрывов, где любой неверный шаг может поставить в историю незадачливого путника печальную и бесславную точку.

Крайне опасный и неудобный (а в зимнее время и попросту непроходимый) Кривой коридор долгое время был известен лишь козопасам да контрабандистам, и лишь участившиеся набеги зеленокожих привлекли к его существованию внимание властей. Несколько десятков лет назад Император Маттеус II после серии орочьих вторжений приказал выстроить крепость, способную надёжно запереть Кривой коридор. Девять лет спустя строительство Чернокаменной башни было завершено. Своё название крепость получила благодаря цвету местного камня, пущенного на её строительство, и черепицы, которая пошла на кровли её башен.

Господствующее положение Чернокаменной башни над Кривым коридором давало императорским стрельцам прекрасную возможность оттачивать свои смертоносные навыки, однако статус этой крепости как рейкландского бастиона в Серых горах оказался недолговечным. Ошибка землемеров на этапе проектирования привела к тому, что строители возвели Чернокаменную башню на землях, принадлежащих гномам из карака Цифлин. Не желая ссориться

с ними, Император просто передал башню в их распоряжение — к вящему неудовольствию маркграфа фон Гитбурга, который частично финансировал её строительство.

В настоящий момент гномы «великодушно позволяют» ограниченному контингенту Рейкландского Штатного войска нести гарнизонную службу в изрядно перестроенной Чернокаменной башне бок о бок с солдатами карака Цифлин. Непрестанные трения между людьми и гномами, не упускающими ни единой возможности поглотиться над ещё сохранившейся местами человеческой кладкой, создают напряжённую, можно даже сказать взрывоопасную атмосферу.

### Поместье Штирих

В герцогстве Грауверк, на южных склонах Хейгеркрюбса, на вершине открытой всем ветрам холмистой гряды, возвышается хорошо укреплённое поместье — древнее владение семейства фон Брунеров. В настоящий момент хозяином поместья и прилегающих земель является ландграф Штирих фон Брунер, который носит то же имя, что и его славный предок, получивший поместье Штирих в дар от Императора Мандреда Крысобоя в 1138 К. И.

Нынешний ландграф фон Брунер — человек безжалостный и целеустремлённый, а его амбиции широки, как Рейк. Местные простолюдины уважают его за то, что тот последовательно и непрестанно истребляет появляющихся на его землях разбойников и чудовищ, и лишь немногие подмечают его не слишком здоровый интерес ко всевозможным сверхъестественным происшествиям — об этом открыске древней фамилии фон Брунеров ходят самые скверные слухи.

Впрочем, не лишённый некоего мрачного обаяния ландграф неизменно собирает вокруг себя свиту отважных, смелых и умелых бойцов, которые помогают ему поддерживать мир вокруг его родового поместья, поэтому люди предпочитают держать язык за зубами — от греха подальше.

### Хельмгарт

Выстроенная высоко в Серых горах крепость Хельмгарт охраняет бретонскую границу с восточной стороны Прорубленно-



го перевала. Отношения между Империей и Бретонией отнюдь не всегда были столь цивилизованными, как в настоящее время. И хотя подходы к Хельмгарту уже давно не украшают насаженные на коляя черепа в причудливо отделанных шлемах, их, скорее всего, на всякий случай продолжают хранить где-нибудь в замковых подвалах. Впрочем, в нынешние дни солдаты из хельмгарцкого гарнизона чаще всего занимаются патрулированием перевала, защищая путников и купцов от разбойников, зеленокожих и прочих опасностей.

Хельмгарт много веков назад был вытесан гномами из цельной скалы. Главную цитадель окружает три кольца прочных каменных стен, с которых открывается отличный вид на окрестности и ведущую к крепости дорогу. К самому Хельмгарту прилегает ещё одна, отдельно стоящая стена, целиком перегораживающая ущелье и прорезанная створками могучих ворот, за которыми начинается длинное каменное ущелье — дорога в Бретонию. В хельмгарцком гарнизоне служит немало славных солдат, но самые знаменитые из них — это, несомненно, известные своей меткостью стрельцы из полка Рейклендского Штатного войска, именуемого Мародёрами Макензена. Не исключено, впрочем, что в немалой степени своей известностью они обязаны тому, что на дороге, ведущей к Хельмгарту, нет никаких укрытий — любой враг оказывается перед стрельцом как на ладони, а сам стрелец при этом, находясь под защитой высоких стен, может как следует прицелиться. За воротами крепости начинается отличный широкий тракт, по которому можно без труда добраться до Бонгенафена, а оттуда — до самого Альтдорфа.

Хельмгарт, охраняющий основной торговый путь между Бретонией и Империей, — не только неприступная цитадель, но и оживлённый торговый город. Сюда бретонские купцы везут свои вина, бренди, ткани, оружие и доспехи, рейклендцы — товары, произведённые на юге провинции, а окрестные гномы кланы — серебро, свинец, железо и металлические изделия тончайшей работы. Благодаря такому обилию купцов хельмгарцкая Марктплац является самым шумным и оживлённым местом в городе, полным предприимчивых дельцов, бесконечных возможностей и, конечно же, бесчисленных карманников.

### Камень

Неподалёку от Эсселя, в окружении разбросанных посреди Рейка каменистых островков, возвышается громадный, видимый на многие мили окрест скалистый мыс, в народе именуемый просто Камнем. От крохотного, теряющегося на фоне скалы причала к вершине, увенчанной угловатой и приземистой цитаделью, вдоль крутого склона петляет узкая тропинка. Капитаны барж предпочитают оставлять Камень как можно дальше за бортом, а самые суеверные вдобавок непременно жертвуют Дедушке Рейку железо и соль, чтобы наверняка отвести беду. Над башнями цитадели не реют знамёна, и лишь редкие отблески света на солдатских шлемах дают понять, что внутри кто-то есть.

Почти никто не знает, что Камень — это неприступная темница, где коротают свой век опасные преступники, которых по тем или иным политическим причинам нельзя просто казнить. У кого-то из узников имеются богатые и влиятельные друзья, кто-то из них и сам из дворян, чьи преступления, став достоянием общественности, способны бросить тень на репутацию первых лиц Рейкленда. Есть среди заключённых и политические заложники, которых держат взаперти, чтобы гарантировать послушание со стороны их излишне своенравных родственников, и, конечно, те, кто просто слишком много знает и сидит в Камне на случай, если эти сведения пригодятся в будущем. Никто толком не знает и, если уж на то пошло, не хочет знать, что творится в стенах этой мрачной темницы.

## СЁЛА, ДЕРЕВНИ И СВЯТЫЕ МЕСТА

Из бесчисленного множества разбросанных по всему Рейкленду сёл и деревень подавляющее большинство теснится вокруг больших и малых городов, которые обеспечивают безопасность и являются важными центрами торговли местного (и не только) значения. Единственным исключением из этого правила можно назвать Зуден-Форбергланд, где земледельческие общины распределены равномерно, через каждые несколько миль, а их покой охраняют многочисленные горные крепости, торговые города и расквартированные в них полки Штатного войска. С точки зрения простого обывателя, между деревней и селом нет никакой разницы, но с точки зрения одного из рейклендских законов, принятых много сотен лет назад по настоянию Церкви Сигмара, селом называется посёлок, в котором есть храм Сигмара, а деревней — точно такой же посёлок, но поменьше и без храма.

Помимо посёлков в Рейкленде также имеется множество изолированных монастырей, аббатств, придирожных храмов и других святых мест. Большинство выстроено в окрестностях городов или хотя бы оживлённых дорог, но часть из них — хорошо укреплённые сооружения, по той или иной исторической или религиозной причине возведённые в самой неожиданной глухи: на склоне горы, в лесной чаще, посреди озера или в другом подобном месте.

### Ворлин

Проплывая по Рейку, крохотную рыбакскую деревушку Ворлин можно попросту не заметить — слишком уж надёжно её укрывают от стороннего взгляда многочисленные каменистые островки, скалистые мысы и густые плакучие деревья — ворлинские ивы. Ивняк тянется вдоль берега на многие мили вверх и вниз по течению, но никто — в том числе местные жители — похоже, не рассматривает его как источник пригодной для дела древесины. Торговые суда часто проходят мимо Ворлина, но в самом Ворлине, похоже, не оседает практически ничего — благо, по соседству хватает куда более выгодных и удобных рынков.

## КОРЕНЬ ПРОБЛЕМЫ

В Зоннштиль — день летнего солнцестояния — деревенский сход старейшин Ворлина организует церемонию Полива Ив. Этот незамысловатый ритуал включает в себя хоровое пение, танцы, праздничный пир и человеческое жертвоприношение, в ходе которого кровь, льющаяся из перерезанной глотки чужеземца, должна окропить корни Королевы Ив и ещё на год утолить её жажду.

Если церемония проходит успешно, удовлетворённая Королева Ив простирает над деревней свою защиту от нападения детей леса. Если же нет, Королева пробуждается, впадает в ярость, и дети леса — зверолюды — являются на её зов, уничтожая всё на своём пути. Впрочем, чужеземцу, горло которого щекочет остро отточенный нож, подобная перспектива вряд ли покажется весомым доводом в защиту местных обычаем.

### Монастырь Священного Слова

В чаще Рейквальда, к западу от Альтдорфа, вдали от оживлённых дорог, возвышается монастырь Священного Слова. Это святое место находится под опекой сигмаритского Ордена Наковальни, ответственного за соблюдение законов и религиозных канонов Церкви Сигмара.

В монастыре Священного Слова хранится величайшее сокровище Ордена — оригинал «Сигмаровых Заветов». Записанные вскоре после отречения Сигмара «Заветы» представляют собой сборник воспоминаний воинов и простых граждан, лично знавших Сигмара Молотодержца до того, как тот вознёсся на божественный престол. «Заветы» считаются самым точным и достоверным собранием цитат Сигмара и принципов, которых он придерживался, пока был жив. «Заветы» — вне всяких сомнений, самая священная и почитаемая книга во всём Рейкленде.

Монастыри Ордена Наковальни, как правило, не принимают гостей, но монастырь Священного Слова — не обычный монастырь. Мириане, стремящиеся разобраться в самых тонких нюансах Законов Сигмара, съезжаются туда со всех уголков Империи, чтобы побеседовать о вере с облачёнными в чёрно-зелёные рясы монахами.

Дворяне и богатые купцы, регулярно совершающие крупные по жертвования в пользу Церкви Сигмара, иногда получают право принять участие в Священном Слове. Естественно, даже им не дозволяется ни прочесть, ни коснуться оригинала «Заветов», но возможность просто взглянуть на одну-две страницы этой древней рукописи уже считается среди сигмаритов величайшей, поистине неоценимой честью.

### **Роттфурт**

Абсолютное большинство поселений, разбросанных по берегам реки Тойфель, ничем не примечательно, и одно из них, в общем-то, немудрено перепутать с любым другим. Однако Роттфурт можно смело считать исключением из этого правила. Название этого села учёные и маги Империи произносят с особым почтительным придыханием. Роттфурт, как и соседние сёла и деревни, выглядит как типичная пастушья община, которая живёт, поставляя в города овечью шерсть и мясо, но на деле главным продуктом роттфурцев является знаменитый (и очень дорогой) «роттфуртский серебряный» пергамент. От пергаментов попроще он отличается характерным серебристым оттенком, способностью прекрасно впитывать чернила и очень долго сохранять их первоначальный цвет.

Именно поэтому поросшие густой белоснежной шерстью роттфуртские овцы являются местной гордостью и пользуются наилучшими из доступных овцам удобствами: вволю пасутся на сочной траве Хаммаштратских высот и весь день гуляют, где захотят. Все роттфуртские пастухи состоят в местном ополчении и по очереди патрулируют окрестности, ревностно защищая свои драгоценные стада от любых посягательств.

Однако в последнее время овцы начали регулярно пропадать, причём и пастухи, и сторожа, приставленные присматривать за стадами, несмотря на все свои усилия в определённый момент неизбежно засыпали, а проснувшись, недосчитывались очередной овцы. То, что поначалу казалось простой досадной случайностью, со временем превратилось в самую настоящую беду, и предположения о том, что же происходит на самом деле, множатся, как звёзды, пропадающие в послезакатном небе.

### **Цанштадт**

Затерянный в глухи Цанштадт местные жители называют последним селом Форбергланда, за окольцем которого начинаются пустынные и холодные холмистые предгорья Серых гор, кишащих зелено-кожими. Сам Цанштадт располагается на южном берегу реки Моз, протекающей по дну глубокой предгорной долины, со всех сторон окружённой отвесными каменными утёсами. Даже летом солнечные лучи озаряют Цанштадт всего пару часов в сутки — утром солнце скрывается за окружающими долину утёсами, а вскоре после полуночи прячется за пики Серых гор.

Зимой же солнце вообще не заглядывает в долину, и, пока не наступит лето, с рассветом в Цанштадт приходят лишь сероватые сумерки, которые через несколько часов вновь сменяются ночной темнотой. Несмотря на это, местные жители отличаются весёлым нравом, гостеприимством и дружелюбием, которое незнакомцам нередко кажется несколько нарочитым и обескураживающим. Все дома в Цанштадте выкрашены в яркие, резкие и порой совершен но не сочетающиеся друг с другом цвета. «Путеводное солнце» — единственный в селе постоянный двор — славится на всю округу своим жарко натопленным очагом, в котором никогда не угасает огонь, и жизнерадостными завсегдатаями, готовыми горланить весёлые застольные песни всю ночь напролёт.

## **ГРЕХИ ПРОШЛОГО**

Цанштадт уже очень долго находится во власти чего-то куда более опасного, чем недостаток живительного солнечного света, — вампиров. На исходе Третьей вампирской войны Янош фон Карштайн дезертировал из рядов стремительно тающей армии Манфреда фон Карштайна. Проведя несколько недель в бегах от приспешников своего отца и господина, он случайно наткнулся на сумеречный Цанштадт, который показался ему идеальным местом для того, чтобы залечь на дно. Скрываясь в Цанштадте вот уже почти триста лет, Янош успел несколько подзабыть об осторожности — он спит в выстланном бархатом гробу в подвале «Путеводного солнца» и каждый вечер выбирается к своей «свите» в трактир, заставляя местных ночь напролёт петь весёлые песни о своей далёкой родине, Сильвании.

Слухи об этом уже достигли не только охотников на ведьм, но и агентов недавно воскресшего Манфреда фон Карштайна, который, конечно, так и не простили Яношу его подлое предательство. Агенты обманутого вампира попытаются незаметно похитить Яноша прямо из-под носа у нагрянувших в Цанштадт охотников на ведьм, а тех несчастных, кто в этот момент окажется в «Путеводном солнце», ожидает весёлая ночка!

## **ПАМЯТНИКИ ДРЕВНОСТИ И УЖАСНЫЕ РУИНЫ**

Долгая и кровавая история Рейкленда началась задолго до времён Магнуса Благочестивого и Великой войны против Хаоса. Земли великого княжества буквально усеяны древними руинами и памятниками жестокого и нечестивого прошлого. Путешественник, которому дорога его жизнь, прежде чем разбивать лагерь, непременно на всякий случай проверит ближайшие окрестности на предмет каких-нибудь зловещих стоячих камней. Многие из этих мегалитов овеяны ужасными, но страшно увлекательными легендами, к тому же практически в каждом городе и деревне есть свои собственные руины, к которым прилагается какая-нибудь жутковатая и непременно кровавая история.

### **Замок Драхенфельс**

Башни замка Драхенфельс вонзаются в небо подобно кривым когтям гигантской лапы, воздетой в порыве жуткой отчаянной злобы. Каждый из этих уродливых шпилей усыпан крохотными оконца-

ми, которые бесчисленными хищными глазками пристально впиваются в любого путника, которому не посчастливилось — или вздумалось — приблизиться к логову Великого чародея Константа Драхенфельса.

Драхенфельс, невероятно могущественный колдун, некромант и демонолог, был бичом человечества с незапамятных, ещё доимперских времён. На момент своей первой гибели — в бою против Сигмара Молотодержца — Драхенфельс успел прожить много сотен лет, и с тех пор его дух после каждой смерти неизменно воплощался в стенах затерянного в Серых горах замка, словно зловонный гной в старой ране, которая упорно отказывалась заживать. Впрочем, если верить слухам, то руины Драхенфельса, уже давно забытые, заброшенные и представляющие собой скорее груду безжизненных обветшальных обломков, отнюдь не столь безжизнены и пусты, как кажется...

## Кольцо Тёмных Камней

Благоразумный путник ни за что не станет приближаться к Кольцу Тёмных Камней. Это место, пропитанное ужасным древним колдовством, лежит к северу от Блютрока, неподалёку от Альтдорф-Богенхafenского тракта. С наступлением ночи шесть покрытых тонкой резьбой камней начинают источать бледное зеленоватое свечение, которое становится ярче по мере прибывания Моррслиб.

В самом центре Кольца Тёмных Камней лежит тяжёлая монолитная плита из неизвестного минерала, покрытая несмыываемыми потёками крови бесчисленных невинных жертв.

Несмотря на мрачную репутацию Кольца, словно какая-то злая воля притягивает к нему путников, нашептывая им на ухо легенды о якобы скрытом внутри невероятном мистическом могуществе и неведомых артефактах огромной магической силы. Даже перспектива столкнуться со зверолюдами или членами еретических культов, которые порой — чаще всего в Гехаймнинах — проводят в Кольце Тёмных Камней свои нечестивые ритуалы, не в силах остановить этих отважных (кое-кто сказал бы «безрассудных») искателей приключений.

## Лорлей

Потрясающе живописный Лорлей — это величественный каменный остров посреди Рейка примерно в 40 милях вниз по течению от Гриссенвальда. Протоки по обе стороны от этого обрывистого острова глубоки и стремительны, поэтому даже здесь, в относительно узком месте, построить мост через Рейк не представляется возможным.

Местные романтические легенды рассказывают о белокожей и изящной эльфийской деве, что встречает закат и рассвет, купаясь в Рейке у подножия Лорлея. Благодаря этой и другим подобным легендам для состоятельных рейкландцев Лорлей является излюбленным местом отдыха и проведения традиционных для таалитов пред-

свадебных холостяцких вечеринок. Именно поэтому в окрестностях этого острова можно найти на удивление много высококлассных постоянных дворов. Байки о поющей эльфийской деве особенно популярны среди рейкландской матросни, и если верить слухам, то её собственными глазами видел по меньшей мере каждый второй моряк на флоте.

## Поющие камни

К западу от Шедельхайма, в дебрях заросшей лесом долины, стоит древний дольмен. Его истёртые самим временем глыбы формируют спиральный узор вокруг центральной конструкции в виде увенчанных громадной плитой стоячих камней, с виду напоминающей гигантский алтарь. Его поверхность покрыта причудливыми узорами, но с земли их разглядеть почти невозможно, в том числе из-за обильного разросшихся среди менгиров деревьев и кустов.

Когда ветер дует с запада, со стороны Брововых Земель, камни отзываются жутковатым стоном, который разносится на многие мили вокруг. Одни местные жители утверждают, что, вслушиваясь в песню менгиров, можно услышать ответ на давно мучающий вопрос или открыть для себя некую нездешнюю мудрость. Другие же твёрдо убеждены, что подобные вздорные мысли суть ересь и что от этих проклятых глыбин стоит ждать только беды, — они готовы применить силу, лишь бы спасти души своих излишне наивных соседей.

## Хельспир

Нависающая над Прорубленным перевалом мрачная крепость Хельспир высечена прямо в скале и устлана тысячами и тысячами старых костей. Она выглядит заброшенной, и внутри неё царит мёртвая тишина, но время от времени, в особые, мистические ночи, в бойницах крепости разгораются призрачные огни, а в ущелье перевала пляшут жуткие тени, что чернее самой темноты. В такие ночи Хельспир становится цитаделью неупокоенных мертвецов, и рыцари-скелеты мчатся во весь опор, чтобы сеять ужас и смерть по обе стороны Прорубленного перевала. О самой крепости почти ничего не известно, и никому из живых до сих пор так и не удалось ни побывать внутри её сумрачных стен, ни узнать, кто или что управляет укрытыми внутри легионами нежити. Кое-кто утверждает, что Хельспир — прибежище целой клики некромантов, иные считают, что замок — логово вампира, а некоторые и вовсе усматривают здесь руку могущественного лица, бывшего при жизни грозным колдуном и до сих пор цепляющегося за своё посмертное существование, чтобы отомстить за какую-нибудь давным-давно всеми позабытую обиду. Быть может, именно из-за этой загадочной неопределенности вокруг Хельспира и ходят столько слухов о якобы хранящихся внутри крепости несметных сокровищах. Естественно, никто не знает точно, правдивы эти слухи или нет: те искатели сокровищ, которым доселе удавалось вернуться, сохранив дар речи, попросту отказывались говорить.



# РУКОВОДСТВО • ПОКУПАТЕЛЯ •



*За шестьдесят лет в торговле я выучил три самых важных урока. Первый: дружба — это пустой звук. Второй: без амбиций ты пустое место. Третий: даже из пустой породы всегда можно выжать немного крови.*

Убель Рикард-Гэлльнер, патриций

Имущества, которое персонаж получает благодаря своей принадлежности к определённому классу и карьере (см. главу 2: персонаж), вполне достаточно для начала игры, но со временем герою наверняка потребуется больше снаряжения. Его можно приобрести прямо на этапе создания персонажа — выбирай что угодно из того, что описано в этой главе, не обращая внимания ни на какие ограничения. Однако, как только начнётся игра, вопрос доступности некоторых предметов снаряжения может встать ребром, поэтому всем по-настоящему необходимым лучше всего озабочиться заранее.

## ПЕРЕЧЕНЬ ИМУЩЕСТВА

- Оружие: стр. 293
- Броня: стр. 299
- Сумки и ёмкости: стр. 301
- Одежда и аксессуары: стр. 302
- Еда, напитки и жильё: стр. 302
- Инструменты и наборы: стр. 303
- Книги и документы: стр. 304
- Рабочие инструменты и мастерские: стр. 305
- Животные и транспортные средства: стр. 306
- Наркотики и яды: стр. 306
- Травы и снадобья: стр. 307
- Протезы: стр. 308
- Различное имущество: стр. 308
- Наёмные работники: стр. 309

## ДЕНЬГИ

Прежде чем что-либо покупать, нужно сначала уяснить, как в Империи обстоят дела с деньгами. Чаще всего используются монеты трёх достоинств: **медные пенни (п)**, **серебряные шиллинги (/)** и **золотые кроны (КР)**. Вес любой монеты составляет примерно унцию, а поскольку её стоимость определяется стоимостью металла, из которого она отчеканена, любую монету, даже иностранную, можно без труда оценить при помощи точных весов (хотя от подозрительных взглядов, слухов и кривотолков это, конечно, не спасёт).

Стандартный разменный курс выглядит следующим образом:

1 золотая корона (1КР) = 20 серебряных шиллингов (20/-)  
= 240 медных пенни (240п)

1 серебряный шиллинг (1/-) = 12 медных пенни (12п)

Или в сокращённом виде:

1КР = 20/- = 240п



## ДЕНЬГИ, ДЕНЬГИ, ДЕНЬГИ

Новичкам в WFRP придётся привыкнуть к тому, что в шиллинге 12 пенни, а в короне 20 шиллингов (и, соответственно, 240 пенни). Особенно остро этот вопрос встаёт, когда речь идёт о «смешанных» ценах вроде 6/8: 6 шиллингов и 8 пенсов. На первый взгляд смотрится как случайный набор чисел, но стоит перевести эту сумму в пенни, и она немедля превратится во вполне «ровные» 80п — треть золотой короны. К слову, монета такого достоинства имеет в Империи довольно широкое хождение и называется нобль.

Не беспокойся: для игры никому из вас не придётся вникать в глубины экономической и финансовой системы Империи. Самый простой способ привыкнуть ко всем этим числам — мысленно переводить все суммы в пенни, а пенни приравнять к какой-нибудь сумме в местной валюте. Так, 1 медный пенни для удобства счёта можно приравнять, скажем, к 10 рублям. Эквивалент, конечно, не самый точный, но, пока вы только знакомитесь с игровым миром, этот способ позволяет получить представление о стоимости имперских денег. Соответственно, если для начинающего игрока что 10 шиллингов, что 10 крон — это пустой звук, то стоит подумать о них как о 1200 и 24000 рублей, и всё встанет на свои места!

## РАСХОДЫ НА ЖИЗНЬ

В странствиях по Империи искателям приключений, скорее всего, будут попадаться монеты всех трёх металлов, просто в удачные дни кошель будет звенеть серебром и золотом, а в неудачные — медью. Однако жизнь за рамками приключений устроена таким образом, что определённые страты имперского общества чаще всего имеют дело с каким-то одним типом монет. Каким именно — зависит от их статуса (см. стр. 49).

Тот, кто держится за своё положение в обществе, должен ему соответствовать. В конце концов, встречают по одёжке, и, если персонаж постоянно выглядит беднее, чем он есть, окружающие довольно быстро начнут думать, что он беден, а если персонаж богато одет, сыт и окружён подобающей его положению роскошью, то все будут думать, что он богат. Воплощение этого принципа на практике отдаётся на откуп ведущему, но в качестве ориентира можно смело использовать следующие положения:

- Медное сословие.** Представители беднейших слоёв имперского общества могут за всю жизнь ни разу не увидеть ни единой золотой монеты. Они живут очень скромно, пытаются без изысков, ютятся по несколько человек в одной комнатушке и не прилагают никаких особых усилий для поддержания внешнего лоска. Более того, окружающие скорее заклеймят зазнайками и высокочками тех, кто тратит слишком много, чем обратят внимание на тех, кто тратит слишком мало.
- Серебряное сословие.** Покупая эль в трактире, представители зажиточного среднего класса могут иметь дело с медью, а при заключении крупных сделок — с золотом, но основная монета, которая у них в ходу, — серебряный шиллинг. Серебряное сословие сътно ест, мягко спит и хорошо одевается.
- Золотое сословие.** Представители элиты имперского общества редко имеют дело с пфеннигами. Они едят изысканные деликатесы, спят на шёлковых простынях и неизменно выделяются в толпе ослепительно дорогой одеждой и украшениями.

Если ты из тех ведущих, что предпочитают иметь дело с конкретными цифрами, считай, что персонаж должен ежедневно тратить на жизнь сумму, равную половине его СТАТУСА, — эти деньги позволяют ему поддерживать соответствующий его положению лоск и прожить день достойно, хоть и без особых излишеств. Так, если СТАТУС персонажа — **серебряный 4**, он должен тратить на стол и жильё не менее 2 серебряных шиллингов в день, а если **медный 2** — всего 1 пфенниг.



## ДЕНЬГИ В НАРОДЕ

Граждане Империи называют свои деньги по-разному. Вот некоторые наиболее часто употребляемые из этих «народных имён»:

- золотые кроны: марки, карлы, гельты;
- серебряные шиллинги: бόбы, звоны, щебёнка;
- медные пени: пфенниги, лязги, картечь.

## МОНЕТЫ И ПРЕСТУПНОСТЬ

Естественно, там, где есть деньги, есть и те, кто захочет немного подзаработать, в том числе незаконными способами. Если в вашей группе есть **шельмы**, им, вероятно, будет полезно знать о существовании двух самых известных «монетных» преступлений.

### Подделка

Обилие монет, имеющих хождение на территории Империи, открывает огромный простор для деятельности фальшивомонетчиков. Рейкландцам, конечно, не привыкать иметь дело с деньгами, отчеканенными за пределами провинции, но всякий раз, сталкиваясь с чужеземной монетой, они волей-неволей начинают подозревать обман. Успешная ПРОВЕРКА ОЦЕНКИ, однако, позволяет вычислить подделку — обычно по таким признакам, как твёрдость и вес металла.

Процесс производства фальшивых монет — дело непростое. Для изготовления штемпеля потребуется ПРОВЕРКА ИСКУССТВА (ГРАВЮРА), а для чеканки — ПРОВЕРКА РЕМЕСЛА (КУЗНЕЦ) и, как правило, толковый помощник. Чем выше в фальшивой монете содержание драгоценного металла, тем сложнее будет ПРОВЕРКА ОЦЕНКИ, призванная обнаружить подделку. Фальшивку, изготовленную с пропорцией драгоценного металла меньше 1:5, обнаружить легче всего.



### Обрезывание

Некоторые мошенники спиливают кусочки драгоценного металла с ободков монет. Это преступление называется «обрезыванием», «стрижкой» или «бритьём», и практикуют его главным образом лавочники, сборщики податей и прочий люд, которому по роду занятий приходится иметь дело с большими суммами чужих денег. Спиленные кусочки затем переплавляют и продают ювелирам, фальшивомонетчикам или скупщикам краденого. Обрезанную монету также можно определить при помощи навыка ОЦЕНКА — чем больше металла обрезано, тем легче ПРОВЕРКА.



## НУЛЬСКИЙ СТАНДАРТ

В настоящий момент столицей Рейкланда и Империи является Альтдорф, но стандарты чеканки имперской монеты по-прежнему диктуют на юге — в Нульне. Дело в том, что ещё сто лет назад, до того, как Императоры из дома Хользвиг-Шлиштайн перенесли Имперский престол в Альтдорф, столицей Империи был Нульн, и многие государственные институты — в том числе главный монетный двор — находятся там и поныне. «Нульнский стандарт», впрочем, задаёт лишь вес и состав монеты, а не её внешний вид, поэтому узор чеканки разнится от провинции к провинции.

## ЗА ПОКУПКАМИ!

С началом игры в дело вступает ограничение, которое называется доступностью предмета. В конце концов, купить клавесин в деревенке на пять дворов — это одно, а в столичном Альтдорфе — совсем другое.

Все приведённые ниже правила можно смело считать дополнительными. Ведущий, если пожелает, может разыгрывать по ролям визит на каждый рынок, в каждую лавку и к каждому лоточнику, самостоятельно решая, есть ли в наличии нужный героям предмет, — а значит, ПРОВЕРКА доступности ему просто не понадобится. С другой стороны, ведущий может просто найти нужную вещь в перечне имущества, пройти ПРОВЕРКУ доступности и, если та окажется успешной, попросить игроков заплатить за покупку указанную сумму. Возможно, даже без ПРОВЕРКИ торговли!



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПОДСЧЁТ ДЕНЕГ

Несмотря на то что некоторые группы любят вести учёт каждого имеющемуся у них в распоряжении пенни и, возможно, даже использовать для этого что-нибудь вроде игровых монет, немало и тех, кто предпочёл бы вообще не связываться со всей этой нудной бухгалтерией. Базовые правила подразумевают именно первый подход, но для любителей второго существует простое и удобное дополнительное правило, привязывающее финансовые возможности персонажа напрямую к его СТАТУСУ. Если стоимость предмета не превышает СТАТУСА персонажа, выраженного в деньгах, то есть, например, не больше 2 шиллингов при СТАТУСЕ серебряный 2, считай, что персонаж может позволить себе купить этих предметов столько, сколько пожелает. Если предмет стоит больше, персонаж может купить только один такой предмет в день и только если он успешно пройдёт ПРОВЕРКУ ТОРГОВЛИ со сложностью, установленной ведущим в зависимости от стоимости предмета и особенностей местного рынка.

## ДОСТУПНОСТЬ

У всех предметов есть параметр, который называется доступностью. Предмет может быть *распространённым*, *редким*, *раритетным* или *экзотическим*.

*Распространённые* предметы можно без труда отыскать в любом уголке Империи. Это предметы из числа тех, что есть в продаже практически всегда.

*Редкие* и *раритетные* предметы встречаются, как несложно догадаться, значительно реже, и для того, чтобы узнать, есть ли такой предмет в продаже, потребуется ПРОВЕРКА доступности — шанс успеха этой ПРОВЕРКИ зависит от размера поселения.

*Экзотические* предметы — самые редкие, и раздобыть их можно, только если ведущий решит, что они есть в продаже, если персонаж закажет его у мастера-ремесленника напрямую (например, затеяв покупку под заказ) или сделает его сам (например, затеяв создание предмета — подробнее о затеях рассказано на стр. 195).

Выяснив доступность предмета, обратись к таблице, чтобы узнать, есть ли он в наличии:

	Посёлок	Маленький город	Большой город
Распространённый	В наличии!	В наличии!	В наличии!
Редкий	30%	60%	90%
Раритетный	15%	30%	45%
Экзотический	Нет в наличии	Нет в наличии	Нет в наличии

В случае провала ПРОВЕРКИ доступности её можно пройти ещё раз, прибыв в другое поселение. Если персонаж остаётся на месте, то пройти ПРОВЕРКУ доступности этого предмета он сможет не раньше чем через неделю (и только если он находится в городе).

Если искомый предмет есть в наличии, ведущий должен решить, сколько таких предметов персонажи при желании смогут купить. В посёлке, как правило, в наличии имеется только один предмет, в маленьком городе — 1d10 штук, а в большом — столько, сколько ведущий сочтёт уместным. В случае с *распространёнными* предметами это число следует увеличить вдвое, а в случае с *раритетными* — наоборот, уменьшить в два раза (округляя в большую сторону).



## ТОРГОВЛЯ И СДЕЛКИ

Жители Рейкланда обожают торговаться, и толпы энергичных покупателей с самого утра устремляются на рыночные площади в поисках наилучших предложений. При покупке различных товаров чаще всего используются навыки оценки и торговли.

Оценка нужна для того, чтобы покупатель мог определить качество приобретаемого предмета (см. Качество ниже). Продавцу этот навык пригодится для того, чтобы прикинуть обменный курс иноzemных монет и понять, не фальшивые ли они. Кто угодно может использовать оценку, чтобы узнать стоимость раритетных и экзотических предметов с точностью ±10%.

Навыком торговли регулярно пользуются как покупатели, так и продавцы, как правило, во встречных проверках друг против друга. В Старом Свете принято торговаться, и цены в большинстве случаев даются с расчётом на то, чтобы продавец всегда мог уступить небольшую сумму, не оставшись при этом внакладе. Победа во встречной проверке торговли, как правило, обеспечивает покупателю скидку в 10% (которую можно увеличить до 20%, добившись невероятного успеха (6+) или изучив ТАЛАНТ коммерсанта). Крупный проигрыш в этой встречной проверке обычно означает, что продавец проникается недоверием к потенциальному покупателю или его деньгам, заламывает цену или, возможно, вообще отказывается иметь с ним дело.

### Походы за покупками в игре

Рутинные походы на рынок нет нужды разыгрывать по ролям — ведущий, если пожелает, может просто пробежаться по перечню снаряжения, пройти проверки доступности и сообщить игрокам цену. Однако крупные приобретения, покупку предметов, обладающих достоинствами и изъянами или требующих проведения «деловых переговоров», бывает довольно интересно разыграть как полноценную сценку. Кроме того, в сценариях некоторых приключений продавцы, к которым обращаются герои, могут быть важными персонажами ведущего, с проработанным характером и значимой ролью в грядущих игровых событиях, поэтому вряд ли стоит упускать столь удобную возможность ввести их в игру. Разыгрывая сцену похода за покупками, имей в виду следующие тонкости:

- ведущий имеет полное право игнорировать правила доступности предметов, если они противоречат здравому смыслу. Иными словами, персонажи, скорее всего, смогут без всякого труда купить себе пару гребных лодок даже в посёлке, если это, скажем, рыбакская деревня, в которой к тому же проживает известный на всю округу лодочных мастер;
- шанс успешно пройти проверку доступности можно увеличить на 10–20%, если персонаж старается изо всех сил, является представителем какой-нибудь уместной карьеры (вроде купца или скопища краденого) или тратит целый день на сбор слухов, проходя проверки сплетничества.

## ПРОДАЖА

Процесс продажи имущества в час нужды или сдачи собранных с тел врагов трофеев проходит почти так же, как процесс покупки снаряжения, просто персонаж при этом не тратит деньги, а получает их. Для начала необходимо пройти проверку доступности, но в случае успеха она позволит найти не продавца, а покупателя. Затем можно поторговатьсья, прибегнув к навыкам торговли и оценки (по усмотрению ведущего), и, наконец, выяснить цену. Как правило, персонаж может продать предмет за половину от указанной в его описании цены, а проигрыш во встречной проверке торговли может снизить стоимость продажи ещё сильнее — вплоть до четверти указанной суммы.

Если персонаж является представителем подходящей карьеры (вроде купца или скопища краденого), уделяет время проверкам сплетничества и изучению местного рынка, он может найти того, кто предложит ему до 80% от суммы, указанной в описании предмета, но в этом вопросе последнее слово всегда остаётся за ведущим.

### Занижение цены

Если найти покупателя не получается, персонаж всегда может попробовать занизить цену — каждый раз, когда персонаж снижает цену продаваемого предмета вдвое, доступность покупателя увеличивается на одну ступень.

**Пример:** капрал Маузер дезертировал из Штатного войска, прихватив с собой хохландскую винтовку, которую он теперь твёрдо намерен продать. Винтовка — экзотический предмет, и с ходу найти на ней покупателя не получится. Ведущий решает, что базовая цена продажи винтовки равна 50КР, половине от 100КР — стандартной цены этого великолепного оружия, а Маузер, надеясь сбагрить поскорее столь приметную вещицу, решает занизить цену продажи вдвое, причём не один, а два раза. Таким образом, цена продажи падает до 12КР 10/–, а доступность покупателя возрастает до редкой.

## ОБМЕН

В сельской и биржевой коммерции нередко применяется меновая торговля — обмен одного товара на другой без посредства денег. Чтобы провести обмен, необходимо сравнить доступность менового предмета (того, который персонаж хочет обменять) с доступностью желаемого (того, который он хочет получить взамен). Указанная в таблице пропорция указывает, сколько «партий» менового товара нужно отдать за «партию» желаемого и сколько «партий» желаемого товара можно получить за «партию» менового. Чтобы понять, сколько предметов входит в каждую «партию», нужно найти в таблице снаряжения цены и мысленно сгруппировать товары так, чтобы «партия» менового товара стоила примерно столько же, сколько «партия» желаемого.

### КУРС ОБМЕНА

Меновой предмет	Желаемый предмет			
	Распространённый	Редкий	Раритетный	Экзотический
Распространённый	1:1	2:1	4:1	8:1
Редкий	1:2	1:1	2:1	4:1
Раритетный	1:4	1:2	1:1	2:1
Экзотический	1:8	1:4	1:2	1:1

## КАЧЕСТВО ПРЕДМЕТОВ

Предметы, доступные в лавках, торговых палатах и торговых домах Империи, порой заметно отличаются качеством своего изготовления, и мерилом этого качества служат присущие таким предметам общие достоинства и общие изъяны.

Наличие общего достоинства делает предмет чуть более качественным, но при этом чуть менее доступным. Наличие общего изъяна, напротив, делает предмет чуть менее качественным, но при этом чуть более доступным.

## Общие достоинства

Предмет считается *отличным*, если у него больше общих достоинств, чем изъянов. Каждое имеющееся у предмета общее достоинство увеличивает его цену вдвое и снижает его доступность на одну ступень. Предмет, лишённый изъянов и при этом наделённый достоинствами в количестве, превышающем его вес, считается *великолепным* предметом.

**Пример:** если персонажу нужна красивая и прочная лопата, она обойдётся ему в четыре раза дороже обычной, а её доступность снизится — такая лопата будет считаться не распространённым предметом, а раритетным.



### Красивый

Предмет создан, чтобы услаждать взор. Наличие этого достоинства говорит о том, что предмет призван показывать статус его владельца. У предмета может быть несколько уровней *красоты* — каждый уровень считается отдельным достоинством, и чем их больше, тем красивее предмет.

### Облегчённый

Предмет сделан с расчётом на то, чтобы его было проще носить с собой. Вес предмета снижается на 1 пункт.

### Практичный

Предмет сделан с умом, так, чтобы им было удобно пользоваться. Такой предмет обеспечивает +1 к уровню успеха любой проваленной проверки. Если *практичной* является броня, то все отрицательные модификаторы, связанные с её ношением, уменьшаются на 10 пунктов (например, с -30 до -20).

### Прочный

Созданный с применением самых крепких материалов, этот предмет может получить [уровень прочности] пунктов урона, прежде чем начнут страдать его рабочие качества (см. разделы *Повреждение оружия* и *Повреждение брони* на стр. 296 и 299). Кроме того, если прочный предмет подвергается воздействию, которое должно его сломать (например, при попадании в мечелом — см. стр. 298), нужно бросить 1d10 — если выпадет результат 9+, предмет остаётся целым.

У предмета может быть несколько уровней *прочности* — каждый уровень при этом считается отдельным достоинством и не только позволяет предмету вынести больше урона, но и повышает на 1 его порог поломки (то есть с 9+ до 8+ и так далее).

**Пример:** у Молли есть высококачественный меч, обладающий прочностью (3). Это значит, что меч может получить 3 пункта урона, прежде чем его боевые качества начнут страдать, а для того, чтобы его сломать, противнику придётся преодолеть порог поломки 7+.



## Дополнительное правило: ремесленные гильдии

Большинство ремесленников Империи являются членами гильдий — организаций, которые, с одной стороны, защищают их права, а с другой — требуют соблюдения строго определённых стандартов качества. Соответственно, в городе, где действует ремесленная гильдия, найти соответствующий товар низкого качества непросто.

Если ведущий объявляет, что в городе производство нужного героям предмета контролирует та или иная ремесленная гильдия, **общие изъяны**, имеющиеся у таких предметов, будут не повышать доступность, а, наоборот, понижать её, зато при подсчёте доступности такого предмета можно не учитывать одно из имеющихся у него общих достоинств. Обрати внимание, что цены предмета это правило не касается — она изменяется как обычно.

## Общие изъяны

Предмет считается *дрянным*, если у него больше общих изъянов, чем достоинств. Каждый имеющийся общий изъян при этом снижает цену предмета вдвое и повышает его доступность на одну ступень. Многие торговцы продают предметы, скрывая присущие им общие изъяны, однако успешная проверка подходящего навыка, будь то *оценка*, *рукопашный бой* (в случае с оружием) или, скажем, *ремесло* (в случае с инструментами), позволит заметить подвох.

**Примечание:** доступность экзотических предметов нельзя повысить за счёт общих изъянов — экзотику непросто достать, даже *дрянью*.

**Пример:** комплект тяжёлой брони, обладающий изъянами «*тяжёлый*» и «*неудобный*», будет стоить в четыре раза дешевле указанной цены, но его доступность увеличится — такой комплект будет считаться не *раритетным*, а *распространённым*.

### Громоздкий

Грубая конструкция и неряшливое исполнение делают предмет *громоздким*, и его вес увеличивается на 1 пункт (маленькие предметы, как правило, не могут обладать этим изъяном). Вес *громоздкой* одежды или брони не может уменьшиться до 0, даже если надеть их на себя (см. ниже), а пока они надеты, каждое состояние *усталости* обеспечивает модификатор -20, а не -10, как обычно.

### Некрасивый

При создании этого предмета мастер пренебрёг всеми понятиями об эстетике. *Некрасивые* предметы привлекают к своему владельцу

отнюдь не лестное внимание, и на некоторые ПРОВЕРКИ ХАРИЗМЫ (и связанных с ней НАВЫКОВ) из-за этого может налагаться модификатор -10.

### Неудобный

Созданный без оглядки на функциональность, этот предмет обеспечивает -1 к уровню УСПЕХА любой проваленной ПРОВЕРКИ, в которой он задействован. Отрицательные модификаторы, связанные с ношением **неудобной** брони, увеличиваются вдвое.

### Хлипкий

Этот предмет был создан в спешке неопытным мастеровым или со стряпан на коленке каким-нибудь самозванцем. **Хлипкий** предмет ломается, если при провале любой ПРОВЕРКИ, в которой он задействован, выпадает дубль. **Хликая** броня ломается, если в часть тела, которую она защищает, приходится УДАЧНОЕ ПОПАДАНИЕ.

## ВЕС

Даже самый крепкий гном может таскать с собой строго ограниченное количество предметов. Чтобы следить за тем, сколько носит твой персонаж, мы присвоили всем предметам такой параметр, как **вес**. Показатель **веса** в большинстве случаев варьируется от 0 до 3, где 0 соответствует весу предмета, который можно носить с собой без всякого труда, а 3 — весу предмета, для переноски которого требуются заметные усилия. Предел **ВЕСА**, который персонаж может носить при себе, не испытывая дополнительных неудобств, равен сумме его РЕЙТИНГА СИЛЫ И РЕЙТИНГА ВЫНОСЛИВОСТИ. Так, вес, который может носить с собой средний человек, равен 6 пунктам.

### ВЕС И ПРИМЕРЫ

Вес	Примеры предметов
0	Нож, монета, ювелирное украшение
1	Меч, мандолина, наплечная сумка
2	Двуручный меч, палатка, рюкзак
3	Алебарда, латная кираса, большой мешок

### МАЛЕНЬКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Здравый смысл диктует нам, что, даже если **вес** предмета равен 0, существует некий предел того, сколько таких предметов можно рассовать по карманам, прежде чем их общий вес всё же начнёт ощущаться. В качестве примерного ориентира можешь использовать монеты: чтобы получить 1 пункт **веса**, их потребуется около 200.

### ОЧЕНЬ БОЛЬШИЕ ПРЕДМЕТЫ

Некоторые предметы, например бочки и перемётные сумки, **весят** больше 3 пунктов. Персонаж, как правило, может носить только один настолько большой предмет, причём обе его руки при этом должны быть свободны.

### ЕЗДОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Тягловые животные не подпадают под правило, ограничивающее **вес**, который они могут перевозить без дополнительных сложностей, суммой их РЕЙТИНГОВ СИЛЫ И ВЫНОСЛИВОСТИ. **Вес**, который можно перевозить на лошадях, мулах и транспортных средствах вроде повозок и фургонов, указан в их описании (см. стр. 306). Пассажир размером со взрослого человека считается грузом весом в 10 пунктов, но ведущий, конечно, может изменять эту величину по своему усмотрению.

## НАДЕТЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Вес надетых на персонажа предметов вроде одежды, доспехов и украшений уменьшается на 1 пункт, а это значит, что **вес** многих таких предметов при этом становится равным 0.

### ПЕРЕГРУЖЕННОСТЬ

Персонаж, который несёт на себе вес выше предела, равного сумме его РЕЙТИНГОВ СИЛЫ И ВЫНОСЛИВОСТИ, практически неизбежно начнёт медленнее двигаться и сильнее уставать после долгих переходов. Обрати внимание, что снижение СКОРОСТИ и накопившаяся из-за перегруженности **усталость** суммируются со всеми модификаторами, которые персонаж получает из-за надетой брони. Кроме того, если **перегруженный** персонаж **устаёт**, он получает на одно состояние **усталости** больше, чем обычно (единственное исключение из этого правила — **усталость**, которую он получает из-за самой **перегруженности**).

Вес	Последствия
Не больше предела	Никаких последствий
Не больше [предел × 2]	-1 к СКОРОСТИ (но не ниже 3), -10 к ПРОВОРСТВУ, <b>походная усталость</b>
Не больше [предел × 3]	-2 к СКОРОСТИ (но не ниже 2), -20 к ПРОВОРСТВУ (но не ниже 10), <b>походная усталость</b> (2)
Больше [предел × 3]	Персонаж не способен двигаться

### Вес и параметры

Модификаторы СКОРОСТИ И ПРОВОРСТВА ПРИ ПЕРЕГРУЖЕННОСТИ начинают действовать немедленно, и избавиться от них можно, только избавившись от ПЕРЕГРУЖЕННОСТИ (например, бросив всё лишнее).

### Перегруженность и походная усталость

**Походная усталость** — это **усталость**, которую персонаж получает после дневного перехода. Избавиться от неё можно, только хорошенько отдохнув.

## ОРУЖИЕ

Холодным и стрелковым оружием пользуются по всей Империи, а то, чем её обитатели предпочитают вооружаться, зависит от местных особенностей, религиозных традиций, личных предпочтений и, конечно, старых добрых обычаяв. В этом разделе ты найдёшь параметры самых распространённых образцов оружия ближнего и дистанционного боя, имеющего хождение на территории Империи. Всё это оружие описывается при помощи следующих параметров:

- **Тип оружия.** Все образцы оружия сгруппированы согласно своему типу. Если в сражении оружие нужно держать двумя руками, рядом с его названием будет стоять знак (2Р).
- **Цена.** Средняя стоимость оружия.
- **Вес.** Вес оружия.
- **Доступность.** Доступность оружия.
- **Длина / дальность.** Длина оружия / дальность оружия (в ярдах).
- **Урон.** Урон оружия. В случае успешной атаки прибавляется к итоговому уровню УСПЕХА.
- **Достоинства и изъяны.** Достоинства оружия и его изъяны. В таблицах оружия вместо словосочетания «РЕЙТИНГ СИЛЫ» мы используем аббревиатуру РС.

## ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Длина	Урон	Достиныства и изъяны
<b>Основное</b>						
Импровизированное оружие	—	Разный	—	Разная	+PC+1	Щадящее
Кинжал	16/—	0	Распространённое	Очень короткое	+PC+2	—
Нож	8/—	0	Распространённое	Очень короткое	+PC+1	Щадящее
Ручное оружие	1КР	1	Распространённое	Среднее	+PC+4	—
Щит (баклер)	18/2	0	Распространённое	Компактное	+PC+1	Защитное, щадящее, щит 1
Щит	2КР	1	Распространённое	Очень короткое	+PC+2	Защитное, щадящее, щит 2
Щит (большой)	3КР	3	Распространённое	Очень короткое	+PC+3	Защитное, щадящее, щит 3
<b>КАВАЛЕРИЙСКОЕ</b>						
Кавалерийское копьё <sup>1</sup>	1КР	3	Раритет	Очень длинное	+PC+6	Пронзающее, сокрушающее
( <sup>2P</sup> )Кавалерийский молот	3КР	3	Редкое	Длинное	+PC+5	Ошеломляющее
<b>ФЕХТОВАЛЬНОЕ</b>						
Рапира	5КР	1	Редкое	Среднее	+PC+3	Быстрое, пронзающее, точное, щадящее
Шпага	5КР	1	Редкое	Длинное	+PC+4	Быстрое, пронзающее
<b>КУЛАЧНОЕ</b>						
Безоружная атака	—	0	—	Компактное	+PC+0	Щадящее
Кастет	2/6	0	Распространённое	Компактное	+PC+2	—
<b>ЦЕПЫ</b>						
( <sup>2P</sup> )Боевой цеп	3КР	2	Раритет	Длинное	+PC+6	Массивное, огибающее, отесняющее, сокрушающее
Молотило	10/—	1	Распространённое	Среднее	+PC+3	Неточное, огибающее, отесняющее
Цеп/плеть	2КР	1	Редкое	Среднее	+PC+5	Огибающее, отесняющее
<b>ПАРИРУЮЩЕЕ</b>						
Дага	1КР	0	Раритет	Очень короткое	+PC+2	Защитное
Мечелом	1КР 2/6	1	Редкое	Короткое	+PC+3	Защитное, мечелом
<b>ДРЕВКОВОЕ</b>						
( <sup>2P</sup> )Алебарда	2КР	3	Распространённое	Длинное	+PC+4	Защитное, пронзающее, разрубающее
( <sup>2P</sup> )Копьё	15/—	2	Распространённое	Очень длинное	+PC+4	Пронзающее
( <sup>2P</sup> )Пика	18/—	4	Раритет	Громадное	+PC+4	Пронзающее
( <sup>2P</sup> )Посох	3/—	2	Распространённое	Длинное	+PC+4	Защитное, ошеломляющее
<b>ДВУРУЧНОЕ</b>						
( <sup>2P</sup> )Боевой молот	3КР	3	Распространённое	Среднее	+PC+6	Грозное, медленное, ошеломляющее
( <sup>2P</sup> )Двуручный меч	10КР	3	Редкое	Длинное	+PC+5	Грозное, разрубающее
( <sup>2P</sup> )Двуручный топор	4КР	3	Редкое	Длинное	+PC+6	Массивное, разрубающее, сокрушающее
( <sup>2P</sup> )Кирка	9/—	3	Распространённое	Среднее	+PC+5	Грозное, медленное, пронзающее
( <sup>2P</sup> )Меч-bastard	8КР	3	Редкое	Длинное	+PC+5	Грозное, защитное

<sup>1</sup>Кавалерийское копьё считается импровизированным оружием, когда используется не при АТАКЕ С РАЗГОНА.

## ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Дальнобойность	Урон	Достиныства и изъяны
<b>АРБАЛЕТЫ</b>						
Одноручный арбалет	6KP	0	Редкое	10	+7	Пистолет
( <sup>2P</sup> )Арбалет	5KP	2	Распространённое	60	+9	Перезарядка (1)
( <sup>2P</sup> )Тяжёлый арбалет	7KP	3	Раритет	100	+9	Грозное, перезарядка (2)
<b>ВЗРЫВЧАТКА</b>						
Бомба	3KP	0	Раритет	PC	+12	Взрыв (5), опасное, сокрушающее
Зажигательная бомба	1KP	0	Редкое	PC	Особый <sup>1</sup>	Взрыв (4), опасное
<b>ИНЖЕНЕРНОЕ<sup>2</sup></b>						
( <sup>2P</sup> )Многозарядное ружьё <sup>2</sup>	10KP	3	Раритет	30	+9	Многозарядное (4), опасное, перезарядка (5)
Многозарядный пистолет <sup>2</sup>	15KP	1	Раритет	10	+8	Многозарядное (4), опасное, перезарядка (4), пистолет
<b>ЛОВЧЕЕ<sup>3</sup></b>						
Кнут	5/-	0	Распространённое	6	+PC+2	Обездвиживающее
Сеть/лассо	6/-	0	Распространённое	PC × 2	—	Обездвиживающее
<b>ЛУКИ</b>						
( <sup>2P</sup> )Эльфийский лук	10KP	2	Экзотическое	150	+PC+4	Грозное, точное
( <sup>2P</sup> )Длинный лук	5KP	3	Редкое	100	+PC+4	Грозное
( <sup>2P</sup> )Лук	4KP	2	Распространённое	50	+PC+3	—
( <sup>2P</sup> )Короткий лук	3KP	1	Распространённое	20	+PC+2	—
<b>МЕТАТЕЛЬНОЕ</b>						
Камень	—	0	Распространённое	PC × 3	+PC	—
Болас	10/-	0	Раритет	PC × 3	+PC	Обездвиживающее
Дротик	2/-	0	Редкое	PC × 2	+PC+1	Пронзающее
Метательное копьё	10/6	1	Редкое	PC × 3	+PC+3	Пронзающее
Метательный нож	18/-	0	Распространённое	PC × 2	+PC+2	—
Метательный топорик	1KP	1	Распространённое	PC × 2	+PC+3	Разрубающее
<b>ПОРОХОВОЕ<sup>2</sup></b>						
( <sup>2P</sup> )Хохландская длинноствольная винтовка <sup>2</sup>	100KP	3	Экзотическое	100	+9	Меткое, перезарядка (4), точное
( <sup>2P</sup> )Ружьё <sup>2</sup>	4KP	2	Редкое	50	+9	Опасное, перезарядка (3)
( <sup>2P</sup> )Мушкетон <sup>2</sup>	2KP	1	Редкое	20	+8	Взрыв (3), опасное, перезарядка (2)
Пистолет <sup>2</sup>	8KP	0	Раритет	20	+8	Пистолет, перезарядка (1)
<b>ПРАЩИ</b>						
Праща	1/-	0	Распространённое	60	+6	—
( <sup>2P</sup> )Посох-праща	4/-	2	Редкое	100	+7	—

<sup>1</sup>Все цели в радиусе взрыва зажигательной бомбы получают [1 + УРОВЕНЬ УСПЕХА] состояний охвачен огнём.

<sup>2</sup>Всё пороховое и инженерное оружие также обладает достоинствами пороховое и грозное.

<sup>3</sup>Дистанция ловчего оружия ограничена рамками указанной дальностью.

## БОЕПРИПАСЫ

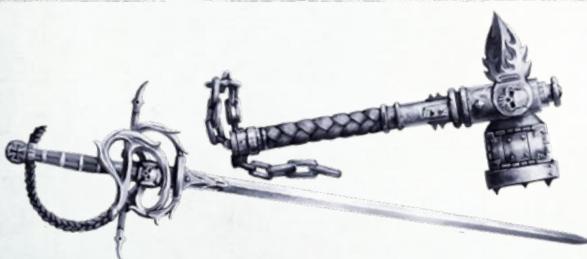
Оружие	Цена	Вес	Доступность	Дальнобойность	Урон	Достиоинства и изъяны
АРБАЛЕТЫ						
Болт (12 штук)	5/-	0	Распространённые	Как у оружия	—	Пронзающее
Луки						
Стрела (12 штук)	5/-	0	Распространённые	Как у оружия	—	Пронзающее
Эльфийская стрела	6/-	0	Экзотические	+50	+1	Бронебойное, меткое, пронзающее
ПОРОХОВОЕ И ИНЖЕНЕРНОЕ						
Пуля и порох (12 зарядов)	3/3	0	Распространённые	Как у оружия	+1	Бронебойное, пронзающее
Свинцовая дробь и порох (12 зарядов)	3/3	0	Распространённые	Как у оружия	—	Взрыв (+1)
Импровизированная дробь и порох	3п	0	Распространённые	Вдвое меньше, чем у оружия	—	—
ПРАЩИ						
Каменные пули (12 штук)	2п	0	Распространённые	Как у оружия	—	Ошеломляющее
Свинцовые пули (12 штук)	4п	0	Распространённые	-10	+1	Ошеломляющее

## РУЧНОЕ ОРУЖИЕ

«Ручное оружие» — это термин, который мы используем для обозначения самого разнообразного оружия, совершенно одинакового с точки зрения правил: одноручных мечей, топоров, молотов, палиц, коротких копий и т. п.

### БОЕПРИПАСЫ ДЛЯ ПОРОХОВОГО ОРУЖИЯ

Мушкетоны — это единственное пороховое оружие, которое стреляет зарядами с импровизированной и свинцовой дробью. Всё остальное пороховое и инженерное оружие стреляет пулями.



## ПОВРЕЖДЕНИЕ ОРУЖИЯ

Некоторые неудачные промахи (см. стр. 160) и заклинания могут повредить оружие. Каждый раз, когда оружие получает урон, показатель урона самого оружия снижается на 1 пункт. Как только урон оружия снижается до +0 (или до +PC+0), в руках у персонажа остаётся искрёженный до неузнаваемости обломок, который считается импровизированным оружием. Если урон получает импровизированное оружие, оно приходит в полную негодность.

Повреждённое оружие можно починить — оружейник возьмёт за подобную работу около 10% от стоимости оружия за каждый полученный этим оружием пункт урона. Оружие, которое пострадало до такой сте-

пени, что стало импровизированным, починить уже не получится. Персонаж может починить оружие самостоятельно — для этого ему понадобится подходящий навык *ремесла*, рабочие инструменты и — если оружие получило больше 1 пункта урона — мастерская.

## ТИПЫ ОРУЖИЯ БЛИЖНЕГО БОЯ

Всё оружие ближнего боя сгруппировано по типам. Для того чтобы обращаться с оружием определённого типа, требуется соответствующий навык. Так, для того чтобы эффективно пользоваться цепями, требуется навык *рукопашного боя (цепи)*, а для древкового оружия — навык *рукопашного боя (древковое)*. Если персонаж пользуется оружием, не сделав ни одного шага развития в соответствующем навыке, в качестве проверки попадания ему придётся проходить ПРОВЕРКУ БЛИЖНЕГО БОЯ, но, испытывая на себе эффекты всех изъянов этого оружия, персонаж не сможет воспользоваться ни одним из его достоинств. У некоторых типов оружия ближнего боя на этот счёт имеются дополнительные правила.

### Кавалерийское оружие

Кавалерийское оружие полагается использовать верхом. Чтобы без помех сражаться двуручным (2P) кавалерийским оружием, будучи пешим, персонажу придётся овладеть не только навыком ближнего боя (*кавалерийское*), но и навыком ближнего боя (*двуручное*). Одноручным кавалерийским оружием пеший персонаж сражаться, скорее всего, попросту не сможет.

### Парирующее оружие

При помощи навыка *рукопашного боя (парирующее)* можно использовать любое одноручное оружие, обладающее достоинством *защитное*. Когда персонаж использует навык *рукопашного боя (парирующее)* в защите, он может применять его без модификатора -20 за то, что держит *парирующее* оружие в неосновной руке (см. стр. 161).

### Цепы

Если персонаж не обладает навыком обращения с *цепами*, любое оружие этого типа в его руках будет считаться  *опасным* (в добавок к уже имеющимся у него изъянам).

## ДЛИНА ОРУЖИЯ

Оружие ближнего боя отличается длиной.

- Компактное.** Ноги, кулаки, возможно, голова персонажа, а также всё, что к ним прикреплено.
- Очень короткое.** Менее футов 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; персонаж с таким оружием может участвовать в ближнем бою с противником, находясь на расстоянии до 4 ярдов от него (а не 2, как обычно).
- Громадное.** Более 10 футов в длину; персонаж с таким оружием может участвовать в ближнем бою с противником, находясь на расстоянии до 6 ярдов от него (а не 2, как обычно).



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ДЛИНА ОРУЖИЯ И СРАЖЕНИЕ НАКОРОТКЕ

Вот простые правила для тех, кто считает, что длина оружия нужна не только для того, чтобы представлять, как оно выглядит, и понимать, удастся ли воспользоваться им в этом узком тёмном тоннеле.

#### ДЛИНА ОРУЖИЯ

Если оружие персонажа длиннее, чем оружие противника, противник получает модификатор -10 при ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ, поскольку с более длинным оружием куда проще держать врага на безопасном расстоянии.

#### СРАЖЕНИЕ НАКОРОТКЕ

Персонаж может совершить действие, чтобы пройти встречную проверку рукопашного боя и попытаться приблизиться к противнику практически вплотную. Тот, кто выигрывает в этой ПРОВЕРКЕ, выбирает, продолжится сражение как прежде или передёт в бой НАКОРОТКЕ. Чтобы выйти из сражения НАКОРОТКЕ, нужно либо выйти из БЛИЖНЕГО БОЯ, либо устроить так, чтобы противник оказался сбит с ног. В сражении НАКОРОТКЕ любое оружие длиннее короткого считается импровизированным.

## ТИПЫ ДИСТАЦИОННОГО ОРУЖИЯ

Обращение с дистанционным оружием — тонкое искусство. Персонаж не может пользоваться дистанционным оружием, если он не сделал ни одного шага развития в соответствующей специализации навыка стрельбы. Так, если персонаж обладает только навыком стрельбы (пороховое), он не сможет пройти ПРОВЕРКУ СТРЕЛЬБЫ (луки). Из этого правила, однако, есть и свои исключения.

#### Арбалеты и метательное оружие

Арбалетами и метательным оружием пользоваться относительно просто. Персонаж может попытаться пройти ПРОВЕРКУ СТРЕЛЬБЫ (арбалеты) или СТРЕЛЬБЫ (метательное) за счёт дистанцион-

ного боя, но его оружие при этом лишается всех достоинств, сохраняя, однако, присущие ему изъяны.

#### Инженерное

Персонаж может попытаться пройти ПРОВЕРКУ СТРЕЛЬБЫ (инженерное) за счёт навыка стрельбы (пороховое), но его оружие при этом лишается всех достоинств, сохраняя, однако, присущие ему изъяны.

#### Пороховое оружие и взрывчатка

Персонаж, обладающий навыком стрельбы (инженерное), может беспрепятственно пользоваться пороховым оружием и взрывчаткой.

## ДИСТАНЦИЯ И ДАЛЬНОБОЙНОСТЬ

Дальнобойность оружия — это его средняя дистанция в ярдах. В главе 5: правила, на странице 161, указаны модификаторы применения дистанционного оружия при атаке целей, находящихся в рамках ближней, короткой, дальней и предельной дистанций. Эти расстояния вычисляются следующим образом:

### ВЫЧИСЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЯ ДИСТАНЦИЙ

Ближняя дистанция = дальность  $\div 10$

Короткая дистанция = дальность  $\div 2$

Дальняя дистанция = дальность  $\times 2$

Предельная дистанция = дальность  $\times 3$

### ПРИМЕРЫ ДИСТАНЦИЙ ДЛЯ РАЗЛИЧНОГО ОРУЖИЯ

Оружие	Ближняя	Короткая	Средняя	Дальняя	Предельная
Лук	5	25	50	100	150
Пистолет	2	10	20	40	60
Праща	6	30	60	120	180
Тяжёлый арбалет	10	50	100	200	300

## ДОСТОИНСТВА ОРУЖИЯ

Некоторые виды оружия обладают полезными свойствами, которые мы называем достоинствами оружия.

#### Бронебойное

Такое оружие крайне эффективно, когда дело касается пробития доспехов. Бронебойное оружие полностью игнорирует класс защиты любой неметаллической брони и 1 пункт класса защиты любой металлической брони.

#### Быстрое

Быстрое оружие разит настолько стремительно, что глаз порой просто не в силах за ним уследить. Персонаж с быстрым оружием может атаковать им в любой момент раунда, вне зависимости от установленной инициативой очередности — неважно, первым или последним, после персонажа, который собирается совершить свой ход, или прямо перед ним.

Кроме того, персонаж, который пытается защититься от быстрого оружия при помощи оружия, лишённого этого достоинства, получает модификатор -10 к ПРОВЕРКЕ РУКОПАШНОГО БОЯ (остальные навыки работают как обычно). Если быстрым оружием вооружены

противники, они будут вынуждены соблюдать порядок инициативы, но только друг относительно друга. Обрати внимание, что оружие не может быть *быстрым* и *медленным* одновременно — при наличии такого изъяна это достоинство не действует.

### **Взрыв (радиус)**

Все персонажи в пределах радиуса (в ярдах) от цели получают [*урон оружия + уровень успеха*] пунктов урона и состояния, тип и количество которых зависят от оружия.

### **Грозное**

При попадании из грозного оружия к его урону можно прибавить либо уровень успеха, либо результат, выпавший на игральной кости единиц (смотря что выше). Например, если при ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ нужен результат не выше 52, а на 1d100 выпадает 34, можно прибавить к урону оружия не уровень успеха (то есть 2), а число, которое выпало на игральной кости единиц (то есть 4). Обрати внимание, что оружие не может быть *грозным* и *щадящим* одновременно — при наличии такого изъяна это достоинство не действует.

### **Защитное**

Защитное оружие создано для того, чтобы парировать вражеские атаки. Каждое защитное оружие, которое персонаж держит в руках, обеспечивает +1 к уровню успеха при ПРОВЕРКАХ РУКОПАШНОГО БОЯ, если тот защищается от вражеских атак.

### **Меткое**

Из меткого оружия проще попасть в цель. Стреляя из такого оружия, персонаж получает модификатор +10 к ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ.

### **Мечелом**

Некоторые виды оружия предназначены специально для того, чтобы «ловить» чужое оружие и даже ломать его. Если персонаж, защищаясь мечеломом от удара клиновым оружием, проходит ПРОВЕРКУ РУКОПАШНОГО БОЯ, и та оказывается удачной, он может не наносить противнику ТРАВМУ, а вместо этого поймать его оружие в ловушку.

В этом случае персонаж должен немедленно пройти ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ СИЛЫ, прибавив к уровню успеха своей ПРОВЕРКИ СИЛЫ УРОВЕНЬ УСПЕХА предшествовавшей ей ПРОВЕРКИ РУКОПАШНОГО БОЯ. Если побеждает персонаж, его противник выпускает свой клинок из рук. Если персонаж побеждает с итоговым уровнем успеха +6 и выше, он не только обезоруживает противника, но и ломает его клинок (если, конечно, тот не обладает достоинством *неразрушимое*). Если персонаж проигрывает ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ, противник высвобождает своё оружие и может сражаться как обычно.

### **Многозарядное (заряды)**

Такое оружие можно снарядить указанным количеством зарядов, чтобы выпустить их один за другим, не перезаряжая оружие после каждого выстрела. Как только все заряды будут выпущены, оружие придётся перезарядить по обычным правилам.

### **Неразрушимое**

Непревзойдённое исполнение или качество материалов делают это оружие исключительно прочным и долговечным — вряд ли найдётся хоть что-то, что способно его повредить, сломать или затупить.

### **Обездвиживающее**

Такое оружие опутывает противника, мешая ему двигаться. Цель атаки этим оружием оказывается *обездвижена*, и для того, чтобы освободиться, ей придётся пройти ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ СИЛЫ против атакующего персонажа. Пока противник не освободится, персонаж не сможет атаковать этим оружием вновь. Сам персонаж может вы свободить своё оружие в любой момент, избавив противника от состояния *обездвиженности*.

### **Огибающее**

Огибающее оружие, как правило, представляет собой нечто вроде длинной цепи или ремня с грузом на конце. Парировать нанесённый таким оружием удар — задача не из лёгких, поскольку груз так и норовит обогнуть подставленный щит или клинок. Защищаясь в ближнем бою против врага, вооружённого *огибающим* оружием, персонаж получает -1 УРОВЕНЬ УСПЕХА при ПРОВЕРКЕ РУКОПАШНОГО БОЯ.

### **Оттесняющее**

При помощи такого оружия персонаж может отпугнуть противника или оттеснить его прочь от себя. Предприняв успешную атаку *оттесняющим* оружием, персонаж, вместо того чтобы наносить противнику урон, может заставить его отступить на [УРОВЕНЬ УСПЕХА] ярдов.

### **Ошеломляющее**

Ошеломляющее оружие особенно хорошо подходит для того, чтобы вышибать из противников излишнюю прыть. Если успешная атака таким оружием приходится противнику в голову, персонаж должен немедленно пройти ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ СИЛЫ ПРОТИВ СТОЙКОСТИ СВОЕЙ ЦЕЛИ. Если персонаж побеждает, цель получает СОСТОЯНИЕ *ошеломления*.

### **Пистолет**

Это оружие можно использовать, участвуя в ближнем бою. Обрати внимание, что персонаж при этом не получает модификатор +40 за то, что его цель находится в рамках ближней дистанции.

### **Пороховое**

Оглушительный грохот выстрелов и клубы густого дыма способны вселять страх в сердца врагов. Персонаж, в которого стреляют из порохового оружия, должен успешно пройти ПРОВЕРКУ ХЛАДНОКРОВИЯ (+20), чтобы не впасть в *панику*, даже если выстрел окажется неточным.

### **Пронзающее**

Такое оружие очень коварно — одно-единственное точное попадание может оказаться смертельным. Успешная ПРОВЕРКА ПОПАДАНИЯ *пронзающим* оружием считается удачной при выпадении не только дубля (т. е. 11, 22, 33 и т. д.), но и любого результата, который делится на 10 (т. е. 10, 20, 30 и т. д.).

Если удачной оказывается атака дистанционным *пронзающим* оружием, снаряд накрепко застревает в теле цели. Чтобы вытащить дротик, копьё, стрелу или болт, потребуется ПРОВЕРКА ЛЕЧЕНИЯ (+0). Чтобы извлечь пулью, потребуется помочь хирурга (см. ТАЛАНТ ХИРУРГИЯ в главе 4: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ). Цель при этом теряет возможность восстанавливать по одному из своих пунктов ЗДОРОВЬЯ за каждый неизвлечённый снаряд.

### **Разрубающее**

Разрубающее оружие оснащено тяжёлым и широким лезвием, способным с поразительной лёгкостью разрезать самые прочные доспехи. Если атака таким оружием попадает в цель, она наносит свой обычный урон противнику, а также 1 пункт урона броне (или щиту), защищающей поражённую часть тела.

### **Сокрушающее**

Некоторые виды оружия за счёт своего огромного веса или продуманной конструкции причиняют поистине ужасающие повреждения. При попадании в цель к урону *сокрушающего* оружия прибавляется ещё и результат, выпавший на игральной кости единиц. Обрати внимание, что оружие не может быть *сокрушающим* и *щадящим* одновременно — при наличии такого изъяна это достоинство не действует.

### **Точное**

Это оружие словно само наводится на цель. Атакуя *точным* оружием, персонаж получает +1 к уровню успеха успешной ПРОВЕРКИ ПОПАДАНИЯ. Обрати внимание, что оружие не может быть *точным*

и неточным одновременно — при наличии такого изъяна это достоинство не действует.

### Щит (класс брони)

Если персонаж использует такое оружие, обороняясь от вражеской атаки, оно обеспечивает ему указанный класс брони, защищающей все части его тела. Если оружие обладает достоинством щит (2) или щит (3), значит, его можно использовать для защиты от дистанционных атак, но атакующий при этом должен находиться в поле зрения вооружённого щитом персонажа.

## Изъяны оружия

Некоторые виды оружия сложны, а то и попросту опасны в обращении — подобные отрицательные свойства описываются изъянами оружия.

### Массивное

Для того чтобы эффективно применять массивное оружие в бою, придётся изрядно попотеть. Если массивное оружие также является грозным и (или) сокрушающим, персонаж сможет воспользоваться этими достоинствами, только если предпримет АТАКУ С РАЗГОНА.

### Медленное

Медленное оружие — тяжёлое и неудобное, и использовать его в бою непросто. Персонаж с медленным оружием всегда атакует последним, вне зависимости от установленной инициативой очерёдности. Кроме того, противники, которые защищаются от его атаки, получают +1 к уровню УСПЕХА соответствующей ПРОВЕРКИ.

### Неточное

Конструкция такого оружия не слишком удобна, и поразить с его помощью цель может быть непросто. Атакуя неточным оружием, персонаж получает -1 к уровню УСПЕХА своей ПРОВЕРКИ ПОПАДАНИЯ.

### Опасное

Некоторые виды оружия почти столь же опасны для своего владельца, сколь и для его врагов. Любая провальная ПРОВЕРКА, в результате которой на игральной кости единиц или десятков выпадает 9, считается неудачной (подробнее см. в главе 5: правила).



### Перезарядка (показатель)

Перезарядка такого оружия занимает массу времени. Чтобы зарядить оружие с этим изъяном, персонаж должен пройти продолжительную ПРОВЕРКУ соответствующей специализации навыка стрельбы. Оружие будет заряжено, как только персонаж накопит [показатель изъяна] уровней успеха. Если персонаж в процессе что-нибудь отвлечёт, ему придётся начинать всё заново.

### Щадящее

Некоторые виды оружия не слишком эффективны в том, что касается пробивания брони. При атаке щадящим оружием КЛАСС БРОНИ противника считается вдвое большим. Кроме того, успешное попадание щадящим оружием не гарантирует того, что противник потеряет хотя бы 1 пункт ЗДОРОВЬЯ (см. стр. 159).

## БРОНЯ

*Хочешь жить — избегай сражений. Это, так сказать, базовый принцип. Если не выходит — носи броню... Что не так-то?*

Капрал «Ноббс» Ноббилар,  
инструктор вводного курса боевой подготовки

Доступная героям броня имеет следующие параметры:

- **Тип брони.** Вся броня разделена на типы в зависимости от своих защитных качеств.
- **Цена.** Средняя стоимость брони.
- **Вес.** Вес брони.
- **Доступность.** Доступность брони.
- **Эффект.** Модификаторы, которые действуют на персонажа, когда он надевает эту броню. Помни, что эти модификаторы суммируются с последствиями ПЕРЕГРУЖЕННОСТИ (см. стр. 293). **Примечание:** некоторые типы брони обеспечивают модификатор, значение которого зависит от количества надетых на персонажа элементов этой брони. Так, например, каждый элемент кольчужной брони обеспечивает -10 к СКРЫТНОСТИ персонажа.
- **Зоны попадания.** Части тела, которые защищает броня.
- **Класс брони.** Степень защиты, которую броня обеспечивает прикрытым ею частям тела.
- **Достоинства и изъяны.** Достоинства и изъяны, которыми наделена броня.

## ПОВРЕЖДЕНИЕ БРОНИ

Сыплющиеся на персонажа удары вполне могут повредить, а то и сломать надетую на него броню. Каждый полученный бронёй пункт УРОНА снижает на 1 пункт КЛАСС БРОНИ, защищающей соответствующую часть тела персонажа. Как только КЛАСС БРОНИ, защищающей соответствующую часть тела, снижается до 0, броня перестаёт действовать.

Существует два основных способа повредить броню:

1. Применение некой особой способности вроде ЗАКЛИНАНИЯ или ЧЕРТЫ.
2. Предотвращение ТРАВМЫ.

### Предотвращение травмы

Это происходит, только если ты сам того пожелаешь. Если в результате вражеской атаки персонаж получает ТРАВМУ части тела, прикрытой бронёй, ты можешь снизить на 1 пункт КЛАСС БРОНИ, защищающей эту часть тела, но при этом предотвратить получение ТРАВМЫ. Обрати внимание, что ТРАВМУ, полученную в результате атаки, игнорирующей КЛАСС БРОНИ, предотвратить не получится.

Персонаж получит весь причитающийся ему урон (уже с учётом сниженного КЛАССА БРОНИ), но зато полностью избежит сопутствующих ТРАВМЕ дополнительных эффектов — броня будет повреждена, но предотвратит самые опасные последствия атаки.

### Починка брони

Повреждённую броню можно починить — бронник возьмёт за подобную работу около 10% от стоимости брони за каждый пункт

## БРОНЯ

Броня	Цена	Вес	Доступность	Эффект	Зоны попадания	Класс брони	Достиоинства и изъяны
<b>Мягкая кожа<sup>1</sup></b>							
Кожаная куртка	12 / —	1	Распространённая	—	Руки, торс	1	—
Кожаная жилетка	10 / —	1	Распространённая	—	Торс	1	—
Кожаные штаны	14 / —	1	Распространённая	—	Ноги	1	—
Кожаная шапочка	8 / —	0	Распространённая	—	Голова	1	Неполная
<b>Варёная кожа</b>							
Кожаная кираса	18 / —	2	Редкая	—	Торс	2	Уязвимые места
<b>Кольчуги<sup>2</sup></b>							
Кольчуга	3КР	3	Распространённая	—	Руки, торс	2	Гибкая
Кольчужная рубаха	2КР	2	Редкая	—	Торс	2	Гибкая
Кольчужные чулки	2КР	3	Редкая	—	Ноги	2	Гибкая
Кольчужный капюшон	1КР	2	Редкая	-10 к НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ	Голова	2	Гибкая, неполная
<b>Латы<sup>2</sup></b>							
Латная кираса	10КР	3	Редкая	—	Торс	2	Непробиваемая, уязвимые места
Латные наручи	8КР	3	Раритет	—	Руки	2	Непробиваемая, уязвимые места
Латные поножи	10КР	3	Раритет	-10 к СКРЫТНОСТИ	Ноги	2	Непробиваемая, уязвимые места
Глухой шлем	3КР	2	Раритет	-20 к НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ	Голова	2	Непробиваемая, уязвимые места
Открытый шлем	2КР	1	Распространённая	-10 к НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ	Голова	2	Неполная

<sup>1</sup>Мягкую кожу можно поддеть под броню любого другого типа и, таким образом, беспрепятственно сочетать их защитные качества.

<sup>2</sup>Каждый элемент кольчужной или латной брони снижает скрытность персонажа на 10 пунктов.

КЛАССА БРОНИ, который нужно восстановить. Так, если персонаж захочет починить кольчугу, потерявшую 1 пункт класса брони в результате попадания в торс и 1 пункт класса брони в результате попадания в правую руку, это обойдётся ему в 20% от стоимости кольчуги, то есть в 12 шиллингов. Если класс брони любой из частей доспеха снижается до 0, починка этой части обойдётся в 30% от стоимости брони, а сам ремонт может потребовать немало времени.

Персонаж может починить броню самостоятельно — для этого ему понадобится подходящий навык ремесла, рабочие инструменты и, если речь о латах, мастерская.

## ДОСТОИНСТВА БРОНИ

Некоторые доспехи обладают полезными свойствами, которые называются достоинствами брони.

### Гибкая

Гибкую броню можно поддеть под доспех, лишённый такого достоинства, и, таким образом, беспрепятственно сочетать их защитные качества.

### Непробиваемая

Столь прочную и надёжную броню способно пробить далеко не всякое попадание. Если в результате удачной проверки попадания

по персонажу, облачённому в непробиваемую броню, на 1d100 выпадает нечётный результат (11, 33 и т. д.), то персонаж получает весь причитающийся урон, но игнорирует присущие ТРАВМЕ дополнительные эффекты.

## Изъяны брони

Некоторым доспехам присущи недостатки, которые называются изъянами брони.

### Неполная

Такая броня не защищает всю зону попадания целиком. Если в результате успешной проверки попадания в часть тела, защищённую неполной бронёй, на 1d100 выпадает чётный результат или если эта проверка оказывается удачной, класс брони при подсчёте полученного урона не учитывается.

### Уязвимые места

В этой броне есть небольшие отверстия и щели, и, если боец достаточно опытен или удачлив, он может поразить противника в одно из таких уязвимых мест. Если персонаж атакует оружием, обладающим достоинством пронзающее, попадает в часть тела, защищённую бронёй с таким изъяном, и его проверка попадания оказывается удачной, он может игнорировать класс брони противника при подсчёте нанесённого ему урона.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КОМПЛЕКТЫ БРОНИ

Если тебе нужны более простые и быстрые правила брони, можешь использовать эти. Здесь вся броня разделена на три типа: *лёгкую*, *среднюю* и *тяжёлую*. Лёгкая броня — это комплект, состоящий в основном из кожаных доспехов, средняя — в основном из кольчужных, а тяжёлая — из латных.

Броня	Цена	Вес	Доступность	Эффект	Зоны попадания	Класс брони	Достиоинства и изъяны
Лёгкая броня	2КР	1	Распространённая	—	Все	1	Гибкая
Средняя броня	5КР	5	Редкая	-10 к наблюдательности, -10 к скрытности	Все	2	Гибкая
Тяжёлая броня	30КР	6	Раритет	-20 к наблюдательности, -20 к скрытности	Все	3	Непробиваемая, уязвимые места

## СУМКИ И ЁМКОСТИ

Вещи можно рассовать по рюкзакам, мешкам, сумкам и кошелям — так их будет значительно легче носить с собой. В приведённой ниже таблице колонка «вес» обозначает вес самой ёмкости, а «вместимость» — количество пунктов веса, которое в ней можно поместить. При подсчёте веса, который может нести персонаж, учитывается только вес ёмкости. Если у тебя возникают вопросы касательно того, поместится ли тот или иной предмет в ёмкость, руководствуйся здравым смыслом (иными словами, вряд ли у твоего персонажа получится упаковать в рюкзак алебарду).

Предмет	Цена	Вес	Вместимость	Доступность
Бочка	8/-	6	12	Распространённый
Бочонок	3/-	2	4	Распространённый
Бурдюк	1/8	1	1	Распространённый
Кошелёк	4п	0	1	Распространённый
Кувшин	3/2	1	1	Распространённый
Мешок	1/-	2	4	Распространённый
Мешок (большой)	1/6	3	6	Распространённый
Наплечная сумка	1/-	1	2	Распространённый
Оловянная кружка	4/-	0	0	Распространённый
Перемётные сумки	18/-	4	8	Распространённый
Рюкзак	4/10	2	4	Распространённый
Фляжка	5/-	0	0	Распространённый
Футляр для свитков	16/-	0	0	Редкий



Рюкзак считается надетым (см. стр. 293), если носить его на спине.

Бочка вмещает 32 галлона жидкости.

Бочонок вмещает 10 галлонов жидкости.

Бурдюк вмещает 1 галлон жидкости.

Кувшин вмещает 1 галлон жидкости.

Мешок при переноске занимает одну руку.

Мешок (большой) при переноске занимает одну руку (две, если заполнен доверху).

Наплечная сумка считается надетой (см. стр. 293), если носить её через плечо.

Фляжка вмещает 1 пинту жидкости.

## ОДЕЖДА И АКСЕССУАРЫ

Стили одежды в Империи варьируются в очень широких пределах, но, как правило, простолюдины носят самые обыкновенные туники, штаны и юбки. Представители зажиточного среднего класса предпочитают одежду в стиле «буфы и разрезы» в сочетании со шляпами и чулками. Высшие классы дополняют этот стиль щегольскими плащами, мехами и ещё более экстравагантными шляпами, украшенными как можно более длинными, пышными и экзотичными перьями.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Амулет	2п	0	Распространённый
Башмаки/сапоги	5/-	1	Распространённый
Булавки/шпильки (6 штук)	10/-	0	Редкий
Духи	10/-	0	Распространённый
Жезл	8КР	1	Раритет
Капюшон/маска	5/-	0	Распространённый
Костюм	1КР	1	Редкий
Ливрея/мундир/форменная одежда	1КР 2/-	1	Редкий
Одежда	6/-	1	Распространённый
Перстень-печатка	5КР	0	Раритет
Перчатки	4/-	0	Распространённый
Плащ	10/-	1	Распространённый
Придворный наряд	12КР	1	Редкий
Пудра	10/-	0	Распространённый
Религиозный символ	6/8	0	Распространённый
Ряса/мантия	2КР	1	Распространённый
Татуировка	4/- (+)	0	Редкий
Тёплый плащ	18/-	1	Распространённый
Трость	3КР	1	Распространённый
Туфли/сандалии	5/-	0	Распространённый
Украшения	Разная	0	Распространённый
Шляпа	4/-	0	Распространённый

**Жезл.** Высокопоставленные сановники нередко используют украшенные жезлы как знак своего служебного положения.

**Перстень-печатка.** Дворяне и влиятельные бюргеры нередко носят золотые перстни с выгравированными на них изображениями — обычно родовыми, гильдейскими или личными гербами. Оттиском такого перстня в воске или сургуче очень удобно запечатывать корреспонденцию.

**Плащ.** Защищает владельца от непогоды.

**Придворный наряд.** Наряды придворных отличаются такими характерными деталями, как дорогие ткани, кружевные манжеты и воротники и туфли с длинными заострёнными носами. Во время банкетов и приёмов слуги тоже облачиваются в придворные наряды, но их сюртуки и корсеты далеко не столь роскошны, как одежды господ, так что придворный наряд слуги обойдётся вдвое дешевле.

**Тёплый плащ.** Защищает владельца от непогоды и холода. Без тёплого плаща или чего-то похожего сложность проверок, связанных с холодами (см. стр. 181), будет заметно выше.

**Трость.** Полированные деревянные трости с металлическими набалдашниками среди богатых горожан нередко служат знаком общественного и служебного положения.

**Украшения.** Цена украшений зависит от качества исполнения, металла, из которого они изготовлены, и стоимости вставленных в них самоцветов. Как правило, кольцо без самоцветов стоит от 5 до 10 может соответствующего достоинства (т. е. медное стоит 5–10 пенни, серебряное — 5–10 шиллингов, а золотое — 5–10 крон), а ожерелье — около 20 монет.

**Шляпа.** В больших и малых городах Империи красавая шляпа может служить знаком общественного и служебного положения — чем она пышнее и роскошнее, тем лучше.

## ЕДА, НАПИТКИ И ЖИЛЬЁ

Еда и жильё низкого качества стоят вдвое дешевле, высокого качества — вдвое дороже. Употребление низкокачественной пищи или напитков влечёт за собой 10%-ный риск подхватить *бешеную золотуху* (см. стр. 186).

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Вино/крепкая выпивка, порция	4п	0	Распространённый
Вино, бутылка	10п	0	Распространённый
Комната (общая), 1 ночь	10п	—	Распространённый
Комната (отдельная), 1 ночь	10/-	—	Распространённый
Конюшня, 1 ночь	10п	—	Распространённый
Крепкая выпивка, пинта	2/-	0	Распространённый
Обед в трактире	1/-	0	Распространённый
Паёк, 1 день	2/-	0	Распространённый
Продукты, 1 день	10п	1	Распространённый
Эль «Бугманн XXXXXX», пинта	9п	0	Экзотический
Эль, баклaga	3/-	2	Распространённый
Эль, пинта	3п	0	Распространённый

**Комната (общая).** Тому, кто ночует в общих комнатах, стоит осторожность воров.

**Комната (отдельная).** Комната, рассчитанная на 2 постояльцев. Комнаты побольше вмещают до 4 постояльцев и стоят вдвое дороже.

**Эль «Бугманн XXXXXX».** Купцы пересекают весь Старый Свет ради этого убойного гномьего эля из пивоварен прославленного Йозефа Бугманна, поставляющего свою продукцию во все крупные города Империи. С точки зрения правил кутежа (см. стр. 122) одна пинта «Бугманна XXXXXX» равна 4 пинтам обычного эля и гарантированно обеспечивает невосприимчивость к страху на 1d10 часов. **Эль, баклaga.** Вмещает 3 галлона жидкости. Пустую баклагу можно заполнить элем за 18п.

## ИНСТРУМЕНТЫ И НАБОРЫ



Большую часть собранных в этой таблице инструментов можно использовать в качестве импровизированного оружия, но некоторые достаточно тяжёлые и (или) острые инструменты (например, ломик или серп) по усмотрению ведущего вполне можно считать и ручным оружием. Многими из перечисленных предметов комплектуются мастерские и наборы рабочих инструментов, так что покупать эти предметы по отдельности нет необходимости.

**Гrimёрный набор.** Париков, грима, накладных носов, воска, волос и прочих материалов в этом наборе хватит, чтобы четыре раза полностью изменить свою внешность. Кроме того, в гrimёрный набор входят кое-какие полезные для артистов бутафорские мелочи вроде фальшивой крови.

**Кандалы.** Чтобы сломать кандалы, пленник должен пройти проверку силы (-30). Вне зависимости от результата он потеряет 1 пункт здоровья.

**Ловушка на животных.** Используется в основном для добычи пропитания (см. Добыча еды и сбор трав на стр. 120).

**Набор отмычек.** Множество небольших хитро изогнутых инструментов, необходимых для того, чтобы без дополнительных помех пользоваться НАВЫКОМ взлома.

**Набор противоядий.** В комплект входит небольшой ножичек, целебные травы и горшочек с пиявками. Успешная ПРОВЕРКА лечения с применением этого набора избавит цель от всех состояний отравления. Применение займёт по меньшей мере 2 раунда.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Абак	3/4	0	Редкий
Ведро	2/6	1	Распространённый
Веник	10п	2	Распространённый
Гвозди (12 штук)	2п	0	Распространённый
Грабли	4/6	2	Распространённый
Гrimёрный набор	6/6	0	Редкий
Зеркальце	1КР 1/6	0	Экзотический
Зрительная труба	5КР	0	Раритет
Кандалы	18/-	0	Редкий
Кирка	1КР	1	Распространённый
Кисть	4/-	0	Распространённый
Ключ	1/-	0	Распространённый
Копоушка	2/-		Редкий
Костиль	3/-	2	Распространённый
Ловушка на животных	2/6	1	Распространённый
Лодочный гарпун	5/-	1	Распространённый
Ломик	2/6	1	Распространённый
Лопата	8/-	2	Распространённый
Метла	1/6	0	Распространённый
Молоток	3/-	0	Распространённый
Мотыга	4/-	2	Распространённый

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Набор отмычек	15/-	0	Редкий
Набор противоядий	3КР	0	Редкий
Нож	8/-	0	Распространённый
Пила	6/-	1	Распространённый
Пинцет	1/-	0	Редкий
Писчее перо	3/-	0	Распространённый
Писчий набор	2КР	0	Редкий
Расчёска	10п	0	Распространённый
Резец	4/2	0	Распространённый
Рыболовные крючки (12 штук)	1/-	0	Распространённый
Секстант	3КР	0	Раритет
Серп	1КР	1	Распространённый
Ступка и пестик	14/-	0	Распространённый
Судейский молоток	1КР	0	Редкий
Увеличительное стекло	3КР	0	Раритет
Чернила	1КР	0	Распространённый
Швабра	1/-	2	Распространённый
Шест (3 ярда)	8/-	3	Распространённый
Штамп	5КР	0	Редкий
Штырь	1/-	0	Распространённый
Щипцы/Клещи	16/-	0	Распространённый

**Писчий набор.** Несколько писчих перьев, перочинный ножик, чернила, чернильница и промокательная бумага.

**Рыболовные крючки.** Незаменимы на рыбалке (см. *Добыча еды и сбор трав* на стр. 120).

**Увеличительное стекло.** Большая полированная линза с удобной рукояткой обеспечивает модификатор +20 при ПРОВЕРКАХ языка, если персонаж пытается прочесть мелкий или трудноразличимый текст. Столь же полезно увеличительное стекло и при ПРОВЕРКАХ наблюдательности, если персонаж пытается отыскать что-то малозаметное вроде секретной двери или тайника.

**Шест.** Длинный шест вроде тех, которыми пользуются лодочники, чтобы подвести баржу к берегу; считается импровизированным оружием.

## КНИГИ И ДОКУМЕНТЫ

Печатный станок в Империи был изобретён совсем недавно, поэтому большую часть книг по-прежнему переписывают от руки. Есть среди них и роскошные фолианты, украшенные искусственными миниатюрами, и дешёвые тетради, больше похожие на заполненные каркалями записные книжки. В крупных же городах официальные документы, новостные листки, политические памфлеты, поэмы, романы и научные труды всё чаще и чаще выходят из печатных мастерских. Все представленные в таблице цены приведены лишь для того, чтобы дать примерное и усреднённое представление о стоимости подобного рода продукции, потому что качество её исполнения и, конечно, содержимое могут варьироваться в очень широких пределах.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Карта	3КР	0	Редкий
Книга (аптекарское дело)	8КР	1	Редкий
Книга (законы)	15КР	1	Раритет
Книга (инженерное дело)	3КР	1	Редкий
Книга (искусство)	5КР	1	Редкий
Книга (криптография)	8КР	1	Экзотический
Книга (магия)	20КР	1	Экзотический
Книга (медицина)	15КР	1	Раритет
Книга (религия)	1КР	1	Распространённый
Книга (пустая)	10/-	1	Распространённый
Лист бумаги / пергамента	1/-	0	Распространённый
Листовка	1/-	0	Распространённый
Лицензия Гильдии	—	0	—
Официальный документ	3/-	0	Распространённый

**Книга (аптекарское дело).** Книги по аптечарскому делу, как правило, написаны и иллюстрированы от руки. В большинстве своём они содержат описания ингредиентов и рецепты составления и приготовления различных лекарств. Практически в каждой такой книге имеются рецепты желудочного тоника, целебного и бодрящего снадобий (см. *Травы и снадобья*). В самых дорогих и желанных книгах можно найти рецепты куда более экзотичных лекарств.

**Книга (законы).** По всему Старому Свету действуют самые разнообразные законы. В больших городах печатаются многотомные сборники законных актов, а в малых суды нередко довольствуются рукописными документами многовековой давности. Странствующие законники, которым приходится иметь дело с законами сразу нескольких регионов и городов, нередко пользуются самодельными сборниками, представляющими собой чересполосицу печатных и рукописных страниц, собранных под одной обложкой.

**Книга (инженерное дело).** Подавляющее большинство книг, посвящённых инженерному делу, выходит из-под печатного пресса. Инженерное дело в Империи — искусство, процветающее благодаря усилиям выпускников Альтдорфской школы инженеров и членов гномьей Гильдии Инженеров. Гномы же являются авторами, соавторами или редакторами большей части книг по инженерному делу.

**Книга (искусство).** Пьесы, поэмы, баллады и собранные в папки нотные листы — книги, посвящённые искусству, могут выглядеть по-разному и содержать в себе самые разные материалы. Есть среди них и наставления, разъясняющие тонкости построения перспективы, пропорций и композиций, написанные знаменитыми художниками и скульпторами вроде Леонардо да Миральяно специально для массовой печати.



**Книга (криптография).** В то время как отдельные шифры и ключи к ним вполне можно уместить на одной-двух страницах, книги по криптографии представляют собой объёмные рукописные кодексы, посвящённые тонкостям математики, нумерологии и многоалфавитного шифрования.

**Книга (магия).** Свои гrimuары с заклинаниями маги, как правило, составляют вручную, а крепкие, убранные в кожу обложки этих томов нередко оснащают металлическими петлями и надёжными замками, которые иногда дополняют охранными и запирающими заклинаниями. При отсутствии лицензии, выданной Колледжами Магии, хранение магического гrimuара считается тяжкой ересью и карается самым суровым образом.

**Книга (медицина).** Книги по медицине бывают и рукописными, и печатными — зависит это главным образом от того, насколько авторитетным является автор труда. Книги по медицине обычно иллюстрируют анатомическими схемами и пояснительными рисунками.

**Книга (религия).** В Империи — государстве, славном разнообразием религиозных взглядов и традиций, — не меньшим разнообразием блестят и религиозные книги. Большую часть рынка, впрочем, занимает именно печатная продукция — дешёвая, популярная и оттого крайне многочисленная.

**Лицензия Гильдии.** Лицензия Гильдии, как правило, представляет собой пергаментный лист, украшенный большой гильдейской печатью и подписанный местным гильдмейстером. Лицензию Гильдии нельзя купить — её вручают только полноправным членам Гильдии в соответствии с установленными законами и традициями.

**Официальный документ.** Должным образом оформленный официальный документ, будь то завещание, долговая расписка, коммерческое предложение и т. п.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ГИЛЬДЕЙЦЫ

Если персонаж является обладателем лицензии какой-нибудь гильдии, он может прибегнуть к своим профессиональным связям, чтобы раздобыть какое-нибудь редкое снаряжение. При провале ПРОВЕРКИ ДОСТУПНОСТИ такой персонаж может пройти ПРОВЕРКУ СПЛЕТНИЧЕСТВА, чтобы поговорить со своими товарищами по гильдии и выяснить, не знают ли они, где можно найти то, что ему нужно. В случае успеха персонаж сможет немедленно пройти ПРОВЕРКУ ДОСТУПНОСТИ ещё раз.

## РАБОЧИЕ ИНСТРУМЕНТЫ И МАСТЕРСКИЕ

Рабочие инструменты нужны для того, чтобы делать и чинить небольшие и (или) простые предметы, проходя ПРОВЕРКУ РЕМЕСЛА, и приведённые ниже разновидности таких инструментов — всего лишь несколько примеров из великого множества возможных вариантов. Мастерские необходимы для создания и починки особо больших и (или) очень сложных предметов. Несколько мастерских, расположенных по соседству, можно объединить в одну большую мастерскую — престижное место, достойное самого талантливого и (или) почтенного профессионала.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Рабочие инструменты	3КР	1	Раритет
Мастерская	80КР	—	Экзотический

**Аптекарь:** рабочие инструменты включают в себя пестик и ступку, мерные ложки, склянки, гирьки и точные аптекарские весы. В мастерской также имеются печи, горелки и полки со всевозможными ингредиентами.

**Врач:** иглы и шовный материал, бинты, скальпель, уксус, хирургические щипцы и расширитель. В мастерской также имеются анатомические атласы, всевозможные врачебные принадлежности и хирургический стол.

**Инженер:** песочные часы, линейка, запальний шнур, циркуль и угольник. В мастерской также имеются катушки, верёвки, рейки и чертёжные столы.

**Навигатор:** квадрант, астролябия, секстант, карты, компасы, песочные часы и лотки.

**Ремесленник:** Ассортимент рабочих инструментов, которыми пользуются ремесленники, очень широк. Вот лишь несколько примеров:

- Гравёр:** резцы, пробойники, воск, кислота, молоток и зубила. В мастерской также имеются формы и прессы.
- Кузнец:** молоток, клещи, пробойники, штампы, свёрла и буры. В мастерской также есть наковальня, горн, волочильня, молоты и запас металлических слитков.
- Плотник:** молоток, гвозди, пила, линейка, мел и отвес. В мастерской также имеется токарный станок, рубанки, тиски и запас древесины.

**Прочие ремесленники:** бальзамировщик, бондарь, бронник, винодел, гончар, дубильщик, золотых дел мастер, каллиграф, каменотёс, каменщик, картограф, кожевенник, корабел, лучных дел мастер, маляр, огранщик, оружейник, пивовар, повар, портной, резчик по дереву, ружейник, сапожник, свечник, стеклодув, ткач и ювелир.



**Травник:** ступка и пестик, маленькие ножички, секатор и толстые перчатки. В мастерской также имеются сушильни, сита, цедилки, воронки, чаши и кувшины.

**Художник:** кисти и краски, молоток и резцы, рашпили и напильники, стеки. В мастерской также имеются мольберты или пьедесталы и запас холста, бумаги, пергамента, дерева, глины или необработанного камня.

# ЖИВОТНЫЕ И ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Домашние животные широко используются по всей Империи. В главе 12: **бестиарий** приведены примеры некоторых из них. Как и у предметов из раздела **Сумки и ёмкости** (см. стр. 301), у некоторых животных и транспортных средств наряду с весом указана и **вместимость** — параметр, который даёт представление о том, какой вес можно на этом животном (или транспортном средстве) перевозить.

Предмет	Цена	Вес	Вместимость	Доступность
Боевой конь	70КР	—	18	Распространённый
Верховая лошадь	15КР	—	16	Распространённый
Гребная лодка	6КР	—	60	Редкий
Дестриэ	230КР	—	20	Редкий
Дилижанс/карета	150КР	—	80	Раритет
Коракл	2КР	6	10	Редкий
Курица	5п	1	0	Распространённый
Мул	5КР	—	14	Распространённый
Обезьяна	10КР	2	1	Раритет
Охотничья собака	2КР	—	0	Раритет
Ошейник и поводок	1/7	0	—	Распространённый
Парусный корабль	2300КР	—	2800	Раритет
Повозка	20КР	—	25	Распространённый
Пони	10КР	—	14	Распространённый
Почтовые голуби	3/—	1	0	Редкий
Речная лодка/баржа	225КР	—	300	Раритет
Седло и сбруя	6КР	4	—	Распространённый
Тачка	10КР	5	10	Распространённый
Упряжная лошадь	4КР	—	20	Распространённый
Фургон	75КР	—	30	Распространённый
Черви (6 штук)	1п	0	—	Распространённый

**Гребная лодка:** достаточно одного гребца.

**Дестриэ:** огромный и могучий боевой конь.

**Дилижанс/карета:** обычно требуется два кучера и четыре лошади.

**Коракл:** небольшая одноместная лодка, которую можно без особого труда таскать с собой. Коракл представляет собой лёгкую плетёную раму, обтянутую шкурами. Чтобы править кораклом, достаточно одного небольшого весла.

**Парусный корабль:** огромное морское судно, для управления которым нужно несколько десятков членов экипажа.

**Повозка:** требуется кучер и тягловое животное.

**Речная лодка/баржа:** как правило, требуется три члена экипажа.

**Фургон:** обычно требуется один кучер и две лошади.

## НАРКОТИКИ И ЯДЫ

Хотя законами большей части Империи наркотики и дурманы зелья не запрещены, с точки зрения Церкви Сигмара они расцениваются в первую очередь как обрядовые атрибуты различных сомнительных культов. В больших городах взгляды на подобного рода пороки куда более свободны — там без особого труда можно найти забегаловки, где посетителям могут предложить и слюнь, и чудной корень, и «Ранальдову усладу». Яды тоже не запрещены, но хранение отравы непременно вызовет ряд вполне закономерных вопросов касательно дальнейших намерений её владельца.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Корень мандрагоры	1КР	0	Раритет
Луноцвет	5КР	0	Редкий
«Ранальдова услада»	18/—	0	Редкий
Сердцевой	40КР	0	Экзотический
Слюнь	1КР 5/—	0	Раритет
Сумасбродовик	5КР	0	Экзотический
Чёрный лотос	20КР	0	Экзотический
Чудной корень	4/—	0	Раритет

**Корень мандрагоры.** Этот дурманный корень растёт под виселицами, и его жуют, чтобы усмирить встревоженный разум. Под действием корня мандрагоры скорость персонажа снижается вдвое, а сам он должен каждый РАУНД проходить **проверку силы воли**, чтобы совершить либо действие, либо **перемещение** (что-то одно по выбору игрока). При этом, однако, он получает модификатор +20 при ПРОВЕРКАХ ХЛАДНОКРОВИЯ. **Длительность:** всё время, пока персонаж жует корень, и ещё  $1d10 \times 10$  минут после этого.

**Луноцвет.** Это успокоительное средство готовят из высушенного мха, произрастающего в Лаурелорне. Эльфы используют луноцвет как лекарство против Чёрной чумы — приняв его, они получают модификатор +30 ко всем ПРОВЕРКАМ, связанным с сопротивлением этой ужасной болезни. На представителей всех остальных народов он действует иначе — вдохнув пары круто заваренного луноцвета, персонаж, не являющийся эльфом, должен пройти **проверку силы воли** (-30). При провале он немедленно оказывается **без сознания**, а в случае успеха получает модификатор +20 к ПРОВЕРКАМ ХЛАДНОКРОВИЯ и состояние **усталости**. Самые высокооплачиваемые врачи используют луноцвет как эффективный анестетик. **Длительность:**  $1d10 + 5$  часов.

**«Ранальдова услада».** Этот вызывающий сильнейшее привыкание состав производят из серы, ртути и некоторых других веществ, высушивают, размалывают в порошок и вдыхают через нос. Под действием этого наркотика персонаж получает +1 к СКОРОСТИ и по +10 к БЛИЖНЕМУ ВОЮ, СИЛЕ, ВЫНОСЛИВОСТИ и ПРОВОРСТВУ. Три часа спустя эффект сходит на нет, и персонаж получает -2 к скорости и по -20 к БЛИЖНЕМУ ВОЮ, СИЛЕ, ВЫНОСЛИВОСТИ и ПРОВОРСТВУ. **Длительность:** 1 день.

**Сердцебой.** Безвкусный и бесцветный сердцебой — это смертоносная смесь ядов бормохвата и амфисбены (редкой двухголовой змеи). Жертва, выпившая его, оказывается *отравлена* (4). При *отравлении* сердцебоем проверка *стойкости* будет *трудной* (-10).

**Слюнь.** Этот мощнейший галлюциноген добывают из желёз хамелеоновой пиявки, одного из обитателей многочисленных болот Империи. Под действием этого наркотика персонаж погружается в мир грёз, где его ждёт тот, кого он жаждет увидеть больше всего, — потерянный возлюбленный, погибший друг или пропавший ребёнок. На улицах имперских городов этот наркотик называют слюнем, и особым спросом он пользуется среди тех, кто окончательно отчаялся обрести утешение в своей безграничной скорби. Приняв слюнь, персонаж должен пройти *проверку выносливости* (-30) — при провале он погружается в мир сладостных фантазий, который кажется ему абсолютно реальным (все подробности остаются на усмотрение ведущего). **Длительность:** 1d10 минут.

**Сумасбродовик.** Гоблины-фанатики едят эти галлюциногенные грибы перед битвой. Сумасбродовик даёт ТАЛАНТ *ярость*, +10 к силе и +4 к запасу здоровья. Когда гриб перестаёт действовать, персонаж теряет 1d10 пунктов здоровья. Если персонаж не зеленокожий, ему также придётся пройти *проверку стойкости* (+0), чтобы не подхватить *лёгкую инфекцию*. **Длительность:** всё время, пока персонаж жъёт гриб, и ещё 2d10 минут после этого.

**Чёрный лотос.** Это смертоносное растение встречается в джунглях Южных Земель, а его ядовитым соком наёмные убийцы нередко замывают свои клинки. Жертва, которая теряет хотя бы 1 пункт здоровья из-за удара таким клинком, немедленно оказывается *отравлена* (2). При *отравлении* чёрным лотосом проверка *стойкости* будет *трудной* (-10).

**Чудной корень.** Один из самых распространённых уличных наркотиков Империи, чудной корень вызывает чувство эйфории и лёгкие приятные галлюцинации, природу которых многие связывают с течением Ветров магии. Этот наркотик обеспечивает модификатор +10 к *Проверкам выносливости* и силы воли и модификатор -10 к *Проверкам проворства, инициативы и интеллекта* (а также навыков, связанных со всеми этими характеристиками). **Длительность:** всё время, пока персонаж жъёт корень, и ещё 1d10 × 10 минут после этого.

**Бодрящее снадобье.** Выпив это снадобье, персонаж немедленно избавляется от всех состояний *усталости*.

**Дурман.** Персонаж, который употребит это растение внутрь и провалит *Проверку стойкости*, через 2–3 часа погрузится в глубокий сон, который продлится  $1d10 + 4$  часов. **Дозировка:** по 1 на индивида.

**Желудочный тоник.** Обеспечивает модификатор +20 к *Проверкам*, связанным с излечением от желудочных заболеваний вроде *бешеной золотухи* или *кровавого поноса* (см. *Болезни* на стр. 186).



## ТРАВЫ И СНАДОБЬЯ

Целебные травы можно либо купить, либо собрать самостоятельно (см. *Добыча еды и сбор трав* на стр. 120). Чтобы извлечь из собранных растений нужные ингредиенты и приготовить из них припарку, как правило, требуется рабочие инструменты (травник). Для приготовления снадобий необходим навык ремесла (*аптекарь*).

**Земляной корень.** Эту траву употребляют внутрь, чтобы нивелировать эффект бубонов, вызванных Чёрной чумой (опухоль не сойдёт окончательно, но, по крайней мере, не будет доставлять больших неудобств). Кроме того, персонаж получает модификатор +10 ко всем *Проверкам*, связанным с этой ужасной болезнью. **Дозировка:** по 1 в день.

**Сальворт.** Резкий запах этой травки способен избавить персонажа от 1 состояния *ошеломления*. Всё, что нужно, — это растереть её руками и сунуть бедолаге под нос. **Дозировка:** по 1 на сцену.

**Факторилл.** Припарки, сделанные из этого растительного коагулянта, вмиг останавливают кровь, избавляя от всех состояний *кровотечения* без *Проверок лечения*. **Дозировка:** по 1 на каждую ТРАВУ.

**Целебная припарка.** Эта зловонная медицинская повязка сделана из звериного навоза и урины, смешанных с разнообразными целебными травами вроде сигмафойла, таррафата и валерианы. Травма, обработанная при помощи целебной припарки, не станет источником *лёгкой инфекции*.

**Целебное снадобье.** Если текущий показатель здоровья персонажа выше 0, это снадобье немедленно восстанавливает [РЕЙТИНГ выносливости] пунктов здоровья. **Дозировка:** по 1 на сцену.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Бодрящее снадобье	18/-	0	Редкий
Дурман	3КР	0	Раритет
Желудочный тоник	3/-	0	Распространённый
Земляной корень	5КР	0	Редкий
Сальворт	12/-	0	Распространённый
Факторилл	15/-	0	Экзотический
Целебная припарка	12/-	0	Распространённый
Целебное снадобье	10/-	0	Редкий

## ПРОТЕЗЫ

Болезни, сражения, несчастные случаи — возможность лишиться какой-нибудь части тела у жителя Империи есть всегда. У тех, кому не повезло, есть более или менее достойная альтернатива в виде протезов. Вес любого протеза, когда он надет, равен 0.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Вставные зубы	10/-	0	Раритет
Глазная повязка	6п	0	Распространённый
Золочёный нос	18/-	0	Редкий
Инженерное чудо	20КР	1	Экзотический
Искусственная нога	16/-	2	Редкий
Искусственный глаз	1КР	0	Раритет
Крюк	3/4	1	Распространённый

**Вставные зубы.** Такие зубы, как правило, искусно вырезают из дерева и раскрашивают так, чтобы их было невозможно отличить от настоящих. По правде говоря, для многих новенькие вставные зубы — это шаг вперёд по сравнению с теми гнилыми пеньками, что служили им прежде. Вставные зубы позволяют полностью игнорировать все модификаторы, связанные с потерей зубов.

**Глазная повязка.** Такой повязкой (вероятно, расшитой и искусно украшенной) можно прикрыть пустую глазницу.

**Золочёный нос.** Несмотря на то что большая часть искусственных носов уже давно делается из дерева или керамики, старинное название всё ещё используется очень широко. Надев золочёный нос, персонаж восстанавливает значение ХАРИЗМЫ, сниженной из-за отсутствия настоящего носа.

**Инженерное чудо.** Поднакопив изрядное количество денег, персонаж может заказать в Гильдии Инженеров истинное произведение технологического искусства, которое позволит ему полностью игнорировать эффекты ампутации уха, кисти, руки или ноги, — место плоти, костей и крови займут шестерни, тяги и шипящие паровые клапаны. Если персонаж получает ТРАВМУ, в результате которой должна пострадать часть тела, заменённая инженерным чудом, механический протез немедленно выходит из строя — его ремонт обойдётся по меньшей мере в 10% от его цены (но, быть может, и больше — всё зависит от природы и тяжести полученной травмы).

**Искусственная нога.** Искусственная нога (искусственная стопа действует точно так же, но обходится вдвое дешевле) позволяет восстановить 1 пункт СКОРОСТИ, сниженной из-за потери конечности. Потратив 100 пунктов опыта, персонаж может полностью восстановить сниженную из-за потери конечности СКОРОСТЬ, а ещё за 100 пунктов опыта вновь научиться пользоваться НАВЫКОМ УКЛОНЕНИЯ. Все эти преимущества, впрочем, действуют только при наличии искусственной ноги.

**Искусственный глаз.** Особенно популярны такие протезы среди тех, кто слишком богат для того, чтобы обходиться повязкой. Изготавливают искусственные глаза из самых разных материалов — от полированного дерева до цветного стекла.

**Крюк.** Крюк, который пристёгивается к культе, оставшейся на месте ампутированной кисти, служит ей на удивление удобной заменой — нужно лишь приноровиться им пользоваться. Каждые 100 пунктов опыта, вложенных персонажем в тренировки с крюком,

позволяют уменьшить на 5 пунктов модификатор —20, который налагается на все проверки, подразумевающие активное применение обеих рук (таким образом, потратив в общей сложности 400 пунктов опыта, персонаж сможет полностью избавиться от этого модификатора). В ближнем бою крюк считается кинжалом.

## РАЗЛИЧНОЕ ИМУЩЕСТВО

Если игроки захотят приобрести для своих персонажей что-то, что не включено в приведённый ниже перечень, можешь назначить цену самостоятельно, ориентируясь на предметы, указанные в таблице.

Предмет	Цена	Вес	Доступность
Бинт	4п	0	Распространённый
Верёвка (10 ярдов)	8/4	1	Распространённый
Ветошь	1п	0	Распространённый
Дирижёрская палочка	1/-	0	Распространённый
Игральные кости	10п	0	Распространённый
Колода карт	1/-	0	Распространённый
Котелок	8/-	1	Распространённый
Крюк-кошка	1КР —10	1	Редкий
Кукла	2/-	0	Распространённый
Кусок мела	10п	0	Распространённый
Лампа Давриха	2КР	1	Раритет
Ламповое масло	2/-	0	Распространённый
Лоток/сковорода	7/6	1	Распространённый
Масляная лампа	12/-	1	Распространённый
Масляный фонарь	1КР	1	Редкий
Музыкальный инструмент	2КР	1	Раритет
Мяч	5п	0	Распространённый
Огниво	4/2	0	Распространённый
Одеяло	8п	0	Распространённый
Палатка	12/-	2	Редкий
Парусина	8/-	1	Распространённый
Свеча (12 штук)	1/-	0	Распространённый
Спальный мешок	6/-	1	Распространённый
Спичка	1п	0	Распространённый
Столовые приборы	3/6	0	Распространённый
Табличка	1/-	2	Распространённый
Тарелка	1/-	0	Распространённый
Трубка и табак	3/4	0	Редкий
Угольный карандаш	10п	0	Распространённый
Чаша	1/-	0	Распространённый
Чашка	8п	0	Распространённый

**Бинт.** Бинты позволяют использовать ПРОВЕРКУ ЛОВКОСТИ вместо ПРОВЕРКИ ЛЕЧЕНИЯ, чтобы избавляться от кровотечения. Однако, если персонаж использует ПРОВЕРКУ ЛЕЧЕНИЯ, он снимает на 1 состояние кровотечения больше.

**Крюк-кошка.** Этот привязанный к длинной верёвке крюк позволяет без особого труда взбираться по отвесным скалам и гладким стенам — главное, чтобы было, за что его зацепить.

**Лампа Давриха.** Эта лампа, разработанная мастером-инженером Даврихом Стефанссоном, светит, как зажжённая свеча, но вспыхивает заметно ярче, стоит только внести её в облако взрывоопасного рудничного газа. Тут-то и становится очевидным главное её преимущество — в отличие от открытого пламени, лампа Давриха воспламеняет газ не сразу. Если рудокоп успеет выбраться из облака газа за 1d10 раундов, взрыва удастся избежать.

**Ламповое масло.** Если заправить этим маслом лампу, то его хватит на 4 часа, а если пригласить пламя до уровня свечи, то на 8 часов.

**Масляная лампа.** Освещает круг радиусом до 20 ярдов.

**Музыкальный инструмент.** В эту категорию входят самые разнообразные музыкальные инструменты. Указанная цена и вес подразумевают не слишком большой, но и не слишком маленький инструмент вроде мандолины, кучерского рожка, небольшого барабана и т. п. Маленький инструмент (вроде флейты, дудки или тамбурина) стоит вдвое дешевле, а его вес равен 0. Большой инструмент (вроде арфы, лютни или большого барабана) стоит вдвое дороже, а его вес равен 2.

**Палатка.** Эта средняя по размерам палатка рассчитана на 4 не слишком просторных места. Маленькая палатка рассчитана на 2 места, а её вес равен 1. Большая палатка рассчитана на 8 мест, а её вес равен 4.

**Свеча.** Зажжённая свеча освещает круг радиусом 10 ярдов.

**Спальный мешок.** Пока персонаж находится внутри мешка, на проверки стойкости, связанные с сопротивлением холода (см. стр. 181), налагается модификатор +20.

**Фонарь.** Специальные задвижки защищают фонарь от ветра и заодно позволяют сфокусировать свет прямо перед собой или полностью скрыть пляшущий внутри огонёк. Освещает круг радиусом до 20 ярдов, а если сфокусировать свет в секторе 90°, то до 30 ярдов.

нанять персонажа ведущего, который будет их сопровождать и помогать в меру сил. С разрешения ведущего нанять можно представителя любой КАРЬЕРЫ; разовое и не слишком длительное поручение обойдётся героям в сумму, равную статусу наёмного работника, выраженную в деньгах. Полный рабочий день — втрое дороже. Ведущий при желании может увеличить и уменьшить итоговую сумму в зависимости от личных мотивов работника и местных условий.

Если работа окажется неожиданно опасной, наёмный работник потребует удвоить сумму оплаты — чтобы не потерять деньги (или работника), кому-нибудь из героев придётся успешно пройти ПРОВЕРКУ ЛИДЕРСТВА. ПРОВЕРКА ЛИДЕРСТВА может понадобиться и в том случае, если герои захотят поручить работнику сложное самостоятельное задание или если работник твёрдо намерен дать дёру. Чтобы создать наёмного работника, нужно сделать за него по 5 шагов развития в каждой из доступных на 1-й ступени КАРЬЕРЫ ХАРАКТЕРИСТИК, по 5 шагов развития в каждом из доступных на 1-й ступени КАРЬЕРЫ НАВЫКОВ и 1 шаг развития в любом из доступных на 1-й ступени КАРЬЕРЫ ТАЛАНТОВ. Если тебе нужен представитель 2-й ступени выбранной КАРЬЕРЫ, повтори этот же процесс, но уже для 2-й ступени (и так далее). Если шагов развития будет больше, услуги этого работника, скорее всего, обойдутся дороже.

## СПУТНИКИ ГЕРОЕВ

Спутники героев — это наёмные работники, компаньоны, друзья, домашние животные и другие персонажи ведущего, которые, по сути, являются постоянными членами группы наряду с самими героями. В отличие от прочих персонажей ведущего спутники героев создаются по тем же правилам, что и персонажи игроков, и у каждого из них, как и у персонажа игрока, есть собственный бланк персонажа. Являясь спутником того или иного героя (который приходится ему нанимателем, другом, хозяином и т. п.), такой персонаж получает пункты опыта вместе с героем, но вдвое меньше, чем он (округляя в меньшую сторону); игрок может развивать спутника своего героя в обмен на эти пункты опыта по тем же правилам, что и своего собственного персонажа. Стоит отметить, что спутник героя может стать не только запоминающимся союзником, но и персонажем игрока, если один из героев вдруг падёт смертью храбрых.

## НАЁМНЫЕ РАБОТНИКИ

Если во время приключения группе героев потребуется помочь в виде дополнительных мускулов (или мозгов), они всегда могут

### ПРИМЕРЫ НАЁМНЫХ РАБОТНИКОВ

Работник	Короткое поручение	Рабочий день	Рабочая неделя	Примечания
Бывалый наёмник	3/-	9/-	3КР 12/-	Требует доли от добычи; чем опаснее работа, тем больше доля
Доктор	5/-	15/-	5КР	Оказание разовой медицинской помощи обойдётся в 4–6 шиллингов
Законник	3/-	9/-	3КР 12/-	Составление простого официального документа обойдётся в 2–4 шиллинга
Местный разведчик	5п	15п	10/-	Действует независимо; проверки лидерства не требуются
Носильщик	1/-	3/-	1КР 4/-	Таскает до 10 пунктов веса
Писец	2/-	6/-	2КР 8/-	Знает 1–2 распространённых языка помимо родного

# ◆ БЕСТИАРИЙ ◆



*Невзгоды делают чудовище человеком. Процветание делает человека чудовищем.*

Альбрехт Цвайштайн, профессор из Мидденланда

Все описанные в Бестиарии существа — самые типичные, можно сказать, базовые представители своего вида. Ты волен изменять их и создавать своих собственных существ: хочешь — используй имеющиеся параметры, хочешь — изменяй их, хочешь — добавляй недостающие, по твоему мнению, навыки и таланты. Если желаешь дать героям по-настоящему достойного соперника, можешь создать его, используя описанную в третьей главе систему КАРЬЕР. Однако быстрее и легче всего создавать новых персонажей ведущего и модифицировать уже существующих позволяет система ЧЕРТ. Дело в том, что каждому описанному в этой главе существу присуща хотя бы одна стандартная для всех его сородичей черта (а то и целый набор черт), и ты, конечно, волен оперировать не только ТАЛАНТАМИ и НАВЫКАМИ, но и этими самыми ЧЕРТАМИ.

Дополнительные черты позволяют без особого труда создавать разнообразие в рамках выбранного вида существ. Но ты, как мы уже говорили выше, можешь наделять любых существ любыми чертами, какими только тебе заблагорассудится, если это позволит тебе создать существо, которое наилучшим образом воплотит твой замысел в игре.

Полный перечень всех черт и их описание начинаются на стр. 338.

## ЗОНЫ ПОПАДАНИЯ СУЩЕСТВ

Некоторые существа сильно отличаются от человека строением тела — как же определить в случае необходимости, какую именно часть этого тела поразила очередная успешная атака? В большинстве случаев это достаточно просто. Если существо четвероногое, просто считай передние ноги «руками», а задние — «ногами». Если речь о птицах, то «руками» следует считать крылья. Однако в случае, например, со змеями и пауками такой подход не сработает — для этого потребуется таблица альтернативных зон попадания.

Атакуя существо, которое хотя бы на 2 ступени размера больше него самого (см. стр. 341), персонаж с оружием ближнего боя может поражать не все зоны попадания, а только те, до которых сумеет дотянуться; персонаж с дистанционным оружием может поражать только зоны попадания, находящиеся в его поле зрения.

Если у существа имеется зона попадания, не охваченная таблицами травм, например щупальце, хвост или крыло, — используй таблицу травм рук (см. стр. 175), интерпретируя результат в наиболее подходящем к ситуации ключе.

## ТАБЛИЦА АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ЗОН ПОПАДАНИЯ

Змеи		Пауки	
1d100	Часть тела	1d100	Часть тела
01–19	Голова	01–09	Голова
20–00	Торс	10–79	Ноги
		80–00	Торс



## ОБЩИЕ ЧЕРТЫ

Общие для всех существ ЧЕРТЫ позволяют быстро создавать достаточно разнообразных персонажей ведущего. Все перечисленные ниже ЧЕРТЫ считаются ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМИ ЧЕРТАМИ для всех существ без исключения:

боязнь, броня, быстрый, враждебность, верзила, закаленный, здоровяк, крупный, лидер, ненависть, опытный боец, оружие, острый ум, предубеждение, хитрость.

**Примечание:** у большинства существ уже есть ЧЕРТЫ оружие и, вероятно, даже броня, но это не значит, что ты не можешь изменять параметры этих ЧЕРТ по своему усмотрению.

## ФОРМАТ БЕСТИАРИЯ

- **Название.** Название существа.
- **Описание существа.**
- **Параметры.** 12 ПАРАМЕТРОВ существа.
- **Черты.** ЧЕРТЫ, которыми наделены почти все существа этого вида.
- **Дополнительные черты.** ЧЕРТЫ (помимо общих, см. выше), которыми могут быть наделены некоторые существа этого вида.

## ЖИТЕЛИ РЕЙКЛАНДА

**Глава 2: персонажи** даёт общее представление о жителях Рейкланда. Этот раздел позволяет достаточно быстро создать на основе этой информации вполне готового к игре персонажа ведущего и, помимо того, описывает ещё один вид разумных существ, проживающих на территории Империи, — огров.

Если тебе требуется важный и хорошо проработанный персонаж ведущего, мы рекомендуем создать его при помощи правил создания и развития персонажей. Но иногда нужны простые статисты, и предложенные ниже шаблоны в сочетании с перечисленными на предыдущей странице общими чертами способны послужить отличной отправной точкой.

### ЛЮДИ

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

**Черты:** оружие +7, предубеждение (к одной группе)

**Дополнительные черты:** магический дар (одна Школа), разносчик (разные), стрельба +8 (50)

### ГНОМЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	П	Инт	СВ	Х	Зд
3	40	30	30	40	30	20	40	30	50	20	16

**Черты:** враждебность (к одной группе), ненависть (к зеленокожим), оружие +7, предубеждение (к одной группе), сумеречное зрение, устойчивость к магии (2)

**Дополнительные черты:** свирепость, стрельба +8 (50)

### ПОЛУРОСЛИКИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	П	Инт	СВ	Х	Зд
3	20	40	20	30	30	30	40	30	40	40	10

**Черты:** оружие +5, размер (небольшой), сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** незаметность, стрельба +7 (25)

### ЭЛЬФЫ (ВЫСШИЕ И ЛЕСНЫЕ)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	П	Инт	СВ	Х	Зд
5	40	40	30	30	50	40	40	40	40	30	13

**Черты:** враждебность (к одной группе), оружие +7, предубеждение (к двум группам), сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** лесной житель, магическая атака, магический дар (любая Школа), незаметность, следопыт, стрельба +9 (150)



## ОГРЫ

Ограми, этими здоровенными, громогласными и крайне агрессивными дикарями, движет только одно — желание набить своё необъятное брюхо. Им недостаёт смекалки и хитрости, чтобы добиться своего мирным путём, поэтому они во всём привыкли полагаться на право сильного. Родина огров находится далеко на востоке, но встречаются они по всему Старому Свету, поскольку их любовь к странствиям в поисках нового мяса, ждущего где-то там, за горизонтом, поистине неистребима. Эти кулинарные похождения длиной в десятки лет вынуждают их приспособливаться, принимать местные обычай, носить местную одежду — иными словами, делать всё возможное, чтобы пытаться как можно более регулярно и сытно.

Огры охотно служат в Штатном войске и особенно часто встречаются в больших городах, где всегда есть стабильный спрос на исполнительных наёмников с крепкими мускулами, а полуросличья Гильдия Бригадиров, представители которой действуют в больших и малых городах по всей Империи, предлагает дешёвый труд огров-подёнщиков, к вящему неудовольствию местных конкурентов.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	20	45	45	10	25	20	20	30	20	30

**Черты:** броня (8), голод, оружие +8, предубеждение (к худым индивидам), размер (большой), сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** воинственность, заразный, следопыт



*Да, я призвал их, потому что мне нужно было подкрепление. Да, я знаю, что они жрут ваш племенной скот. И да, я знаю, что у огров отменный аппетит. Я уже побывал на ближайшем посту Дорожной стражи и пообещал небольшое вознаграждение тому, кто изыщет способ заставить их уйти. Проверьте мне, этого более чем достаточно.*

Август фон Раушвель, барон Долины Рауш



## ПОЛУРОСЛИКИ И ОГРЫ

Никто не знает почему, но полурослики и огры прекрасно ладят. На службе у старейшин большинства полуросличьих кланов состоят один-два огра-телохранителя, а Старейшина Мутланда, как говорят, редко появляется на людях без своего старого друга Зорарта Ногогрыза, седовласого огра, прожившего в Империи почти сотню лет. Кроме того, полурослики нередко служат поварами при отрядах огров-наёмников. Конечно, отношения эти отнюдь не безупречны. Как-то раз, например, Голгфаг Людоед, капитан отряда наёмников, которые, не мудрствуя лукаво, называли себя Людоедами Голгфага, нанял небольшой клан полуросликов, чтобы те приготовили праздничный ужин в честь великой победы. Всё шло гладко, пока Голгфаг не обнаружил, что повара куда вкуснее, чем состряпанное ими угощенье...

## ПРИМЕРЫ

Ниже приведены примеры персонажей ведущего — людей, созданных при помощи различных черт и заданных случайным образом характеристик (см. врезку Случайные существа и герои других народов на следующей странице).

### ЧЁРНАЯ БЕЛЛА — ЧЕЛОВЕК, РАЗБОЙНИЦА

Муж Бетильды погиб во время набега зверолюдов на деревушку Рейкхерц, а через четыре месяца саму Бетильду выселили за неуплату ренты. В отчаянии она подалась к своему двоюродному брату Альвину, разбойнику с большой дороги. Долго уговаривать его не пришлось, и вскоре Бетильда, присоединившись к его шайке, уже вовсю безобразничала на Карштадт-Зидлунгской дороге, не переставая удивляться, насколько бодрит её эта лихая жизнь. Со временем — и к вящему неудовольствию своего кузена — Бетильда называлась Чёрной Беллой и завоевала себе репутацию жестокой и беспощадной разбойницы.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	32	35	41	45	30	25	29	27	34	33	19

**Черты:** броня (2, лёгкая), верзила, враждебность (богатеи, зверолюды), здоровяк, лесной житель, оружие +8, предубеждение (бейлифы, законники), стрельба +8 (50)



### ПОЛЬ ДАНКЕЛЬС — ЧЕЛОВЕК, ВЕДЬМАК

Поль всегда думал, что пойдёт по стопам своих родителей, владельцев «Пекарни Блаженного Бертрама» в городе Таме, но у богов на него были иные планы. В день, когда ему исполнилось двадцать три, жена узнала, что Поль изменяет ей с её же сестрой, сообщила, что разводится с ним и забирает с собой детей. Затем в голове Поля что-то щёлкнуло. Свидетели утверждают, что его глаза вспыхнули ярким жёлтым светом, а ладони — жарким рыжим пламенем. Последнее, что помнит сам Поль, — это красное зарево бушующего в пекарне пожара. Прихватив с собой детей, Поль пустился в бега; вот уже семь месяцев он перебирается с места на место, скрываясь от охотников на ведьм и наймитов бывшей жены. Он не намерен сдаваться. Он нужен своим детям!

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	32	35	41	45	30	25	29	27	34	33	19

**Черты:** закалённый, магический дар (Школа Ведьмовства), оружие +5, острый ум, предубеждение (сигмариты), хитрость



## СЛУЧАЙНЫЕ СУЩЕСТВА И ГЕРОИ ДРУГИХ НАРОДОВ



ХАРАКТЕРИСТИКИ описанных в бестиарии существ — это «круглые» числа, которые делятся на 5: 20, 25, 30 и т. д. В жизни ХАРАКТЕРИСТИКИ, естественно, могут варьироваться от индивида к индивиду. Чтобы задать случайное значение ХАРАКТЕРИСТИКИ, вычти из указанного в бестиарии значения 10 пунктов, а затем прибавь 2d10 пунктов. Таким образом, заданное значение ХАРАКТЕРИСТИКИ 30 превратится в случайное, равное  $20 + 2d10$ . Если ХАРАКТЕРИСТИКА равна 5, просто брось 1d10 и запиши полученный результат как новое значение этой ХАРАКТЕРИСТИКИ. Этот же способ можно использовать для того, чтобы позволить игрокам создавать героев из числа представителей изначально непредусмотренных для этого народов. Для этого нужно лишь задать этому существу случайные ХАРАКТЕРИСТИКИ, добавить соответствующую КАРЬЕРУ, и вуаля — перед вами огр-солдат, скавен-инженер или вампир-дворянин. Конечно, некоторые правила для этого придётся изменить, но если вам интересно, каково играть таких нестандартных персонажей, — вперёд, ничего сложного в этом нет.

## ЗВЕРИ РЕЙКЛАНДА

Ниже приведён перечень самых распространённых диких и домашних животных Рейкланда.



### ВОЛКИ

Волки обычно охотятся стаями и пользуются славой неутомимых загонщиков, способных без устали преследовать намеченную жертву на протяжении десятков миль. В Рейкланде водится несколько разновидностей этих хищников, и особо стоит упомянуть гигантских волков, которых гоблины ловят и разводят как сторожевых и ездовых зверей.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	—	35	30	35	30	—	15	15	—	10

**Черты:** броня (1), зверь, оружие +6, пугливость, следопыт, сумеречное зрение, широкий шаг

**Дополнительные черты:** дрессированный (апорт, боевой, верховой, прирученный, приученный к магии, сторожевой, тягловый), заразный, размер (большой), территориальный, ярость

### ГИГАНТСКИЕ КРЫСЫ

Крысы живут повсюду, но особенно привольно они себя чувствуют в городах, и чем больше скапливается в городе народу, тем активнее плодятся в нём крысы. Наиболее опасная сторона этого соседства состоит в том, что крысы переносят массу опасных болезней. Обычно крысы невелики, но некоторые из них порой вырастают до невероятных размеров — ходят слухи, что в канализациях под Альтдорфом живут крысы размером с человека! Численность популяции крыс в городах регулируют специально обученные крысоловы.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	—	30	25	25	35	—	15	15	—	5

**Черты:** заразный, зверь, оружие +4, пугливость, размер (небольшой), сумеречное зрение, широкий шаг

**Дополнительные черты:** броня (1), дрессированный (боевой), размер (от маленького до среднего), разносчик (крысиная лихорадка или Чёрная чума), скопище



## ГИГАНТСКИЕ ПАУКИ

Гигантские пауки обитают в самых дремучих лесах и самых глубоких пещерах Империи, но «мелких» представителей этого племени можно отыскать почти где угодно, в том числе на пыльных чердаках и в тёмных подвалах имперских городов. Охотясь, пауки опутывают жертв прочной паутиной и впрыскивают им свой смертоносный яд. Большинство гигантских пауков вырастает до размеров упитанной крысы, а некоторые особи — и того больше. Лесные гоблины используют самых крупных пауков в качестве верховых животных.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	35	25	15	25	10	35	30	5	25	—	2

**Черты:** верхолаз, зверь, оружие +3, паутина (40), размер (маленький), сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** броня (1), дрессированный (боевой, верховой, прирученный, приученный к магии, сторожевой), лесной житель, размер (от маленького до огромного), скопище, укус +4, яд (+20)



## ГОЛУБИ

Почтовых голубей разводят по всему Рейкланду, но в последнее время некоторым из них приходится перевозить кое-что помимо исписанных листков бумаги — в силу своей дешевизны и доступности голуби стали излюбленным средством доставки печально известных «голубиных бомб», испытания которых вдохновенные изобретатели проводят регулярно, но, как правило, с переменным успехом.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
2	15	—	5	15	25	40	—	10	20	10	1

**Черты:** зверь, оружие +0, полёт (100), пугливость, размер (крохотный)

**Дополнительные черты:** дрессированный (домашний, прирученный), размер (маленький)



## ЗМЕИ

Змеи водятся по всей Империи, особенно в глубине лесов. Большинство из них совершенно безобидно, но есть среди них и смертельно ядовитые гадюки, и удавы, предпочитающие душить добычу в своих смертоносных объятиях. Как и многие другие существа, населяющие просторы Старого Света, змеи могут вырастать до невероятных размеров: самый яркий тому пример — болотный змей, настоящий гигант, с которым лишний раз предпочитают не связываться даже самые воинственные наёмники.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	40	—	30	25	25	40	—	5	45	—	8

**Черты:** броня (1), быстрый, зверь, оружие +5, размер (небольшой), холодная кровь

**Дополнительные черты:** болотный житель, душитель, размер (от крохотного до огромного), скопище, яд (от +60 до -30)



## КАБАНЫ

Кабаны, мусорщики лесов, — очень замкнутые существа. Но если загнать такого зверя в угол, он не погнушается пустить в ход свои острые бивни, а присущая кабанам дикая, поистине животная ярость может застигнуть врасплох того, кто не знает, насколько опасными могут быть эти существа. В большинстве своём кабаны вырастают до 5–6 футов в длину, но есть среди них настоящие гиганты — самых больших кабанов орки ловят, объезжают и используют в качестве грозных боевых скакунов.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	35	—	33	35	33	35	—	10	10	—	10

**Черты:** броня (1), зверь, оружие +6, пугливость, рога (бивни) +5, сумеречное зрение, широкий шаг

**Дополнительные черты:** воинственность, дрессированный (боевой, верховой, прирученный, приученный к магии), заразный, паразиты, размер (большой), территориальный, ярость



## ЛОШАДИ

Существует множество пород лошадей: есть среди них и проворные скакуны для посыльных, и могучие дестрии для рыцарей, и неутомимые битюги для земледельцев. Лошади — настолько полезный и ценный ресурс, что в Рейкланде торговля ими давно стала своего рода видом спорта. Беспринципные торговцы никогда не упускают возможности заработать денежки за счёт очередного простофили. Проплешины подкрашивают, зубы подпиливают, ноздри прочищают от слизи — обманщики сделают всё что угодно, лишь бы выдать старого коня за молодого жеребца, а полуздохлую клячу — за здоровую и полную сил кобылку.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	25	—	45	35	15	30	—	10	10	10	22

**Черты:** зверь, оружие +7, пугливость, размер (большой), широкий шаг

**Дополнительные черты:** броня 2, дрессированный (боевой, верховой, прирученный, приученный к магии, тягловый, цирковой)



## МЕДВЕДИ

Могучие бродяги рейкландской глухи, медведи — существа одиночные и, как правило, довольно осторожные. Агрессию они проявляют, только когда ранены или когда опасность угрожает их детёнышам. В голодные годы они, бывает, наведываются в неукреплённые поселения, режут скот и разоряют стоянки путешественников, не озабочившихся защитой провизии от мохнатых лакомок.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	35	—	33	35	33	35	—	10	10	—	10

**Черты:** броня (1), зверь, оружие +8, пугливость, размер (большой), сумеречное зрение, укус +9, широкий шаг

**Дополнительные черты:** голод, дрессированный (боевой, прирученный, цирковой), заразный, паразиты, размер (огромный), территориальный





## СОБАКИ

Собак разводят по всему Старому Свету, и за долгие тысячи лет его обитатели вывели бесчисленное множество всевозможных пород. Конечно, избалованная собачонка, сидящая на руках у какого-нибудь альтдорфского придворного, может нанести урон разве что чьему-нибудь чувству собственного достоинства, но некоторые псы, особенно представители боевых и бойцовых пород, могут быть очень опасными противниками.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	—	20	20	35	30	—	15	10	15	5

**Черты:** зверь, оружие +5, пугливость, размер (небольшой), сумеречное зрение, широкий шаг

**Дополнительные черты:** броня (1), дрессированный (апорт, боевой, прирученный, приученный к магии, следопыт, сторожевой, цирковой), заразный, размер (от маленького до среднего), территориальный, ярость

## ЧУДОВИЩА РЕЙКЛАНДА

По всему Рейкланду встречаются большие и опасные чудовища, нападающие на беззаботных и неблагоразумных путников, чтобы утащить их в свои логова, устланные костями предыдущих жертв, и как следует попировать в тишине и спокойствии.

### БОЛОТНЫЕ ОСЬМИНОГИ

Болотные осьминоги обитают в стоячих заболоченных водоёмах. Замерев в полной неподвижности, они подстерегают добычу, ориентируясь на вибрации, которые любые существа создают при движении. Нападая, осьминог стремится схватить добычу и утянуть её под воду. Зеленовато-бурая расцветка обеспечивает отличную маскировку — присутствие замершего болотного осьминога выдают лишь его громадные выпученные глаза. Щупальца большинства болотных осьминогов достигают двадцати футов в длину, голова — шести футов, но, если верить байкам, это далеко не предел: осьминоги могут вырастать до поистине чудовищных размеров (особенно если регулярно снабжать их свежим мясом).

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	35	—	80	75	15	55	—	5	65	—	56

**Черты:** амфибия, болотный житель, душитель, зверь, незаметность, размер (большой), 8 щупальец +9

**Дополнительные черты:** размер (от огромного до чудовищного), территориальный



## БОРМОХВАТЫ

Бормохваты — это древние отродья Хаоса, рыщущие под пологом самых дремучих и тёмных лесов Старого Света. Эти существа, будто вылепленные безумным скульптором, напоминают уродливую помесь жабы, болотного пестрокрыла и жука — бурдюк, до верху заполненный едким чёрным ихором, брызжащим во все стороны из любой, даже самой крохотной ранки. Что ещё хуже, всякий, кому не посчастливится увидеть эту ужасную тварь, рискует попросту лишиться рассудка — застывшие в ступоре, бормочущие себе под нос рифмованную нелепицу, безумно хохочущие бедолаги становятся для бормохвата лёгкой добычей. Определившись со следующим блюдом, тот, как правило, пускает в ход свой длинный липкий язык. Миг — и будущий ужин отправляется прямиком в разверстую пасть. Способ передвижения бормохвата полностью соответствует его безумной внешности и состоит из череды судорожных подёргиваний, подпрыгиваний и взмахов перепончатых крыльшечек, слишком маленьких для того, чтобы удержать в воздухе раздутое туловище чудовища.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	45	40	55	50	20	35	—	10	20	—	68

**Черты:** атака языком +5 (12), броня (3), дезориентация, едкий ихор, заразный, зверь, оружие +9, прыгучесть, размер (огромный), сумеречное зрение, удар хвостом +8, укус +9, яд

**Дополнительные черты:** мутация, территориальный



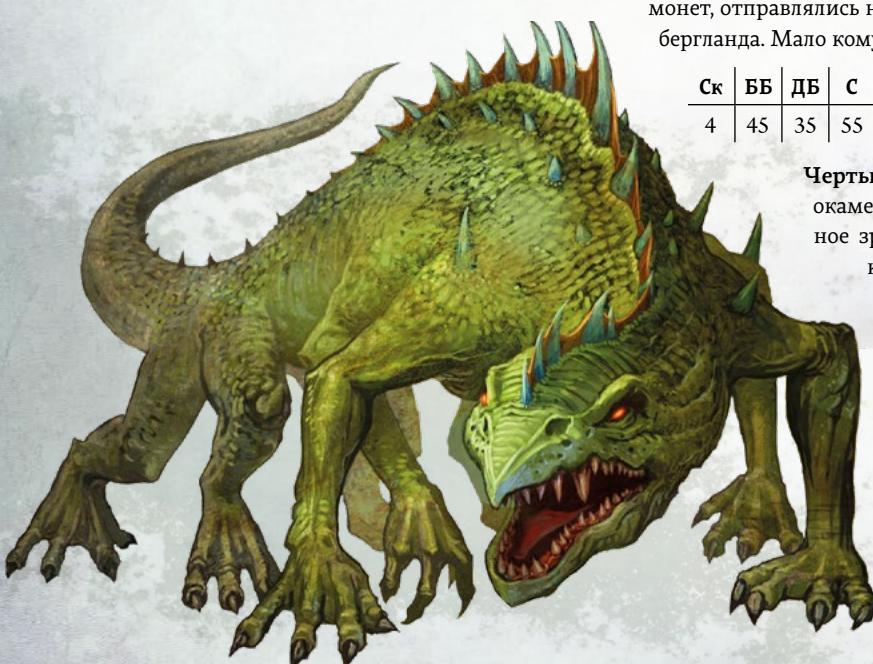
## ВАСИЛИСКИ

Этих неуловимых восьминогих существ называют самыми древними тварями Хаоса, чья неизбытная злоба настолько сильна, что её яд отравляет даже землю, по которой ступают их когтистые лапы. Укус василиска, конечно же, тоже ядовит, но опаснее всего его окаменяющий взгляд. В настоящее время эти чудовища встречаются далеко не так часто, как прежде, и это даже хорошо, потому что василиск — исключительно грозный противник. Различные органы и железы этих ящеров высоко ценятся среди магов и алхимиков, и многие охотники на чудовищ, привлечённые звоном монет, отправлялись на промысел в самые дремучие и безлюдные уголки Форбергланда. Мало кому из них удавалось вернуться хотя бы с пустыми руками.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	35	55	55	25	15	—	15	15	—	64

**Черты:** броня (2), заразный, зверь, невосприимчивость (яд), окаменяющий взгляд, оружие +9, размер (огромный), сумеречное зрение, удар хвостом +8, укус +9, холодная кровь, широкий шаг, яд

**Дополнительные черты:** мутация, территориальный



## ВЕЛИКАНЫ

Великаны предпочитают жить поодиночке и по возможности избегать цивилизации. Большинство из них селится в горах, на самых глухих окраинах Империи, в пещерах и древних, никому не нужных руинах, подальше от поселений малорослых народов. Но иногда голод сгоняет их и в менее спокойные, но зато куда более изобильные предгорья. Великаны пользуются репутацией существ свирепых и воинственных: причиной тому служат их устрашающие размеры, а также привычка жрать домашнюю скотину и якшаться с зеленокожими. Однако в армиях зеленокожих великаны обычно оказываются против своей воли, а подавляющее большинство этих громадных существ обладает на удивление мягким и покладистым нравом. Да, конечно, они бывают подвержены приступам дикой ярости и готовы с оружием в руках защищать своё уединение, но откровенная враждебность ко всем окружающим без разбора для них всё же нехарактерна. Великаны живут очень долго и, как говорят, хранят в своей памяти бесценные знания, но опыт показывает, что просвещённым дебатам о древней истории почти все они предпочитают добрую выпивку.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	30	65	55	30	20	15	25	25	20	72

**Черты:** броня (1), закалённый, оружие +10, размер (огромный), сумеречное зрение, широкий шаг

**Дополнительные черты:** безмозглый, голод, заразный, зверь, отрыжка (вчерашия выпивка), паразиты, размер (чудовищный)



## ВИВЕРНЫ

Несмотря на то что невежды нередко путают их с драконами, зловонных виверн с этими благородными существами объединяет лишь некоторое внешнее сходство. Трусливые, подслеповатые падальщики, они охотятся лишь на беззащитных существ (главным образом на овец и коров) и по возможности стремятся избегать драки. В отличие от всех остальных горных хищников виверны не территориальны и в случае вторжения других чудовищ в свои охотничьи угодья, скорее всего, предпочтут убраться восвояси.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	—	60	55	15	45	—	10	50	—	84

**Черты:** броня (2), зверь, оружие +10, полёт (90), размер (огромный), яд

**Дополнительные черты:** дрессированный (боевой, верховой, приручённый, приученный к магии, сторожевой), рога +8, смертоносное дыхание +8 (ядовитое), удар хвостом +9



## ГИДРЫ

Могучее ящероподобное тело гидры оканчивается целым клубком длинных шеек, увенчанных на редкость кусачими огнедышащими головами. Гидра — очень скрытный и осторожный охотник, способный преследовать намеченную добычу на протяжении многих миль. Терпение этого существа, впрочем, не безгранично: рано или поздно дело заканчивается стремительной атакой под аккомпанемент рычащих в предвкушении поживы голов.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	45	—	50	55	15	35	—	15	25	—	68

**Черты:** броня (3), душитель, зверь, незаметность, оружие +9, размер (огромный), регенерация, следопыт, смертоносное дыхание +10 (огненное), сумеречное зрение, широкий шаг

**Дополнительные черты:** воинственность, территориальный, яд

## ГИППОГРИФЫ

Исключительно свирепые территориальные хищники, гиппогрифы — это существа с головой, передними лапами и крыльями орла и телом лошади. Водятся они в основном в Серых горах и без раздумий бросаются на всякого, кому не посчастливится забрести на их территорию, стремясь в прямом смысле растерзать своих противников на куски. Слепая ярость гиппогрифов настолько велика, что это чудовище способно в одиночку вырезать целое стадо коров, съесть самые вкусные, по его мнению, кусочки, а всё остальное бросить на поживу падальщикам. Гиппогрифов сложно назвать сообразительными существами — охотясь, они просто убивают всех, кто попадается им на глаза, а то, что исчезает из поля зрения, их примитивный разум считает пропавшим навсегда. Нет ничего удивительного в том, что число жертв нападений гиппогрифов относительно невелико, если учсть, что в случае опасности достаточно просто найти надёжное укрытие и ничего не делать.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	45	—	55	50	20	55	—	5	35	—	72

**Черты:** воинственность, враждебность (ко всем), зверь, оружие +9, полёт (120), размер (большой), сумеречное зрение, территориальный, укус +9, широкий шаг

**Дополнительные черты:** дрессированный (верховой, приручённый), ненависть (ко всем), свирепость, ярость



## ГРИФОНЫ

Грифоны — это звери с головой, передними лапами и крыльями огромного орла и телом большой кошки, элегантные существа с благородной внешностью и поистине королевской статью. Гнездятся они высоко в горах на границах Империи и являются стремительными, крайне эффективными хищниками, способными справляться даже со столь грозными противниками, как мантикоры и гиппогрифы, — своими главными естественными врагами. Присущая грифонам горделивая красота сделала их образ крайне популярным в имперской геральдике и иконографии; что и говорить, пара грифонов красуется на гербе самой Империи! Кроме того, грифоны очень умны: если изловить птенца грифона и надлежащим образом его воспитать, из него вырастет исключительно верный, послушный и сообразительный зверь. Грифоны пользуются настолько высоким спросом, что в Империи не переводятся охотники, готовые рисковать жизнью ради пары-тройки грифонных яиц. Пожалуй, самым знаменитым грифоном Рейкланда можно считать Смертельный Когтя. Он живёт в альтдорфском Имперском зверинце, принадлежит лично кронпринцу Рейкланда и, как утверждает молва, был выведен из яйца лично Императором Карлом-Францем (история эта, со временем обросшая всевозможными срамными выдумками, до сих пор служит источником для резких политических карикатур в крамольных памфлетах).

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	50	—	50	50	45	60	—	20	40	—	76

**Черты:** броня (1), зверь, оружие +9, полёт (80), размер (огромный), сумеречное зрение, укус +9

**Дополнительные черты:** дрессированный (боевой, верховой, приручённый, приученный к магии, сторожевой)



## ДЕМИГРИФЫ

Демигрифы — могучие и благородные существа с головой орла и телом льва. Они обитают в бескрайних лесах и на привольных полях Империи, предпочитая держаться подальше от человеческого жилья, и ведут образ жизни охотников-одиночек. Некоторые особо отважные рыцари используют пойманых демигрифов в качестве боевых скакунов. Главное отличие этих существ от других верховых чудовищ, которых обычно ловят ещё детёнышами и затем растят в неволе, состоит в том, что демигрифов, как и лошадей, можно объезжать в любом возрасте. Более того, поимка и дрессировка взрослого демигрифа в некоторых рыцарских орденах считается частью обряда посвящения.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	35	—	55	40	30	45	—	15	25	—	30

**Черты:** броня (1), зверь, оружие +9, размер (большой), сумеречное зрение, укус +9, широкий шаг

**Дополнительные черты:** дрессированный (боевой, верховой, приручённый, сторожевой, тягловый)

## ДРАКОНЫ

Драконы правили небесами задолго до того, как старшие народы впервые ступили на земли Изведенного Мира. Конечно, нынешние драконы — всего лишь бледная тень своих древних предков, но это не мешает им оставаться одними из самых опасных существ, известных жителям Империи. Впрочем, ужасающие огромные и могучие драконы древности тоже ещё не вымерли. К счастью, они предпочитают коротать вечность во сне и крайне редко выбираются из своих потайных лежбищ. Как бы то ни было, любой искатель приключений знает: если на тебя обратил внимание дракон, пришло время делать ноги.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	65	60	65	65	60	25	15	45	85	25	104

**Черты:** броня (5), оружие +10, полёт (80), размер (огромный), смертоносное дыхание +15 (варьируется), сумеречное зрение, удар хвостом +9, укус +10

**Дополнительные черты:** болотный житель, дрессированный (верховой), лесной житель, магическая атака, магический дар (варьируется), ментальная порча, мутация, невосприимчивость (один тип УРОНА), нежить, паразиты, размер (чудовищный), яд



## МАНТИКОРЫ

Свирепый, но, по счастью, редкий хищник, мантикора имеет привычку безжалостно истреблять всех конкурентов, промышляющих в её охотничьих угодьях. Принадлежащую мантикоре территорию можно без труда узнать по разбросанным и развешанным на видных местах трупам других чудовищ. Выглядит мантикора как крупная кошка с уродливой мордой (порой до ужаса напоминающей человеческое лицо), крыльями, как у летучей мыши, и длинным, мощным, усаженным шипами хвостом.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	55	—	55	55	50	65	—	10	35	—	72

**Черты:** броня (2), зверь, оружие +9, полёт (80), размер (огромный), территориальный, удар хвостом +8, укус +9, яд

**Дополнительные черты:** дрессированный (верховой, прирученный, приученный к магии), мутация, ненависть (к хищникам)



*Я как-то ездил с эльфами в Ультуан и по пути повидал немало поразительных диковин. Однажды я даже видел мантикору, харя которой была на удивление похожа на лик одного из высокопоставленных эльфов! Настолько похожа, что, можно сказать, это была эльф-тикора!*

Адемар Фитцтанкред, Серый Страж, балагур и лжец



## ПЕГАСЫ

Пегасы — это прекрасные белоснежные лошади с широкими крыльями, отдалённо похожими на лебединые. Эти существа — отличные летуны, и, отправившись в горы, можно увидеть, как в вышине парят целые табуны пегасов, резвящихся в тёплых восходящих потоках воздуха. Естественно, идея приспособить летающую лошадь в качестве верхового животного напрашивается сама собой, и многие воины и разведчики дорого заплатили бы за возможность изловить своего собственного пегаса. Стоит отметить, что эти существа очень умны, и многие утверждают, что поймать пегаса можно только в том случае, если он сам того пожелает. Народная мольва, конечно же, превратила это предположение в бесчисленное множество красивых легенд, утверждающих, что пегасы выбирают себе лишь достойных и добродетельных хозяев.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
8	35	—	45	40	30	45	—	20	25	—	28

**Черты:** оружие +7, полёт (100), размер (большой), широкий шаг

**Дополнительные черты:** дрессированный (боевой, верховой, прирученный, приученный к магии, тягловый)

*Агась, здешние поля плодоносят на славу, правда ваша. Это всё пегасы. Навоз тут, знаете ли, падает прямо с неба, как дар богов. Но когда в небе резвится целый табун, под этот дождик лучше не попадать, точно вам говорю.*

Бертольд Брунер, фермер и любитель пегасов

## ПЕЩЕРНЫЕ СКВИГИ

Сквиги — это крупные, более или менее шарообразные фунгоиды, предпочитающие селиться в самых глубоких, сырых и тёмных пещерах. Сквиги могут похвастать громадной пастью, полной длинных, острых как иглы зубов. Гоблины разводят сквигов ради мяса и шкур, а также в качестве сторожей и домашних любимцев.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	—	50	30	10	40	—	5	15	—	12

**Черты:** заразный, зверь, оружие +9, прыгучесть, сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** амфибия, ночное зрение, размер (от крохотного до огромного), рога +7, свирепость, смертоносное дыхание +8 (едкое или ядовитое), ярость



## ТОРФЯНЫЕ ЧУДИЩА

Подняты из болотной грязи и преючей растительности при помоши заклинаний торфяные чудища, судя по всему, являются собой не что иное, как безмозглые магические машины. Формой они отдалённо походят на громадные человеко-подобные истуканы из болотной травы, костей, веток и тины, а для поддержания их существования требуется немало магической энергии. Аdeptы Нефритовой магии обычно используют торфяных чудищ, когда нужен телохранитель или физически сильный слуга, готовый убивать по первому слову хозяина. Порой, впрочем, торфяные чудища зарождаются самостоательно, обычно в тех местах, где вместе с водой начинает застаиваться и гнить сама магия. Говорят, что маги Нефритового Колледжа в Альтдорфе используют этих существ как чернорабочих и грузчиков, подчинённых старшим волшебникам, однако для поддержания этих магических слуг требуются усилия десятков учеников, оттаскивающих таким образом мудрёное искусство концентрации Ветров.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	35	—	50	55	10	15	10	—	—	—	40

**Черты:** безмозглый, болотный житель, заразный, искусственное создание, крепкий орешек, нестабильность, ночное зрение, оружие +8, размер (большой), регенерация

**Дополнительные черты:** голод, паразиты, территориальный, ярость



## ТРОЛЛИ

Тролли — мерзкие, зловредные существа, которые, к несчастью, водятся во всех уголках Старого Света. Оказавшись на новом месте, они быстро приспосабливаются к изменившимся обстановке, но неизменно остаются крупными и очень опасными хищниками. Эти чудовища не слишком сообразительны, а движут ими лишь голод и страсть к блестящим штуковинам, так что в логове у тролля со временем может скопиться целая гора полезных и ценных вещиц... и гниющих останков их бывших владельцев. Существует множество разновидностей троллей, но всех их объединяет ряд общих черт. Во-первых, они исключительно тупы, что позволяет сообразительному противнику без особого труда обвести тролля вокруг пальца; во-вторых, они обладают способностью к регенерации, что изрядно затрудняет их убийство; и, в-третьих, в случае необходимости любое из этих чудовищ способно извергнуть едкое содержимое своего громадного желудка на головы ошеломлённых противников (это, впрочем, тролли делают с большой неохотой, потому что в опустевшем брюхе немедленно поселяется голод).

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	15	55	45	10	15	15	10	20	5	30

**Черты:** безмозглый, броня (2), закалённый, заразный, крепкий орешек, оружие +9, отрыжка, размер (большой), регенерация, укус +8

**Дополнительные черты:** амфибия, болотный житель, голод, зверь, мутация, невосприимчивость к боли, незаметность, паразиты, сумеречное зрение, устойчивость к магии (2), ярость



*Уверяю вас, сэр, мы провели на эту тему массу исследований, и несколько самых отважных наших таксономистов заплатили за эти знания жизнью. В настоящий момент в Империи обитает двадцать три породы троллей — включая семнадцать разновидностей и два неподтвержденных сообщения об особых, которых ещё предстоит классифицировать. Не упустить ни одной детали — вот для чего было создано Имперское Общество; мы ручаемся за точность всех наших подсчётов.*

Игнатий Нульинский, учёный мудрец

## СОБИРАЕМСЯ НА ТРОЛЛЯ

Разнообразие троллей настолько велико, что при желании ты можешь смело изменять этих чудовищ так, как тебе угодно. Эти разновидности троллей на просторах Рейкланда встречаются особенно часто, а значит, скорее всего, героям предстоит иметь дело с представителями одной из следующих пород:

**Каменные тролли.** Каменные тролли водятся в основном в горах. Шкура каменных троллей покрыта крепкими роговыми пластинами, формирующими прочный чешуйчатый панцирь, который не только защищает, но и позволяет сливатся с местностью. Каменные тролли устраивают свои логова в пещерах и являются, пожалуй, самой распространённой опасностью из тех, что подстерегают странников по пути через Серые горы.

**Речные тролли.** Как это ни прискорбно, но вдоль заболоченных берегов Рейка речные тролли встречаются во множестве. Эти твари — настоящие мастера выживания. Пока речной тролль сохраняет неподвижность, мохнатая шкура делает его похожим на поросшую водорослями корягу, и это позволяет ему плавать вверх-вниз по течению или отлёживаться на болотистых берегах, подстерегая небольшие речные судёнышки или беззаботных путников.

**Тролли Хаоса.** Эти тролли могут похвастать одной или несколькими мутациями. Дары тёмных богов Хаоса делают троллей более непредсказуемыми, а значит, ещё более опасными. Обычно этих несчастных тварей используют ватаги наётчиков Хаоса или боевые стада зверолюдов — количество мутаций считается признаком благоволения Губительных Сил, и чем их больше, тем большую ценность имеет такой тролль в глазах «своего» стада.



## ФИМИРЫ

Фимиры — скрытные одноглазые существа, напоминающие человекоподобных рептилий, — обитают в самых глухих и сумрачных болотах западного Рейкланда. Они избегают солнечного света и из своих топей выбираются только в набеги за пленниками, да и то лишь по ночам или под покровом особо густых туманов. Никто точно не знает, для каких таинственных (и наверняка зловещих) целей фимирам нужны эти несчастные, но ходят слухи, что ведьмы, отчаявшиеся или озлобленные настолько, чтобы якшаться с демонами, в поисках нечестивых знаний нередко обращаются именно к фимирам, слывущим истинными мастерами в искусстве призыва и подчинения этих зловещих сущностей. Стоит отметить, что все прекрасно знают о том, чем именно заканчиваются сделки с фимирами и игры с Губительными Силами, но и это не останавливает искателей запретного. Общество фимиров матриархально. Во главе клана стоит могучая ведьма — меарх и её помощницы и ученицы — диархи. Большую часть клана составляют простолюдины-шеарлы, чью безопасность обеспечивают могучие воины-фиммы: неожиданный удар увенчанного массивным костяным наростом хвоста фимма вполне способен сломать незадачливому противнику пару-тройку костей.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	35	20	45	40	30	20	20	30	30	15	30

**Черты:** болотный житель, броня (2), оружие +8, размер (большой), сумеречное зрение, холодная кровь

**Дополнительные черты:** магический дар (Школа Демонологии), удар хвостом +7



*Мы праздновали медовый месяц в семейном летнем домике у моря. Однажды утром, когда мы прогуливались среди утёсов, поднялся густой туман. А затем откуда ни возьмись появились болотные демоны! Одноглазые, здоровенные, крепкие, как винные бочки. Один сбил меня на землю ударом своего хвоста, а другой схватил Грету и единым махом закинул её на плечо, словно куклу. Затем чудища просто растворились в тумане, столь же стремительно и внезапно, как появились. Клянусь, всё так и было, да будет Верена мне свидетельницей.*

Олег Граухоф, купец из Рейкланда, незадолго до повешения за убийство жены

## ОРДЫ ЗЕЛЕНОКОЖИХ

Орки и гоблины — настоящий бич цивилизации. Засев в своих примитивных укреплённых стойбищах, они регулярно устраивают налёты на окрестные земли и непрестанно воюют друг с другом, выбраковывая слабых и превознося сильных. Рано или поздно из кровавого месива этих бесконечных набегов и междуусобиц рождается по-настоящему могучий вожак, способный объединить разрозненные племена под своим владычеством, и приходит время очередного «зелёного прилива», готового хлынуть на мирные земли и оставить после себя лишь пепелища, руины и реки пролитой крови.



## ГОБЛИНЫ

Злобные, тощие и на удивление сообразительные коротышки, гоблины — это существа, чей инстинкт самосохранения никогда не стоит недооценивать. Они трусливы, но резко смелейют, сбившись в кучу и обеспечив себе подавляющее численное преимущество. Гоблины часто присоединяются к орочьим набегам (не всегда по собственной воле), но в бой, как правило, не рвутся, предпочитая грабёж и мародёрство.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	35	30	30	20	35	30	30	20	20	11

**Черты:** боязнь (эльфы), броня (1), враждебность (к зеленокожим), заразный, оружие +7, сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** лесной житель, ненависть (к гномам), ночное зрение, стрельба +7 (25), яд

*Гоблины, сэр, тысячи их!*

Лейтенант Бромкопф, 24-й Рейкландский пехотный полк

## ОРКИ

Орки — нечистоплотные, жестокие, воинственные и почти невосприимчивые к боли существа. Они отличаются могучим телосложением, широченными плечами и способностью продолжать бой, невзирая на досадные мелочи вроде отрубленной руки или сломанных костей. Орки просто созданы для драки и — так уж совпало — драться они любят больше всего на свете, так что, если поблизости нет других достойных противников, орки с радостью сражаются между собой. Орков гораздо меньше, чем гоблинов, но орки куда крупнее и мощнее, и они не дают гоблинам об этом забыть. Среди орков встречаются настоящие гиганты — чем больше орк, тем он сильнее, крепче и агрессивнее, а значит, и могущественнее, ибо в воинственном орочьем сообществе неоспоримо только одно право — право силы. Некоторые орки скаутят в бой верхом на громадных кабанах — зрешище, способное повергнуть в ужас практически кого угодно.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	35	45	20	25	20	25	35	20	14

**Черты:** броня (3), воинственность, враждебность (к зелено-кожим), заразный, крепкий орешек, оружие +8, сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** невосприимчивость к боли, размер (большой), стрельба +8 (50)



*Мы лучше всех! Мы не тоющие гоббо и не тупые тролли, мы крутые и сильные! А тем, кто вякнет, что нет, мы растопчем бошки!*

Гуркк Забиратель Черепов, вожак орков



## СНОТЛИНГИ

Эти мелкие тупоумные создания смотрят на окружающий мир с энтузиазмом и неукротимым задором резвящихся щенков. Прирождённые собиратели и имитаторы, снотлинги, как правило, шныряют по окрестностям и либо собирают кости и блестящий мусор, либо старательно имитируют всё, что попадётся им на глаза.

Отправившись вслед за гоблинами или орками на войну, снотлинги обычно сбиваются в шумные зловонные стаи, бросающиеся в атаку в стремлении задавить противника числом. Чтобы деморализовать врага, они предварительно закидывают его всевозможными омерзительными субстанциями, главным образом ядовитыми грибами и экскрементами.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	15	25	20	20	30	—	15	30	—	7

**Черты:** заразный, зверь, ночное зрение, оружие +4, размер (небольшой)

**Дополнительные черты:** дрессированный (апорт, прирученный, сторожевой), скопище, яд

# НЕУПОКОЕННЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Не живые и не мёртвые, нежить — это трупы, которым при помощи нечестивого искусства некромантии было возвращено грубое, извращённое подобие жизни. Нежить бывает разной: есть среди её представителей и бездумные магические машины вроде зомби и скелетов, и бесстесленные духи вроде призраков и баниши, и само зло, воплощённое в виде могучих лордов-вампиров.



## СКЕЛЕТЫ

Скелет — это давно истлевший костяк, оживлённый чёрной магией, ходячая насмешка над самой жизнью. Любой достаточно могущественный некромант может поднять скелет, воспользовавшись останками покойника, не получившего достойного погребения в соответствии с ритуалами, предписанными Морром, богом смерти. Скелеты сражаются до тех пор, пока целы их старые кости, никогда не отступают и не сдаются. Однако стоит понимать, что дело здесь не в беспримерной отваге — скелеты абсолютно безмозглы, да и не может гибель страшить того, кто и так уже мёртв.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	25	30	30	20	20	25	—	—	—	12

**Черты:** аура страха (2), броня (2), искусственное создание, невосприимчивость к боли, нежить, нестабильность, ночное зрение, оружие +7

**Дополнительные черты:** заразный, источник скверны (слабый), территориальный



## ОНО ЖИВОЕ! ЖИВОЕ!

Некроманты, может, и способны создавать и контролировать нежить, но сами они — простые смертные (пусть и немного мрачноватые в силу своей одержимости секретами бессмертия). Чтобы создать некроманта, используй параметры типичного человека (см. стр. 311) и не забудь добавить ЧЕРТУ магический дар (*Школа Некромантии*).



## ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КЛЯТЫЕ КОСТИ

Чтобы отразить особенности таких чудовищ, как скелеты, можешь снижать наносимый им УРОН на 1 пункт, если оружие, которым их атакуют, не обладает достоинством ошеломляющее.

Взялся я за крышку того саркофага, всерьёз ожидая увидеть под ней золотую посмертную маску Кхетанкéна, но, как оказалось, не всем моим ожиданиям было суждено сбыться. Не успел я глазом моргнуть, как в саркофаге что-то шевельнулось — и в горло мне вцепилась костяная рука! Я, понятно, перепугался до полусмерти, крышку бросил... нежить осталась внутри, и всё бы ничего, если бы не рука, которая, спешу заметить, даже и не подумала меня отпустить, даром, что плитой её обрубило аккурат по самый локоть! Я уж думал, мне конец, но сестра Целестина пустила в ход свою священную водицу, и эта костяная хреновина тотчас же обмерла и с тех пор больше не шевелилась. Доложу тебе, чесалка для спины из неё получилась что надо.

Хуберт Картер, расхититель гробниц

## Зомби

Как и скелеты, зомби — это нежить, существующая исключительно за счёт тёмной магии. Однако, в отличие от скелетов, зомби созданы из относительно свежих трупов, на костях которых ещё осталась гниющая плоть, а в утробе — осклизлые, кишащие личинками внутренности. В бою эти ходячие мертвецы представляют собой поистине устрашающее зрелище, и, пожалуй, лишь самые закалённые и повидавшие виды ветераны способны сдержать тошноту, учтяв исходящее от них зловоние.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	15	—	30	30	5	10	15	—	—	—	12

**Черты:** аура страха (2), искусственное создание, невосприимчивость к боли, нежить, нестабильность, ночное зрение, оружие +7

**Дополнительные черты:** броня 2, дезориентация, заразный, источник скверны (слабый), паразиты, разносчик (разные), территориальный



## ВОССТАВШИЕ ИЗ МЁРТВЫХ



Существование (и целостность) любой нежити, обладающей ЧЕРТОЙ искусственное создание, поддерживает лишь движущая ими тёмная магия. Эти существа — бездумные магические машины, либо созданные некромантами, либо зародившиеся «естественному» путём в местах, где скапливается и застаивается Шаиш, магический Ветер смерти, или Ветер чёрной магии — Дхар.



## ЖУТКИЕ ВОЛКИ

Когда из земли поднимаются мертвецы, восстают не только трупы людей. Жуткие волки — кошмарная пародия на своих живых сородичей, грозных гигантских волков. Глаза их пылают потусторонним огнём, мёртвая, гниющая плоть клочьями свисает со зловонного костяка, а движет ими лишь воля создавшего их некроманта. Говорят, что в Рейкланде эти твари встречаются в проклятых лесах Хейгеркрюбса — по ночам, под светом полной Моррслиб, они выходят на охоту, терзаемые неутолимым голodom и влекомые ароматом тёплой крови.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
9	30	—	35	35	30	30	—	—	—	—	24

**Черты:** аура страха (2), броня (1), искусственное создание, нежить, нестабильность, ночное зрение, оружие +6, следопыт, широкий шаг

**Дополнительные черты:** дезориентация, заразный, источник скверны (слабый), невосприимчивость к боли, территориальный

## УПЫРИ

Пожалуй, самые презренные из всех обитателей Старого Света, упыри — уродливые, горбатые создания с мертвецки бледной кожей и острыми жёлтыми зубами, способными с равной лёгкостью раздирать живую и мёртвую плоть. Упырей привлекают магические энергии *Шаиша* и *Дхара*, и поэтому чаще всего их можно встретить в окрестностях кладбищ, склепов и полей отгремевших сражений.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	—	35	30	30	35	25	20	20	5	11

**Черты:** заразный, оружие +6, сумеречное зрение, укус +5

**Дополнительные черты:** зверь, невосприимчивость к боли, яд



## ВАРГУЛЬФЫ

Большинство вампиров прячет свою кровожадную натуру за фасадом цивилизованности и безупречных манер, подобающих истинной аристократии нежити. Однако есть среди них и те, кто полностью отказывается от всего человеческого и сливаются воедино со своим внутренним зверем. Эти дикие, неуправляемые существа, именуемые варгульфами, лишены всякой утончённости — внешне они напоминают огромных и чудовищно сильных летучих мышей, а движут ими исключительно простейшие животные инстинкты, в первую очередь неутолимая жажда крови.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
8	55	—	55	55	30	50	20	10	60	—	42

**Черты:** аура ужаса (3), броня (1), вампир, голод, зверь, нежить, ненависть (к живым), ночное зрение, оружие +9, размер (большой), регенерация, укус +8

**Дополнительные черты:** источник скверны (слабый), полёт (60), свирепость, следопыт, территориальный, ярость

## МОГИЛЬНЫЕ ПРИЗРАКИ

Могильные призраки — это особо могущественные духи, бесплотные останки некромантов, попытавшихся продлить своё существование при помощи тёмной магии. Все они при жизни были личностями исключительно сильными и волевыми; в посмертии их воля столь же сильна, но отравлена ядом мстительной злобы на всё живое. Могильные призраки нередко обитают в древних, окутанных туманами курганах, во множестве разбросанных по всей Империи (например, в зловещих предгорьях Хейгеркрюбса).

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	35	—	35	30	15	30	25	25	50	15	14

**Черты:** аура ужаса (3), бестелесность, леденящее касание, нежить, нестабильность, ночное зрение, оружие +9

**Дополнительные черты:** воитель, зверь, невосприимчивость к боли, территориальный



## Баньши

Баньши — бестелесные тени некогда могучих ведьм, души которых, пропитанные губительной энергией Джара, оказались не в силах обрести покой после смерти. Баньши, обречённым вечно скитаться в духовной пустоте, ощущая горький вкус утраты, остаётся лишь стенать и проклинать свою несчастную судьбу. Тот, кому не посчастливится услышать эти душераздирающие вопли, может лишиться рассудка, а то и вовсе расстаться с жизнью.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	—	30	30	20	30	30	25	40	20	13

**Черты:** аура ужаса (3), бестелесность, нежить, нестабильность, ночное зрение, оружие +7, призрачныйвой

**Дополнительные черты:** зверь, невосприимчивость к боли, полёт (60), свирепость, территориальный



## ВАМПИРЫ

Вампиры считают себя владыками ночи. Многие из них вполне способны сойти за простых людей, и некоторые даже умудряются проникать в человеческие сообщества и подолгу «жить» среди смертных. Однако не стоит обманываться внешним сходством — сердце вампира холодно и недвижно, а все человеческие страсти и пороки меркнут перед терзающей его жаждой крови. Все вампиры Старого Света — более или менее прямые потомки одной из линий крови с тысячелетней историей, берущей своё начало в песках далёкого жаркого юга. Многие вампиры гордятся своим древним наследием, историей своей линии крови и характерными чертами, присущими каждому из её представителей. Вампиры разных линий крови нередко враждуют друг с другом, однако никакие междуусобицы не помешают им в случае острой необходимости объединить свои усилия в борьбе против общего врага.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	60	40	50	40	50	70	40	40	60	40	19

**Черты:** вампир, нежить, оружие +9, сумеречное зрение, укус +8

**Дополнительные черты:** аура страха (3), верхолаз, воитель, голод, дезориентация, зверь, источник скверны (слабый), крепкий орешек, магический дар (Школа Смерти или Некромантии), ментальная порча, невосприимчивость к боли, ночное зрение, оказывающий взгляд, полёт (50), регенерация, свирепость, следопыт, ярость



## ПРИВИДЕНИЯ

Привидения — это неупокоенные души тех, кто умер, не успев завершить некое важное дело. Привидений, как скелетов или зомби, могут создавать вампиры или некроманты, но в местах, насыщенных Дхаром, они порой появляются самостоятельно. В некоторых исключительных обстоятельствах особо упорные и волевые души могут вернуться из Царства Морра, чтобы попытаться завершить незаконченные при жизни дела, но подобные случаи, как правило, быстро привлекают внимание Церкви Морра и Аметистового Ордена. Привидения, призванные при помощи тёмных магических искусств, как правило, сбиваются вместе, образуя огромные скопища мятущихся душ. Беспорядочно кружась, стена и проносясь сквозь тела своих живых противников, привидения сеют в их сердцах смятение и страх.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	—	30	30	10	30	20	15	15	—	10

**Черты:** аура страха (2), бестелесность, нежить, нестабильность, ночное зрение, оружие +6

**Дополнительные черты:** зверь, ненависть (живые), свирепость, скопище, территориальный



## РАБЫ ТЁМНЫХ СИЛ

Хаос. Одного этого слова достаточно, чтобы суеверные простолюдины немедленно бросились в ближайший храм Сигмара, осеняя себя на бегу знаком священного молота. Однако, несмотря на то что богоизбранный народ опасается прежде всего вторжений сил Хаоса и набегов зверолюдов, главный враг Империи — это враг внутренний: хаосопоклонники, что проводят богохульные ритуалы в сумрачных подвалах; декадентствующие дворяне, что заключают сделки с демонами ради удовлетворения собственных прихотей; невежественные селяне, что по недомыслию пополняют ряды армий проклятых, «возвращая» новорождённых мутантов тёмным богам, вместо того чтобы подарить несчастным быструю смерть.

### ЗВЕРОЛЮДЫ, ДЕТИ ХАОСА

Внешне зверолюды представляют собой уродливую помесь человека и животного. Сами они, впрочем, считают себя истинными детьми Хаоса и избранниками тёмных богов. Эти дикари обитают в дремучих лесах, время от времени собираясь в огромные стада и проводя нечестивые ритуалы вокруг размалёванных экскрементами каменных алтарей.



### ГОРЫ

На горах, самую распространённую разновидность зверолюдов, можно наткнуться практически в любом из лесов Старого Света. Выглядеть они могут как угодно, но в общем и целом сочетают в себе человеческие и звериные черты и обычно напоминают покрытых мохнатой шерстью людей с козлиными ногами и козлиной же головой. Единственная неотъемлемая черта всех без исключения горов — это рога, и чем они больше, тем лучше, поскольку именно размер рогов определяет положение зверолюда в иерархии стада. Кроме того, именно рога отличают горов от унгров и озверелых. Самые крупные из горов называются бестигорами.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

**Черты:** броня (1), лесной житель, оружие +7, рога +6, свирепость, сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** броня (2), заразный, источник скверны (слабый), магический дар (Школа Зверей), мутация, паразиты, размер (большой), разносчик (скорняжная оспа)

## УНГОРЫ

Унгоры — это зверолюды сrudиментарными или очень маленькими рогами, едва достойные зваться горами. Некоторые из них даже обладают гладкими, почти человеческими лицами, что, с одной стороны, делает их отличными шпионами и соглядатаями, а с другой — жертвами бесконечных насмешек и унижений. Горы, будучи сильнее, а порой и крупнее, нередко объедают и избивают унгров, и те, вынужденные терпеть подобное отношение со стороны своих большегорих сородичей, неизбежно превращаются в крайне озлобленных существ, только и ждущих возможности выместить на ком-нибудь накопившийся гнев.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	30	35	30	35	25	25	35	25	12

**Черты:** лесной житель, оружие +6, сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** броня (!), заразный, источник скверны (слабый), мутация, паразиты, размер (небольшой), разносчик (скорняжная оспа), стрельба +7 (25)



## МИНОТАВРЫ

Громадные, крепко сбитые, смахивающие на быков минотавры возвышаются даже над могучими бестиогорами. Обилие минотавров в стаде считается верным знаком благоволения тёмных богов. Минотавры являются ядром, вокруг которого формируются стада зверолюдов, потому что само присутствие этих гигантов вселяет бесстрашие в сердца их меньших сородичей.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	45	25	45	45	20	35	25	20	30	15	30

**Черты:** голод, оружие +9, размер (большой), рога +9, сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** воинственность, заразный, источник скверны (слабый), лесной житель, мутация, паразиты, разносчик (скорняжная оспа), свирепость



## РЕВУЧИЕ ШАМАНЫ

Ревущие шаманы появляются на свет с врождённой способностью управлять энергиями Хаоса и при необходимости не гнушаются использовать эту способность в полную мощь. Ревущие шаманы — единственные из членов стада, которым не нужно защищать себя от своих сородичей: ни один зверолюд не осмелится поднять руку на того, кто, как он считает, говорит с самими тёмными богами.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	30	30	45	40	35	25	30	50	30	16

**Черты:** источник скверны (слабый), лесной житель, магический дар (Школа Зверей, Смерти, Теней или Хаоса), рога +6, свирепость, сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** заразный, мутация, паразиты, размер (большой), разносчик (скорняжная оспа)

## ХАОСОПОКЛОННИКИ, ПРОПАЩИЕ И ПРОКЛЯТЫЕ

Как гниль, разъедающая балку внутри надёжной с виду стены, ужасный враг подрывает самые основы Империи. Нет ни одной провинции, ни одного города, жители которых были бы свободны от искушений Хаоса, сулящего лёгкий путь к могуществу, знаниям, силе и свободе.

### Мутанты

Мутация, видимый след пагубного воздействия Хаоса, — едва ли не самая прискорбная из судеб, которые только могут выпасть человеку. Порой мутации происходят без видимых на то причин; даже младенцы, бывает, появляются на свет с врождёнными мутациями. Когда такое случается, многие родители не находят сил убить своё осквернённое дитя и вместо этого относят его в лес, где младенец либо погибает от голода и холода, либо попадает в руки к мутантам или зверолюдам. Проблема в том, что мутанты, сколь бы невинными они ни были, вызывают у людей страх. Рано или поздно, униженные, отверженные и оскорблённые, они либо попадают в объятия тёмных богов, либо успевают покончить с собой, пока не стало слишком поздно.

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

**Черты:** источник скверны (слабый), мутация, оружие +7

**Дополнительные черты:** любые ЧЕРТЫ по выбору ведущего



### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ВРАГИ ВНУТРЕННИЕ

Хаосопоклонники и мутанты, как правило, являются (или являлись когда-то) простыми членами имперского общества и, ступив на дорогу к проклятию, начали, что называется, прятаться прямо на виду. Соответственно, при желании в качестве базового шаблона для создания таких противников ты можешь смело использовать **жителей Рейкланда** (см. стр. 311).



## ХАОСОПОКЛОННИКИ

Для тех, кто не затронут скверной Хаоса, это может показаться ужасающее чуждой идеей, но для хаосопоклонников любой шаг к проклятию — это шаг к божественному совершенству Губительных Сил, шаг не только желанный и необходимый, но и неизбежный. Некоторых особо приверженных своих служителей тёмные боги награждают ужасными мутациями — если кто-то из них попадёт в руки охотников на ведьм, смертный приговор ему, можно сказать, обеспечен.

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

**Черты:** оружие +6

**Дополнительные черты:** броня (1), источник скверны (слабый), магический дар (Школа Хаоса), мутация

## Воины Хаоса

Могучие, закованные в тяжёлую броню, утыканную острыми шипами и расписанную омерзительными символами своих богов, воины Хаоса уже давным-давно утратили человеческую природу. Отрёкшись от всего, что его связывало с прошлой жизнью, воин Хаоса без остатка посвящает себя служению своему нечестивому покровителю. Чаще всего воинами Хаоса становятся варвары-северяне, заслужившие расположение тёмных богов, но иногда шанс получить огромную силу в обмен на обет не снимать доспехи Хаоса до конца своей жизни выпадает и особо отлишившимся хаосопоклонникам. А несравненное боевое мастерство воинов Хаоса и сверхъестественные защитные свойства их проклятых доспехов позволяют сделать эту жизнь очень и очень долгой.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	30	45	45	45	55	30	35	55	25	17

**Черты:** броня (5), воитель, источник скверны (слабый), оружие +8

**Дополнительные черты:** воинственность, дезориентация, магический дар (Школа Хаоса), ментальная порча, мутация, разносчик (разные), ярость



Ужасный север — вот край, просторы которого таят в себе источник величайшей угрозы. Нечто, рождённое в ином месте и ином времени и снизошедшее на нас по недосмотру и попущению давным-давно погибших богов. Оно голодной хваткой вцепилось в наш мир и, дрожа в предвкушении, посыпает на нас орды самого воинственного и жадного из всех народов: людей, точно таких же, как мы.

Фитцер, ведьмак из Виссенланда

## ДЕМОНЫ, БЕЗУМНАЯ РАТЬ

Демоны — богомерзкие обитатели Царства Хаоса, воплощение воли самих тёмных богов. В Рейкланде с демоном можно столкнуться, пожалуй, только в том случае, если его призовут какие-нибудь хаосопоклонники. Природе демонов противится сама реальность, поэтому их пребывание в материальном мире обычно не затягивается. Но даже за короткий срок они, как правило, успевают натворить столько бед, что любой, кому посчастливилось выжить, столкнувшись с демоном лицом к лицу, вряд ли когда-нибудь сумеет выбросить из головы это ужасающее воспоминание.

Большинство демонов — верные слуги одного из четырёх богов Хаоса, но есть среди них и бездумные хищники Эфира, проникающие в мир смертных Старого Света лишь затем, чтобы утолить свою неудержимую жажду разрушения. В этом разделе мы приводим описание лишь четырёх демонов: двух низших и двух высших, но ты, конечно, можешь создавать новых демонов при помощи различных черт.

## КРОВОПУСКАТЕЛИ КХОРНА

Избранные Кхорна, кровопускатели, рыщут по полям сражений Старого Света, пожигая жизнью и черепа во славу Бога Крови. Их вытянутые головы увенчаны длинными изогнутыми рогами, их пасти ощерены острыми как иглы зубами, кроваво-красная шкура прочна, как доспехи, выкованные в горниле бесконечной войны. Каждый кровопускатель вооружён адским клинком — невероятно острым, закалённым в крови мечом, которым эти демоны орудуют с поистине самозабвенной яростью, полностью отдаваясь пьянящему ощущению бессмысленной резни.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	55	35	45	35	60	40	30	25	70	15	17

Черты: аура страха (3), броня (5), воитель, демон (8+), источник скверны (сильный), нечувствительность к боли, нестабильность, оружие +9, рога +8, ярость



## ДЕМОНЕТКИ СЛААНЕША

Как и все творения Князя Боли и Наслаждения, демонетки Слаанеша одновременно прекрасны и отвратительны на вид. Двигаясь с невероятной, неземной, сводящей с ума грацией, они чаруют смертных нечестивой чувственностью своих чудовищных тел, лишая их всякой воли к сопротивлению. Безупречная сливочно-бледная кожа демонеток контрастирует с непроглядной чернотой глаз и дикой гривой блистающих безумными оттенками волос. Вместо предплечий и кистей изящные руки демонеток оканчиваются острыми зазубренными клюшнями.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	50	40	30	65	60	35	30	70	45	17

Черты: аура страха (2), воитель, демон (8+), дезориентация, источник скверны (сильный), нестабильность, оружие +9, сумеречное зрение

## Князья демонов

Главная цель всех хаосопоклонников — апофеоз, обращение в демона и возможность вечно служить своему божественному покровителю в роли князя демонов, одного из владык Царства Хаоса. Могучие и могущественные князья демонов — опасные противники, которые могут оказаться не по плечу даже величайшим героям Империи.

### Тонконог Бичующий Язык, князь демонов Слаанеша

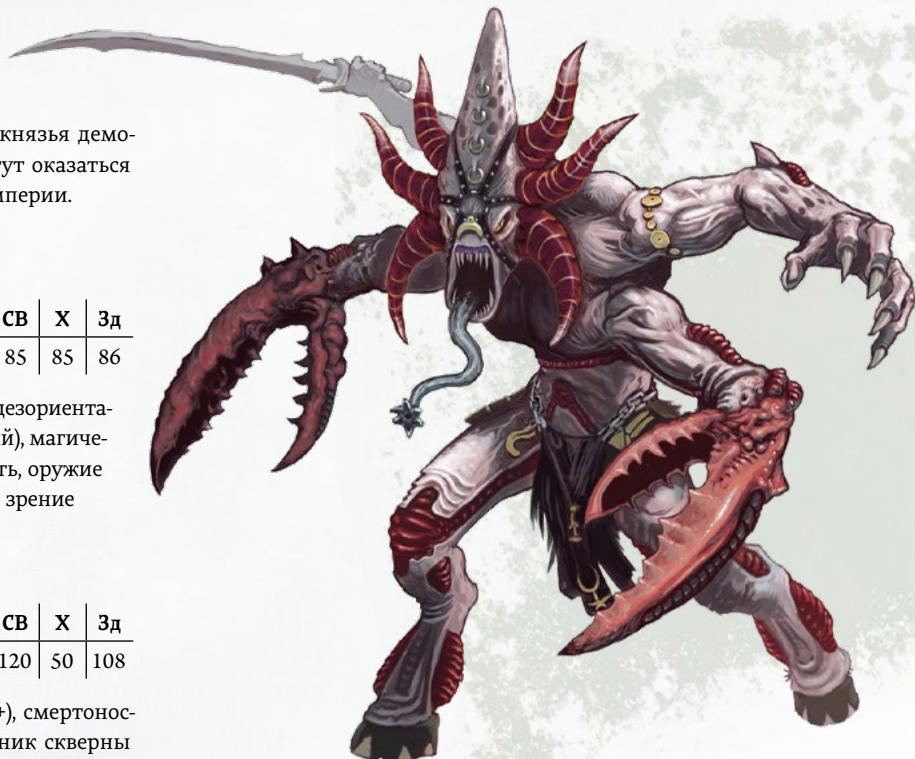
Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	95	110	115	120	100	95	40	70	85	85	86

**Черты:** аура ужаса (3), броня (1), воитель, дезориентация, демон (8+), источник скверны (мощный), магический дар (Школа Слаанеша), нестабильность, оружие +16, размер (большой), рога +15, сумеречное зрение

### Фр'хоф Поветрие Скорби, князь демонов Нургla

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	70	35	120	150	50	20	30	85	120	50	108

**Черты:** аура ужаса (3), броня (4), демон (7+), смертоносное дыхание +12 (едкое), заразный, источник скверны (мощный), магический дар (Школа Нургла), нестабильность, ночное зрение, оружие +15, паразиты, размер (большой), разносчик (сыпучая чесотка), рога +14



## НЕНАВИСТНЫЕ КРЫСОЛЮДЫ

Скавены — зловредный народ крысолюдов, скрытных, несдержанных, вечно высматривающих, вечно вынюхивающих и вечно выждающих случая безнаказанно ударить в спину. Они влачат своё презренное существование в канализациях и тоннелях, проложенных под имперскими городами, и старательно скрываются от чужих глаз; впрочем, о скавенах известно настолько мало, что тот, кому всё же удаётся их увидеть, как правило, принимает их за простых мутантов или зверолюдов. Лишь немногие догадываются об истинном положении вещей: о Подземельной Империи, скрытой прямо у них под ногами, и о бесконечных тоннелях, соединяющих все города Старого Света и ведущих вниз, в неведомые глубины земных недр.

Основой обществу скавенов служат согбенные спины захваченных по всему Старому Свету рабов. Значительную их часть (а также высоко ценимый скавенами злой камень) поставляют крысолюдам беспринципные дельцы из числа людей, которые получают в обмен информацию и различные услуги «деликатного» свойства — сеть шпионов и убийц на службе Подземельной Империи непредставимо огромна и вседесуща.

Паразиты в подбрюшье других цивилизаций, скавены полностью осознают неустойчивость своего положения, а потому защищают свои тайны всеми возможными способами. Любой, кто вздумает в открытую говорить о сложном сообществе разумных крысолюдов, скрытом под мощёными улицами имперских городов, рискует однажды окончить свои дни в результате прискорбного «несчастного случая» в каком-нибудь тёмном глухом переулке.

*Так, лично я ничего не видела. Никаких крысолюдов не было, ясно тебе? Бедолаге Вилбуру просто не повезло. Поскользнулся и упал — с кем не бывает? Полез на лестницу, поскользнулся и упал на собственный ножик. Да, десять раз кряду. Да, вот такая вот невезуха, представь себе.*

Кристиана Фельгер, чистильщика (в отставке)

## КРЫСОРОДИЧИ

Большинство скавенов — простые крысодичи, рядовые члены сложного сообщества, состоящего из множества непрестанно грызущихся друг с другом кланов, и в этой междоусобной борьбе хороши все средства, будь то политические интриги, удары в спину или полномасштабные войны. Крысодичи, как правило, выполняют приказы более высокопоставленных скавенов, но делают всё, чтобы при первой же возможности улучшить своё собственное положение — обычно путём расчётивого и своевременного предательства. Одеваются крысодичи в кожаные и тряпичные обноски и доспехи из найденного где попало ржавого металлолома. Отряды крысодичей обычно отправляют на разведку или в рейды за припасами, злым камнем или рабами.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	30	30	30	30	40	35	30	30	20	20	11

**Черты:** броня (2), заразный, оружие +7, сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** мутация, незаметность, пугливость, разносчик (крысиная лихорадка), следопыт



## ШТУРМОВЫЕ ГРЫЗНИ

Штурмовые грызни — это лучшие бойцы скавенов: они больше, сильнее, крепче и дисциплинированнее простых крысодичей. Именно штурмовики составляют ядро любого более или менее крупного набега, и именно они состоят в отрядах личной охраны высокопоставленных скавенов. Отряды штурмовых грызней, как правило, облачены в лучшие доспехи и экипированы лучшим оружием из арсеналов своего клана.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	45	35	35	35	55	50	30	30	25	20	11

**Черты:** броня (4), заразный, оружие +8, сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** разносчик (крысиная лихорадка), мутация, следопыт



## КРЫСООГРЫ

Крысоогры — настоящие гиганты, которых выводят в тёмных пещерах Подземельной Империи безумные погонщики клана Лепщиков. Крысоогры исключительно тупы, но под присмотром толкового скавена-погонщика такая тварь превращается в настоящую машину убийства — бесстрашную, грозную и неутомимую. Крысоогры, как правило, не встречаются сами по себе; чаще всего они состоят телохранителями при серых провидцах и других высокопоставленных скавенах.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	35	10	55	45	35	45	25	10	25	15	30

**Черты:** безмозглый, броня (1), заразный, оружие +9, размер (большой), сумеречное зрение

**Дополнительные черты:** зверь, источник скверны (слабый), ночное зрение, разносчик (крысиная лихорадка), паразиты, мутация, удар хвостом +8, дрессированный (боевой, верховой, приручённый, следопыт, сторожевой)

## ЧЕРТЫ СУЩЕСТВ

Ниже перечислены черты всевозможных существ. Используй их, чтобы создавать уникальных персонажей ведущего.

### Амфибия

Существо чувствует себя в воде как дома. Оно прибавляет РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА к уровню УСПЕХА всех своих ПРОВЕРОК ПЛАВАНИЯ, а его СКОРОСТЬ при ПЕРЕМЕЩЕНИИ в воде не снижается.

### Атака языком + урон (дальность)

Мощный и длинный язык существа способен схватить добычу и утащить её навстречу страшной гибели. В свой ход существо может потратить 1 ПРЕИМУЩЕСТВО, чтобы провести СВОБОДНУЮ АТАКУ языком. Это дистанционная атака с уроном, указанным в названии ЧЕРТЫ (и максимальной дальностью, указанной в скобках). Если атака попадает в цель, та немедленно оказывается обездвижена, а если её размер меньше размера существа, то существо подтягивает её к себе, вынуждая принять участие в ближнем бою. Само существо при этом может либо отпустить цель и тут же провести СВОБОДНУЮ АТАКУ при помощи ЧЕРТЫ ОРУЖИЕ, либо стиснуть цель ещё крепче, войдя с нею в клинч (см. стр. 163).



## СВОБОДНЫЕ АТАКИ

СВОБОДНАЯ АТАКА — это обычная атака с применением БЛИЖНЕГО или ДИСТАНЦИОННОГО БОЯ (или связанных с ними НАВЫКОВ), для осуществления которой не нужно совершать ДЕЙСТВИЕ. Если не сказано обратное, то за ход персонаж может предпринять только одну СВОБОДНУЮ АТАКУ.

### Аура страха (уровень)

Существо вселяет сверхъестественный страх в других. В скобках указан уровень СТРАХА (см. стр. 190).

### Аура ужаса (уровень)

Существо вселяет окружающих леденящий ужас. В скобках указан уровень УЖАСА (см. стр. 190).

### Безмозглый

Несмотря на то что существо не лишено разума (и потому не обладает ЧЕРТОЙ ЗВЕРЬ), особо сообразительным его тоже назвать язык не повернётся. Если где-нибудь поблизости от этого создания имеются союзники без ЧЕРТЫ БЕЗМОЗГЛЫЙ, оно просто повторяет за ними, и его БЕЗМОЗГЛОСТЬ на нём никак не оказывается. В противном случае в начале каждого РАУНДА это существо должно проходить ПРОВЕРКУ ИНТЕЛЛЕКТА (+40). В случае провала происходящее вокруг изрядно сбьёт его с толку — оно замрёт, капая слюной, сядет на землю, примется ковыряться в носу и т. п. Как бы то ни было, в свой ход оно не станет совершать ни действия, ни перемещения.

### Бестелесность

Тело существа бесплотно и неосязаемо, что позволяет ему свободно проходить сквозь любые физические преграды. Нанести такому существу урон можно только при помощи МАГИЧЕСКОЙ атаки.

### Благословение (божество)

Существо способно творить БЛАГОСЛОВЕНИЯ (см. стр. 220) указанного в скобках божества.

### Болотный житель

Существо чувствует себя в болоте как дома. При ПЕРЕМЕЩЕНИИ по болотистым участкам местности его СКОРОСТЬ не снижается.

### Боязнь (объект)

В присутствии объекта существо испытывает СТРАХ (0). Правила СТРАХА смотри на стр. 190.

### Броня (класс)

Существо защищено бронёй или толстой шкурой. Оно обладает указанным КЛАССОМ БРОНИ на всех зонах ПОПАДАНИЯ.

### Быстрый

Движения существа неожиданно стремительны. Оно получает +1 к скорости и +10 к проворству.

### Вампир

Существо питается кровью, которая является для него единственным источником жизненной силы. Совершив успешную атаку УКУСОМ против подходящего живого противника, существо восстанавливает столько же пунктов ЗДОРОВЬЯ, сколько потеряла цель этой атаки. Питание кровью для этого существа — единственный способ восстанавливать потерянное ЗДОРОВЬЕ, и даже ЧЕРТА РЕГЕНЕРАЦИЯ будет действовать, только если создание недавно отведало крови.

### Верзила

Существо тяжеловесно и не слишком подвижно. Оно получает -1 к скорости и -10 к проворству, но по +10 к силе и выносливости.

### Верхолаз

Существо может без труда лазать по стенам, а если нужно, то и взбираться на самый потолок — добыча редко ожидает нападения сверху. Оно способно ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ с полной СКОРОСТЬЮ по любым подходящим поверхностям и гарантированно проходит все ПРОВЕРКИ ЛАЗАНИЯ.

### Воинственность

Существо обожает побеждать. Пока у него больше ПРЕИМУЩЕСТВ, чем у его противника, считай, что оно обладает ЧЕРТОЙ НЕВОЗМУТИМОСТЬЮ (см. стр. 340).

### Воитель

Существо — чрезвычайно опытный воин. Если создание побеждает во ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКЕ, защищаясь в ближнем бою, оно может нанести своему противнику УРОН, как если бы оно при этом атаковало, а не защищалось.

### Враждебность (к группе)

Существо испытывает ВРАЖДЕБНОСТЬ по отношению к указанной группе. Правила ВРАЖДЕБНОСТИ смотри на стр. 190.

### Голод

Существо всегда жаждет свежей плоти. Если оно убьёт или лишит сознания своего противника (или просто найдёт свежее тело), ему придётся успешно пройти ПРОВЕРКУ СИЛЫ ВОЛИ (+20) — в противном случае ГОЛОД ВОЗЬМЁТ ВЕРХ, и существо, бросив все свои дела, придется за еду, лишившись, таким образом, своего следующего ДЕЙСТВИЯ и ПЕРЕМЕЩЕНИЯ.

### Дезориентация

Существо сбивает своих противников с толку и повергает их в смятение. Причиной тому может быть дурманящий аромат, одуряющая вонь или на редкость отвратительная внешность. Как бы то ни было, все живые цели в радиусе, равном РЕЙТИНГУ ВЫНОСЛИВОСТИ существо

ства в ярдах, получают модификатор -20 ко всем своим ПРОВЕРКАМ. Обрати внимание, что одновременно на цель может действовать только один модификатор *дезориентации* вне зависимости от того, сколько существ с этой чертой находится поблизости.

### Демон (порог)

Тело существа — чистая магия, и в его жилах вместо крови бежит нечестивый ихор. Демонам для поддержания своего существования не требуется ни вода, ни еда, ни воздух — ничего из того, что необходимо любому живому созданию.

Все атаки демона считаются МАГИЧЕСКИМИ. Каждый раз, когда он становится целью успешной (в том числе удачной) атаки, необходимо бросить 1d10. Если выпавшее число равно указанному в скобках порогу черты или превышает его, существо полностью игнорирует эту атаку. Как только здоровье демона опускается до 0, он немедленно возвращается в Царство Хаоса.

### Дрессированный (умение)

Эта черта означает, что животное прошло обучение под присмотром персонажа, обладающего навыком дрессировки. Умения, которые животное в результате приобрело, перечислены в скобках. Ты, если пожелаешь, можешь создавать свои собственные умения.

**Апорт.** Животное приучено таскать поножу. Чаще всего этой команде обучают собак и других подобных существ.

**Боевой.** Животное приучено сражаться. Оно получает +10 к ближнему бою и игнорирует черту *пугливость*, когда дело касается громких звуков.

**Верховой.** Животное приучено возить всадника. Впрочем, некоторые существа настолько воинственны и своевольны, что не примут всадника, не обладающего соответствующим навыком. Так, например, для того чтобы ездить верхом на грифоне, всадник должен обладать навыком *верховой езды* (грифоны).

**Домашний.** Если животное сбежит или потеряется, оно через некоторое время вернётся домой.

**Прирученный.** Животное приучено игнорировать черту зверь. Оно получает 2d10 пунктов харизмы.

**Приученный к магии.** Существо приучено игнорировать черту *пугливость*, когда дело касается магии. Этому умению обучают всех предназначенных для магов скакунов.

**Сторожевой.** Животное приучено стеречь указанную территорию, не сходя с места или, напротив, рысью по окрестностям в поисках нарушителей. Животное при этом получает черту *территориальный*.

**Тягловый.** Животное приучено тянуть дилижанс, повозку, плуг, коляску и т. п.

**Цирковой.** Животное приучено развлекать зрителей. Оно получает модификатор +10 к ПРОВЕРКАМ выбранного навыка из группы *артистизма, сценического искусства или музенирования*.

### Душитель

Существо в прямом смысле способно раздавить жертву в своих могучих объятиях. Цель любой успешной атаки этого создания оказывается *обездвиженной*. Если существо пожелает, оно может сразу после этого войти со своей целью в клинч (см. стр. 163).

### Едкий ихор

Кровь существа — на редкость едкая субстанция. Каждый раз, когда оно теряет здоровье, все, кто участвует в ближнем бою с этим созданием, получают 1d10 пунктов урона. Класс брони и рейтинг выносливости могут снизить этот урон вплоть до минимума в 1 пункт.

### Закалённый

Существо заметно крепче своих сородичей — выбить из него дух будет не так-то просто. Оно получает по +10 к выносливости и силе воли.

### Заразный

Существо (или, быть может, его оружие) является разносчиком опасной инфекции. Если живая цель теряет здоровье в результате атаки этого существа, она должна пройти проверку стойкости (+40), чтобы на месте этой раны не возникло нагноение (см. стр. 187).

### Зверь

Существо не обладает даром речи и рационального мышления. Оно избегает огня и впадает в панику, если атаковать его при помощи пламени. Защищаясь, существо может использовать только НАВЫК *уклонения*. Потеряв более половины пунктов здоровья, оно попытается спастись бегством, но только если оно не загнано в угол, не защищает своих детёнышей или не обладает чертой *территориальный* — в этом случае оно впадает в ярость (см. стр. 191). Существа, обладающие чертой зверь, лишены харизмы.

### Здоровяк

Существо куда крепче большинства своих сородичей. Увеличь запас его здоровья на [рейтинг выносливости] пунктов (сделай это до того, как применишь модификатор *размера* существа).

### Искусственное создание

Искусственное создание — бездумная машина, которая существует и движется исключительно за счёт пронизывающих её нитей магической энергии. Существо лишено интеллекта, силы воли и харизмы, и ему не нужно проходить проверки этих характеристик. Если искусственным созданием не управляет какой-нибудь маг или если существо вдобавок не является *территориальным*, оно будет просто безучастно бродить по окрестностям, следя естественным течением Ветров магии.

Вычисляя количество имеющихся у существа пунктов здоровья, используй его РЕЙТИНГ силы, а не РЕЙТИНГ силы воли, как обычно. Все атаки *искусственного создания* считаются МАГИЧЕСКИМИ.

### Источник скверны (сила)

Существо осквернено Хаосом или пропитано тёмной магией. В скобках указана сила оскверняющего воздействия (см. стр. 182).

### Крепкий орешек

Неважно, насколько крепко достаётся этому существу — ему, похоже, всё наподобие. Все травмы, не приводящие к немедленной гибели, оно может вылечить, просто приложив отрубленные куски обратно и как следует закрепив и стянув всё при помощи скоб, штырей, бинтов и т. п. «Вылечить» таким образом можно даже смерть — если существу, скажем, отрубили голову, достаточно быстро приставить её обратно и немного подождать. Если существо убито, но все его жизненно важные органы находятся более или менее на своих местах, то в начале РАУНДА на протяжении [РЕЙТИНГ выносливости] раундов после своей гибели оно может проходить проверку стойкости (+0). Если за это время оно успеет пройти ПРОВЕРКУ, добившись уровня успеха +6 или выше, оно оживёт, имея в запасе 1 пункт здоровья.

### Крупный

Существо является довольно внушительным представителем своего вида. Оно получает по +10 к силе и выносливости, но -5 к проворству.

### Леденящее касание

От прикосновения существа жертву до глубины души пробирает губительный холод. Потратив 2 преимущества и совершив действие, существо может пройти встречную проверку *ближнего боя против рукопашного боя* или *уклонения*. Если существо побеждает, цель теряет [1d10 + уровень успеха] пунктов здоровья, причём ни класс брони, ни рейтинг выносливости её от этого не защитят. Атака леденящим касанием считается МАГИЧЕСКОЙ.

**Лесной житель**

Существо чувствует себя в лесу как дома. Находясь среди деревьев, оно прибавляет РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА к уровню УСПЕХА всех своих ПРОВЕРОК ЛАЗАНИЯ И СКРЫТНОСТИ.

**Лидер**

Существо обладает несомненными лидерскими качествами и получает +10 к ХАРИЗМЕ И СИЛЕ ВОЛИ. Примечание: существа, обладающие чертой зверь, не могут быть лидерами.

**Магическая атака**

Существо буквально пронизано потоками магической энергии. Все его атаки считаются МАГИЧЕСКИМИ и могут наносить урон целям, которые к нему уязвимы.

**Магический дар (Школа)**

Существо способно творить заклинания. В скобках указана ШКОЛА МАГИИ, которая ему доступна.

**Ментальная порча**

Разум существа искажён Хаосом. Брось 1d100 и обратись к таблице ментальных мутаций (см. стр. 185).

**Мутация**

Тело существа осквернено мутацией. Брось 1d100 и обратись к таблице физических мутаций (см. стр. 184).

**Невозмутимость**

Будь то беспримерная отвага, не менее беспримерная тупость или просто стеченье обстоятельств, существо, обладающее этой чертой, полностью игнорирует эффекты всех психических особенностей (см. стр. 190).

**Невосприимчивость (тип урона)**

Существо полностью невосприимчиво к указанному типу УРОНА — от яда, магии или, скажем, электричества. Оно полностью игнорирует получаемый урон этого типа (в том числе урон от ТРАВМ, полученных в результате удачных попаданий).

**Невосприимчивость к боли**

Существо не чувствует боли или способно не замечать её. Оно игнорирует все дополнительные эффекты ТРАВМ, кроме состояний и АМПУТАЦИЙ.

**Нежить**

*Нежить* не жива, но и не мертва, и для поддержания своего существования ей не требуется ни воды, ни еды, ни воздуха — ничего из того, что необходимо любому живому созданию. Эта черта, как правило, принимается во внимание, когда нужно выяснить, сработают ли против такого врага ЗАКЛИНАНИЯ, ЧУДЕСА и прочие способности, которые действуют (или, наоборот, не действуют) на *нежить*.

**Незаметность**

Существо исключительно осторожно. Оно прибавляет РЕЙТИНГ ПРОВОРСТВА к уровню УСПЕХА всех своих ПРОВЕРОК СКРЫТНОСТИ.

**Ненависть (к группе)**

Существо испытывает ненависть (см. стр. 190) к представителям указанной группы.

**Нестабильность**

Тело существа питают потоки нечестивой магии, сама природа которых непостоянна и изменчива. Если в конце РАУНДА это существо участвует в ближнем бою с противником, у которого ПРЕИМУЩЕСТВО больше, чем у самого существа, поддерживающие его потоки магии ослабевают, и оно теряет часть своего здоровья. Чтобы выяснить, какую именно часть, нужно определить противника с самым большим количеством ПРЕИМУЩЕСТВ из числа тех, что участвуют

в ближнем бою против существа, и подсчитать разность между его ПРЕИМУЩЕСТВАМИ и ПРЕИМУЩЕСТВАМИ самого существа. Так, если у создания есть 1 ПРЕИМУЩЕСТВО, а у его противника 3, оно потеряет 2 пункта здоровья. Как только здоровье существа опускается до 0, питающие его потоки магии рассеиваются, и оно «умирает».

**Ночное зрение**

Существо может видеть в полной темноте, как при свете дня.

**Оберег (порог)**

Магическая природа, зачарованный талисман или невероятное везение, похоже, уберегают существа от вражеских атак. Если оно становится целью успешной (в том числе удачной) атаки, необходимо бросить 1d10 и сравнить выпавший результат с указанным в скобках порогом. Существо игнорирует атаку, если выпавший результат равен порогу черты или превышает его.

**Окаменяющий взгляд**

Взгляд существа способен превращать живую плоть в камень. Предприняв действие, оно может потратить все имеющиеся у него ПРЕИМУЩЕСТВА (т. е. как минимум одно), чтобы впереть в противника окаменяющий взгляд. Существо при этом должно пройти **встречную проверку дистанционного боя против инициативы**, при этом каждое потраченное ПРЕИМУЩЕСТВО обеспечивает +1 к уровню УСПЕХА существа. Если существо побеждает, за каждые +2 итогового уровня УСПЕХА противник получает по СОСТОЯНИЮ ОШЕЛОМЛЕНИЯ. Если существо выигрывает с уровнем УСПЕХА +6 и выше, его противник превращается в камень.

Если противником существа является заклинатель, то существу придётся пройти встречную проверку против МАГИЧЕСКОГО ЯЗЫКА, а не ИНИЦИАТИВЫ, как обычно.

**Опытный боец**

Существо — закалённый, выдавший виды боец. Оно получает по +20 к ближнему бою, дистанционному бою и силе воли.

**Оружие + урон**

Это существо соответствующим образом вооружено или активно использует в ближнем бою когти, зубы и т. п.

Урон этого оружия указан в названии черты и равен, как правило, [4 + РЕЙТИНГ СИЛЫ СУЩЕСТВА] пунктов, что соответствует типичному ручному оружию.

**Острый ум**

Существо на редкость умное и сообразительное. Оно получает +20 к интеллекту и +10 к инициативе.

**Отрыжка**

Существо извергает поток едкой отрыжки, окатывая своих противников зловонной полупереваренной мерзостью. В свой ход существо может потратить 3 ПРЕИМУЩЕСТВА, чтобы провести свободную атаку *отрыжкой*. Существо при этом выбирает любую цель в поле зрения и в радиусе [РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ] ярдов, причём атака поражает не только саму цель, но и всех, кто находится от неё в радиусе двух ярдов.

Существо при этом проходит **встречную проверку дистанционного боя (+40) против уклонения (+0)** — обрати внимание, что существо проходит свою ПРОВЕРКУ один раз, и её результат по очереди сравнивается с результатами ПРОВЕРОК всех поражённых атакой целей. Кроме того, сложность ПРОВЕРОК может меняться в зависимости от обстоятельств. Цель, которая проигрывает ПРОВЕРКУ, получает [4 + РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ СУЩЕСТВА] пунктов УРОНА и оказывается *ошеломлена*.

Наконец, доспехи, в которые облачены все поражённые цели, а также оружие, которое они держат в руках, получают по 1 пункту УРОНА.

## Паразиты

Шкура существа кишит блохами или другими кусачими насекомыми. Все противники, участвующие в ближнем бою против него, получают -10 к ПРОВЕРКАМ ПОПАДАНИЯ, поскольку укусы мелких кровососов сильно отвлекают внимание.

## Паутина (сила)

Существо способно создавать паутину — достаточно прочную, чтобы ловить с её помощью не ожидающих такого подвоха врагов. Если персонаж становится целью успешной атаки создания с чертой паутины, он немедленно оказывается обездвижен. В скобках указана сила, против которой персонажу придётся пройти встречную проверку, чтобы освободиться (см. стр. 168).

## Полёт (скорость)

Скорость полёта — это расстояние в ярдах, которое существо может преодолеть, совершив ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. Во время полёта создание игнорирует проносящиеся под ним естественные препятствия, рукотворные препятствия и прикованных к земле персонажей. ПЕРЕМЕСТИВШИСЬ на нужное расстояние, существо должно решить, приземляется оно или продолжает находиться в воздухе. При желании существо может использовать полёт для АТАКИ с разгона. Если оно решает не приземляться, то следующее его ПЕРЕМЕЩЕНИЕ также должно быть полётом. Если это по той или иной причине невозможно, существо падает — ведущий должен сам решить, с какой именно высоты (см. стр. 166).

Чтобы поразить летящее существо из дистанционного оружия, нужно замерить расстояние до него по горизонтали, а потом увеличить полученную дистанцию на одну ступень. Так, существо, находящееся на дальней дистанции, взлетев, окажется на предельной, а существо, находившееся на предельной дистанции, взлетев, окажется вне пределов досягаемости оружия.

Само существо во время полёта получает модификатор -20 к ПРОВЕРКАМ СТРЕЛЬБЫ из-за того, что ему приходится активно двигаться, чтобы сохранять высоту и равновесие.

## Предубеждение (к группе)

Существо испытывает ПРЕДУБЕЖДЕНИЕ по отношению к представителям указанной группы (см. стр. 190).

## Призрачныйвой

Существо может испускать леденящий душу вопль, способный убить всех, кто его услышит. В свой ход существо может потратить все имеющиеся у него ПРЕИМУЩЕСТВА (но не меньше 2), чтобы провести свободную атаку.

При этом все живые цели в радиусе [инициатива существа] ярдов немедленно оказываются оглушены (3) и теряют по 1d10 пунктов здоровья (причём ни РЕЙТИНГ выносливости, ни КЛАСС брони их от этого не защитят). После этого все пострадавшие должны успешно пройти проверку стойкости (+20), чтобы не впасть в панику.

## Прыгучесть

Мощные конечности, магия, небольшие крыльшки или всё вышеперечисленное позволяют существу совершать головокружительные прыжки. Когда существо БЕЖИТ или АТАКУЕТ С РАЗГОНА, оно перепрыгивает через все попадающиеся ему на пути препятствия, а его СКОРОСТЬ увеличивается вдвое.

## Пугливость

Существо страшно боится магии и громких звуков. Столкнувшись с тем или другим, оно немедленно впадает в панику (3).

## Размер (категория)

Эта черта используется для создания существ, чей размер отличается от среднего (то есть человеческого). Всего существует семь ступеней этой черты — от крохотного до чудовищного.



## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАЗМЕРЫ

Если ты хочешь использовать ЧЕРТУ размер, чтобы сделать существо больше, превратив, скажем, простого гигантского паука в исполинского, увеличь на 10 пунктов его СИЛУ и ВЫНОСЛИВОСТЬ и уменьши на 5 пунктов его ПРОВОРСТВО за каждую ступень разницы в размерах между базовым и конечным существами. Если хочешь создать существо меньшего размера, используй противоположный подход: увеличь ПРОВОРСТВО, а СИЛУ и ВЫНОСЛИВОСТЬ, наоборот, уменьши.

### Боевые модификаторы

Если существо больше:

- Оружие существа получает достоинство грозное, если размер существа на одну ступень больше размера противника, и достоинство скрушающее, если размер существа больше хотя бы на две ступени.
- Урон от атаки существа увеличивается пропорционально количеству ступеней размера, разделяющих существа и его противника. Так, если существо больше на одну ступень, урон не увеличивается, на две ступени — увеличивается вдвое, на три — втрое и т. д. Обрати внимание, что этот множитель срабатывает в самом конце, после учёта всех остальных модификаторов урона.
- Любая успешная атака против меньшего противника активирует правило смертельного удара (см. стр. 160), даже если противник остался жив.

Если существо меньше:

- Существо получает модификатор +10 к ПРОВЕРКЕ ПОПАДАНИЯ.

Размер	Примеры
Крохотный	Бабочка, голубь, мышь
Маленький	Кошка, сокол, человеческий младенец
Небольшой	Гигантская крыса, полурослик, человеческий ребёнок
Средний	Гном, эльф, человек
Большой	Лошадь, огр, тролль
Огромный	Грифон, виверна, мантикора
Чудовищный	Дракон, великан, высший демон

### Защита от более крупных существ

Защищаясь от более крупного противника при помощи навыка рукопашного боя, персонаж получает по -2 к уровню успеха своей ПРОВЕРКИ за каждую ступень разницы в размерах. Иными словами, имея дело с великанином, размахивающим вырванным с корнями дубом, лучше использовать НАВЫК УКЛОНЕНИЯ!

### Страх и ужас

Если существо ведёт себя агрессивно, оно вселяет СТРАХ в противников, чей размер на ступень меньше размера этого существа, и УЖАС — если размер противника меньше хотя бы на две ступени. Уровень страха или ужаса равен количеству ступеней размера, разделяющих существо и его противника. Так, например, существо большого

размера может повергнуть небольшого противника в ужас (2). Порядок о психических особенностях рассказано на стр. 190.

### Перемещение в сражении

Если размер существа больше, чем размер противников, с которыми оно участвует в ближнем бою, ему не нужно предпринимать ничего для того, чтобы выйти из ближнего боя, — оно просто сметает всех с пути и идет, куда пожелает.

### Встречные проверки силы

Если персонаж проходит **встречную проверку силы** (или одного из привязанных к ней навыков) против существа, размер которого хотя бы на 2 ступени превышает его собственный, это существо сразу становится победителем — без всяких ПРОВЕРОК. Если существо всего на 1 ступень размера больше, встречная проверка состоится, только если ПРОВЕРКА персонажа окажется удачной — в этом случае победитель ВСТРЕЧНОЙ ПРОВЕРКИ определяется как обычно. В противном случае существо становится победителем без дальнейших ПРОВЕРОК.

### Затаптывание

Существо, размер которого больше, чем размер его противника, в свой ход может потратить 1 преимущество, чтобы совершить свободную атаку и попытаться затоптать путающуюся под ногами мелочь. Урон от этой атаки равен +0, а сама атака считается ПРОВЕРКОЙ РУКОПАШНОГО БОЯ (кулачное).

### Здоровье

Чем больше существо, тем больше у него запас здоровья:

Размер	Здоровье
Крохотный	1
Маленький	РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ
Небольшой	(2 × РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ) + РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ
Средний	РЕЙТИНГ СИЛЫ + (2 × РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ) + РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ
Большой	(РЕЙТИНГ СИЛЫ + (2 × РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ) + РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ) × 2
Огромный	(РЕЙТИНГ СИЛЫ + (2 × РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ) + РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ) × 4
Чудовищный	(РЕЙТИНГ СИЛЫ + (2 × РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ) + РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ) × 8

### Разносчик (болезнь)

Существо является разносчиком указанной болезни. Персонажам, вступившим с ним в контакт, необходимо пройти соответствующую ПРОВЕРКУ заражения (см. стр. 186).

### Регенерация

Существо способно самоисцеляться с потрясающей скоростью и даже отращивать утраченные конечности. Если в начале раунда у этого существа остаётся хотя бы 1 пункт здоровья, брось 1d10, чтобы выяснить, сколько пунктов здоровья оно восстановит. Если у него 0 пунктов здоровья, оно восстановит 1 пункт здоровья, если на 1d10 выпадет результат 8+. Если при регенерации на 1d10 выпадает 10, существо также избавляется от одной из имеющихся у него ТРАВМ вместе со всеми присущими ей дополнительными эффектами, включая разрывы, переломы, ампутации, состояния, отрицательные модификаторы и т. д. Регенерация бессильна против огня, поэтому, если существо теряет здоровье или получает травму в результате воздействия огня, лучше это как-нибудь отметить.

### Рога (вид) + урон

Существо обладает рогами или другими острыми выростами, выполняющими аналогичные функции (если **рога** представляют собой что-то иное, это будет указано в скобках в названии черты). Когда существо получает преимущество, совершая атаку с разгона, оно может атаковать **рогами**, а не оружием: эта атака считается ПРОВЕРКОЙ БЛИЖНЕГО БОЯ с уроном, указанным в названии черты (помните, что РЕЙТИНГ СИЛЫ существа туда уже включён).

### Свирапость

Существо способно распальять в себе дикую кровожадную злобу. Потратив все имеющиеся у него преимущества (даже если оно всего одно), существо может вызвать в себе **ненависть** к противникам, с которыми оно участвует в ближнем бою. Если у существа есть хотя бы 3 преимущества, то, потратив их все, оно вместо **ненависти** может вызвать в себе **ярость** (см. стр. 191).

### Скопище

Скопище — это большие группы одинаковых существ, действующих заодно. Скопище считается одиночным существом, которое полностью игнорирует правила психики (см. стр. 190) и не считается участвующим в ближнем бою, когда предпринимает перемещение. Совершив успешную атаку, скопище активирует правило



смертельного удара (см. стр. 160), даже если противник остался жив. Все противники, участвующие в ближнем бою против скопица, в конце каждого раунда теряют по 1 пункту здоровья. Запас здоровья скопица впятеро больше, чем запас здоровья такого же существа, лишённого этой черты. Кроме того, скопище получает +10 к ближнему бою. На все попытки попасть по скопицу при помощи дистанционного оружия налагается дополнительный модификатор +40. Наконец, скопица игнорируют все правила, связанные с размерами существ (см. выше).

### Следопыт

Существу нет равных в том, что касается выслеживания добычи (обычно по запаху или на слух). Оно прибавляет рейтинг инициативы к уровню успеха всех своих проверок выслеживания.

### Смертоносное дыхание + урон (тип)

В свой ход существо может потратить 2 преимущества, чтобы предпринять свободную атаку дыханием. Существо при этом выбирает одну цель в поле зрения и в радиусе [20 + рейтинг выносливости] ярдов. Атака дыханием поражает всех в радиусе [рейтинг силы существа] ярдов вокруг выбранной цели, а также всех, кто находится между целью и самим существом. Существо должно пройти встречную проверку дистанционного боя против уклонения — обрати внимание, что существо проходит свою проверку один раз, и её результат по очереди сравнивается с результатами проверок всех поражённых атакой целей. Если цель проигрывает проверку, она получает урон, указанный в названии черты. Кроме того, если в скобках указан тип смертоносного дыхания, срабатывают следующие правила:

- **Дымное.** Область атаки дыханием заполняет густой дым, который ограничивает поле зрения на протяжении [рейтинг выносливости существа] раундов.
- **Едкое.** Доспехи, в которые облачены все поражённые цели, и оружие в их руках получают по 1 пункту урона.
- **Ледяное.** Цели получают по одному состоянию ошеломления за каждые 5 потерянных пунктов здоровья (цель обязательно получает хотя бы одно состояние ошеломления).
- **Огненное.** Наносимый урон игнорирует класс брони целей, а сами цели оказываются охвачены огнём.
- **Электрическое.** Наносимый урон игнорирует класс брони целей, а сами цели оказываются ошеломлены.
- **Ядовитое.** Наносимый урон игнорирует класс брони целей, а сами цели оказываются отравлены.

Существо невосприимчиво к своему смертоносному дыханию. Атака дыханием считается магической.

### Сокрушительная поступь

Если размер существа больше, чем размер его противника, оно может совершить перемещение, чтобы атаковать своего противника затаптыванием (см. описание черты размер, стр. 341).

### Стрельба + урон ( дальность)

У существа есть некое дистанционное оружие. Оружие наносит урон, указанный в названии черты; в скобках указана его дальность (см. стр. 293).

### Сумеречное зрение

Существо обладает талантом сумеречное зрение (см. стр. 144).

### Территориальный

Существо ревностно охраняет некое место. С нарушителями границ оно будет сражаться насмерть, но, скорее всего, не станет преследовать того, кто покинет охраняемую территорию.

### Удар хвостом + урон

Хвост существа способен наносить мощные, хлёсткие удары, поворгая противников на землю. В свой ход существо может потратить 1 преимущество, чтобы совершить свободную атаку хвостом. Удар хвостом наносит урон, указанный в названии черты (рейтинг силы существа в него уже включён). Если в результате этой атаки противник, размер которого меньше размера самого существа, теряет здоровье, он вдобавок оказывается сбит с ног.

### Укус + урон

В свой ход существо может потратить 1 преимущество, чтобы предпринять свободную атаку с уроном, указанным в названии черты (он уже включает в себя рейтинг силы существа).

### Устойчивость к магии (показатель)

Магия воздействует на это существо гораздо слабее, чем на прочих. Показатель этой черты вычитается из уровня успеха любого заклинания, действующего на это создание. Так, устойчивость к магии (2) снижает уровень успеха на 2.

### Хитрость

Существо на редкость хитроумно. Оно получает по +10 к харизме, интеллекту и инициативе.

### Холодная кровь

Существо является холоднокровным и не отличается скоростью реакции. Оно может переворачивать результаты любых проваленных проверок силы воли (и связанных с ней навыков).

### Чудотворец (божество)

Существо способно творить чудеса указанного в скобках божества.

### Широкий шаг

У существа четыре лапы или на редкость длинные ноги — как бы то ни было, бегает оно очень быстро. Скорость его бега при перемещении увеличивается в 1,5 раза.

### # щупальец + урон

Существо наделено несколькими мощными щупальцами (# обозначает их количество). Оно получает возможность провести по одной свободной атаке каждым из своих щупальцев с уроном, указанным в названии черты (рейтинг силы существа в него уже включён). Если щупальце наносит противнику урон, этот противник вдобавок оказывается обездвижен и входит с атаковавшим его щупальцем в клинч. Обрати внимание, что, проходя проверки, связанные с противниками, находящимися в клинче со щупальцами, существо тратит на них не своё действие, а свободную атаку находящегося в клинче щупальца. Свободные атаки щупальца являются исключением из правила, ограничивающего количество свободных атак за ход (см. врезку на стр. 338).

### Яд (модификатор)

Все атаки этого существа ядовиты. Если цель атаки теряет здоровье, она немедленно оказывается отравлена (см. стр. 168). Если в названии черты не проставлен модификатор, считай, что сложность всех связанных с этим состоянием проверок будет серьёзной (+0).

### Ярость

Существо может впадать в ярость (см. стр. 191).

# WARHAMMER® FANTASY® ROLE-PLAY

Имя	Народ	Класс
-----	-------	-------

Карьера	Ступень карьеры
---------	-----------------

Карьерный путь	Статус
----------------	--------

Возраст	Рост	Волосы	Глаза
---------	------	--------	-------

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
Начальное значение										
Шаги развития										
Текущее значение										

## СУДЬБА

Судьба
Удача

## УПОРСТВО

Упорство	Решимость	Мотивация

## ОПЫТ

Запас	Траты	Всего

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Скорость	Шаг	Бег
----------	-----	-----

## ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение
Азартные игры	Инт		
Атлетика	Пр		
Артистизм	X		
( )			
Верховая езда	Пр		
( )			
Вождение	Пр		
Выживание	Инт		
Гребля	С		
Запутивание	С		
Интуиция	И		
Искусство	Л		
( )			
Кутёж	В		
Лазание	С		
Лидерство	X		

## ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение
Наблюдательность	И		
Обаяние	X		
Ориентирование	И		
Подкуп	Х		
Рукопашный бой	ББ		
( основное )			
Рукопашный бой	ББ		
( основное )			
Скрытность	Пр		
( )			
Сплетничество	Х		
Стойкость	В		
Торговля	Х		
Уклонение	Пр		
Усмирение животных	СВ		
Хладнокровие	СВ		

## ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение

## ТАЛАНТЫ

Талант	Уровень	Описание

## АМБИЦИИ

Краткосрочная

Долгосрочная

## КОМАНДА

Название команды

Краткосрочная амбиция

Долгосрочная амбиция

Члены команды

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны

## ИМУЩЕСТВО

Название	Вес

ПСИХИКА

СКВЕРНА И МУТАЦИИ	
ДЕНЬГИ	ВЕС
Пенни	Оружие
Шил-линги	Броня
Кроны	Имущество
	Предел
	Общий вес

ДЕНЬГИ

Пенни	
Шил-линги	
Кроны	

BEC

Оружие	
Броня	
Имущество	
Предел	
Общий вес	

КЛАСС БРОНИ



ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/ дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны

## ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ

**M**

Magnum Opus ..... 132

благословение битвы.....	221	благословение очищения.....	228	весь Старый Свет — театр.....	125
благословение везения .....	221	болезни.....	186	Ветра магии.....	229
благословение выздоровления.....	221	применение болезней в игре.....	186	ветреная удача.....	249
благословение грации.....	221	болотные осьминоги .....	317	взгляд сквозь Межу.....	255
благословение дыхания .....	221	болотный житель.....	338	взлом .....	119
благословение живучести.....	221	большая шишка .....	133	взлом с проникновением .....	135
благословение защиты.....	221	бормохваты .....	318	взрыв .....	242, 298
благословение исцеления .....	221	боязнь .....	338	взрывная осечка! .....	160
благословение крепости .....	221	бродячий кот .....	134	взяткодатель .....	135
благословение мощи .....	221	бронебойное .....	297	виверны .....	319
благословение мудрости .....	221	броня .....	299, 338	видения свыше .....	135
благословение отваги .....	221	броня (таблица) .....	300	витийство .....	135
благословение охоты .....	221	достоинства брони .....	300	вихрь душ .....	252
благословение праведности .....	221	изъяны брони .....	300	владыка зверей .....	246
благословение притягательности .....	221	комплекты брони (ДоП) .....	301	владыка охоты .....	227
благословение свирепости .....	221	повреждение брони .....	299	власти предержащие .....	22
благословение сметливости .....	221	починка брони .....	299	внешний лоск .....	51
благословение совести .....	221	буноны .....	188	вождение .....	119
благословение стремительности .....	221	бугай .....	134	возраст .....	39
благословения .....	220	будь очень осторожен .....	184	воинственность .....	338
выбор амбиций .....	40	церковные благословения .....	220	войны .....	30, 31, 61
долгосрочные амбиции .....	41	(таблица) .....	220	войны Хаоса .....	334
краткосрочные амбиции .....	40	благословения и чудеса .....	217	воитель .....	338
амфибия .....	338	блаженные .....	217	волки .....	314
аптекарь .....	69	ближний бой (ББ) .....	33	волчий вой .....	227
арбалеты и метательное оружие .....	297	блестящая мантия .....	247	воодушевление .....	135
артист .....	101	богач .....	133	вопящий череп .....	256
артистизм .....	118	богач, бедняк, бродяга, татъ .....	225	вор .....	111
атака .....	158	Боген .....	269	Ворлин .....	285
атака с разгона .....	165	Богенхafen .....	280	Восемь Школ .....	230
атака языком .....	338	боги .....	21, 202	восставшие из мёртвых .....	328
атлетика .....	119	классические боги .....	202	враги внутренние (ДоП) .....	333
aura величия .....	132	провинциальные боги .....	202	враждебность (к группе) .....	190, 338
aura страха .....	338	старые боги .....	202	враждебность к эльфам (ДоП) .....	26
aura ужаса .....	338	боги Империи .....	202	врач .....	70
Ауэрсвальд .....	280	главные боги Империи (таблица) .....	204	время .....	156
<b>Б</b>		боги полуорсиков .....	215	в панике .....	167
Багровый бор .....	268	главные боги полуорсиков (таблица) .....	216	Вайсбрюк .....	281
бальзам для израненной души .....	228	боги Рейкланда (таблица) .....	203	Вайсбрюкский канал .....	270
бандит .....	109	боги Хаоса .....	203, 217	вампир .....	338
баньши .....	330	боги эльфов .....	215	вампиры .....	330
батман .....	132	главные боги эльфов (таблица) .....	216	варгульfy .....	329
башня памяти .....	132	главные боги гномов (таблица) .....	216	vasiliiski .....	318
бдительность .....	133	боевая подготовка .....	200	введение .....	6
бег .....	165	боевая ярость .....	133	Вебург .....	281
бегство .....	165	боевое рвение .....	224	ведущий .....	258
бегун .....	133	боевой арго (ДоП) .....	130	ведьма .....	110, 134
без сознания .....	167	боевой маг .....	133	ведьмовская магия .....	254
безжалостный удар .....	133	боевая подготвка .....	200	ведьмовство .....	21
безмозглый .....	338	боевая ярость .....	133	великаны .....	319
безупречная дикция .....	133	боевое рвение .....	224	Великий Конclave .....	204
бейлиф .....	77	боевой арго (ДоП) .....	130	великое пламя У'Зула .....	250
беспомощная цель .....	162	боевой маг .....	133	верзила .....	338
бессстрашье .....	133	боеприпасы (таблица) .....	296	верный выстрел .....	134
бестелесность .....	338	божественное везение .....	225	вероломство Тзинча .....	257
бестиарий .....	310	божественное вмешательство .....	133	верховая езда .....	119
бешеная золотуха .....	186	божественные посланники .....	220	верховые лорды Рейкланда .....	276
бич демонов .....	251	божественный гнев .....	218	верхолаз .....	338
благородная кровь .....	133	божественный гнев (таблица) .....	218	вес .....	293
благословение .....	133, 338	бой с оружием в каждой руке .....	163	вес и параметры .....	293
				вес и примеры (таблица) .....	293

**Г**

гангрена .....	188
гарантированный шанс провала и успеха .....	150
гарантированный успех? Только не за моим столом!	
(ДоП) .....	150
гендерные названия и местоимения .....	52

гибельные и зловонные болота....	271	деньги на ветер.....	195	забудьте всё, что Вам известно .....	20	избыток магии.....	238
гибкая .....	300	деревянная шкура .....	245	завершение развития ступени .....		извлечение прибыли.....	196
гигантские крысы.....	314	десять вопросов .....	42	карьеры .....	48	изгнание .....	251
гигантские пауки .....	315	дети Райи .....	225	закалённый.....	339	изобретение! .....	196
гидры.....	319	дикое обличье Виссана .....	246	закалка .....	136	изучение жертвы .....	200
гильдейцы (ДоП) .....	305	Дисдорф .....	281	заклинания .....	238	иллюзия.....	253
гиппогрифы .....	320	дистанционное оружие .....		закон.....	23	имитатор .....	137
гладиатор .....	61	(таблица).....	295	законник.....	72	имущество .....	37
глаз.....	180	дистанционный бой (ДБ) .....	33	замки и отмычки .....	119	имущество за класс .....	37
гниение.....	240	дистанционный бой.....	160	замок Драхенфельс .....	286	имущество за карьеру .....	37
гномы.....	25, 311	длина оружия .....	297	запасливость .....	136	имя .....	37
гномы-жрецы .....	215	длина оружия и сражения .....		запоминание заклинаний .....	234	имена гномов .....	38
гоблины.....	325	накоротке (ДоП) .....	297	запугивание .....	51, 121	имена людей-рэйкландцев .....	37
год туда, год сюда.....	195	длинные игровые встречи .....	171	запугивание и альтернативные .....		имена полуросликов .....	39
голод.....	338	длительность (заклинаний).....	236	характеристики (ДоП) .....	121	имена эльфов .....	38
голуби.....	315	длительность отдыха.....	169	заразный .....	339	конструктор эльфийских .....	
горестное принятие .....	257	добрая воля .....	255	застигнут врасплох .....	168	имён .....	39
горн Шамона .....	247	добыча еды и сбор .....		затеи .....	195	человеческие имена .....	
города большие и малые .....	22	трав (ДоП) .....	120	зачарование оружия .....	248	и их происхождение .....	38
городской стражник.....	54	докер .....	93	зачерпни варево Нургla .....	188	Инеистое дерево .....	282
горожанин .....	55	долг и ответственность .....	195	защита от дождя .....	240	инженер .....	73
горы.....	331	доппельгангер .....	253	защита от стрел .....	243	инженерное оружие .....	297
горы, предгорья и Форбергланд ..	267	дорожный стражник .....	102	защита Пха .....	251	ициатива (И) .....	34
грамотность .....	135	Дракенберг .....	267	защитное .....	298	инструменты и наборы .....	303
гребля .....	120	драконы .....	321	защитный талисман .....	255	интеллект (Инт) .....	34
грехи прошлого .....	286	дрессированный .....	339	заядлый кутила .....	136	интриган .....	137
грибной бум.....	271	дрессировка .....	120, 196	звери Рейкланда .....	314	интуиция .....	122
гримуары .....	236	дротик .....	240	звериные инстинкты .....	227	искусник .....	137
Гриссенвальд .....	268	друг животных .....	240	зверолюды, дети Хаоса .....	331	искусственное создание .....	339
грифоны .....	320	другие пантеоны .....	202	зверь .....	339	искусство .....	122
гробокопатель .....	112	Дункельберг .....	281	звуки .....	240	испивание .....	240
грозное .....	298	духовная чистота .....	136	здравье (Зд) .....	34	истекает кровью .....	168
грозный вид .....	135	духовный пламень .....	226	восстановление здоровья ...	181	источник .....	240
громоздкий .....	292	душитель .....	339	определение показателя .....		источник скверны .....	339
группы навыков .....		дуэлянт .....	86	здоровья .....	34	истощение сил (ДоП) .....	168
и специализации.....	118	дырявые руки.....	243	здоровье .....	172	истребление нечестивцев .....	226
Грутшерское болото.....	271	<b>Е</b>		здоровье, травмы и смерть .....	172	исходы расширенных проверок .....	
Грюнбержский канал .....	269	еда, напитки и жильё .....	302	здоровяк .....	136, 339	(таблица) .....	152
Грюнбург .....	281	едкий ихор .....	243, 339	землеописание .....	267	<b>К</b>	
гряды Скааг .....	267	ездовые животные .....	293	земляная купель .....	245	кабаны .....	316
грязные делишки .....	280	<b>Ж</b>		зловещее влияние .....	236	кавалерийское оружие .....	296
грязные приёмы .....	135	жажды и голод .....	181	зловещие замыслы (ДоП) .....	41	кавалерист .....	63
Губительные Силы.....	21	жалобный вид .....	136	злой камень .....	233	как пользоваться этой .....	
густая лоза .....	227	жар .....	188	применение злого камня .....	237	книгой .....	7
гуттаперчевость .....	136	железная воля .....	136	змеи .....	315	каменный суп .....	137
<b>Д</b>		животные .....	126	знание .....	121	Камень .....	285
да будет Верена мне .....		животные и транспортные .....		знаток рек .....	136	картёжник .....	137
свидетельницей .....	222	средства .....	306	знахарь .....	78	карьера .....	32
двойная атака .....	136	живучесть .....	136	зов Ванхеля .....	256	карьеры .....	46
дворянин .....	85	жир земли .....	245	зов фурии .....	224	касание в сражении .....	236
двухвостая комета .....	226	жители Рейкланда .....	311	золото дурака .....	248	качество предметов .....	291
дезориентация .....	242, 338	жрец .....	71	золотое правило .....	149	Кемпербад .....	282
действие .....	158	жрец-воин .....	62	зомби .....	328	кисть .....	180
свободные действия .....	158	жуткие волки .....	328	зоны попадания (таблица) .....	159	кладезь знаний .....	137
демигрифы .....	321	<b>З</b>		альтернативные зоны .....		класс .....	31, 46
демон .....	339	за игровым столом .....	260	попадания (таблица) .....	310	класс и карьера .....	30, 46
демонетки Слаанеша .....	335	за покупками! .....	290	зоны попадания существ .....	310	случайные классы и карьеры .....	
демоны, безумная рать .....	335	за рамками социальных норм .....	50	зубы .....	180	(таблица) .....	30–31
деньги .....	288	<b>И</b>		игрок в кости .....	136	классовые затеи .....	200
деньги в народе .....	289					клинич .....	163

применение навыков в клинче (ДоП).....	163	<b>П</b>	ментальные мутации (таблица) ... 185		
клык и коготь.....	227	лазание.....	123, 165		
клятые кости (ДоП).....	327	лазурный щит .....	249		
книги и документы .....	304	ласка Ланиф .....	252		
Книгочеи.....	30, 31, 69	лёгкая инфекция .....	187		
книжные изыскания .....	122	лётная поступь .....	241		
книжные изыскания		леденящее касание .....	339		
и библиотеки .....	122	леденящий страх .....	227		
книжный червь.....	137	лесной житель .....	339		
князья демонов .....	336	лесные родичи .....	29		
Колледжи Магии.....	21	лесные эльфы.....	28		
Колледжи Магии и простейшие заклинания .....	239	летальный исход .....	118		
Кольцо Тёмных Камней .....	287	летопись Рейкланда .....	272		
команда.....	41	лечение .....	123, 181		
командир.....	138	лидер .....	340		
командные амбиции .....	41	лидерство .....	51, 123		
достижение командных амбиций.....	41	лик земли .....	245		
краткосрочные командные амбиции.....	41	литания болезней .....	186		
долгосрочные командные амбиции.....	42	лихой наездник .....	138		
комбинированные проверки (ДоП).....	155	лицо утопленника .....	223		
комета Касандоры.....	249	ловкие пальцы .....	138		
коммерсант .....	138	ловкие руки .....	241		
консервация .....	240	ловкость (Л) .....	34		
консультация у специалиста .....	197	ловкость рук .....	124		
контрабандист .....	94	ловчий .....	138		
концентрация .....	122	лодочник .....	95		
отвлекающие факторы.....	237	Лорлей .....	287		
неудачная концентрация.....	237	лоцман .....	96		
проверка концентрации.....	236	лошади .....	316		
удачная концентрация .....	237	любовь .....	191		
копьё Мирмидии .....	224	люди (рейкландцы) .....	24		
корень проблемы .....	285	люди .....	311		
коробейник .....	103	<b>М</b>	<b>Н</b>		
кося Шаиша.....	252	маг .....	74	наблюдательность .....	125
кошачий глаз .....	225	магическая атака .....	340	навыки .....	117
кошачья лёгкость .....	138	магическая отмычка .....	241	общие и профессиональные навыки .....	117
красивый .....	292	магические ингредиенты .....	236	навыки .....	117
крепкий орешек .....	339	магические светляки .....	241	определение показателя навыка .....	117
крепости и твердыни .....	283	магические снаряды .....	236	навык .....	117
крестьянин .....	30, 31, 77	магический дар .....	340	полный перечень навыков .....	118
кровавый понос .....	186	магический компас .....	241	сводный перечень навыков .....	118
кровопускатели Хорна .....	335	магический огонёк .....	241	навыки и таланты .....	35, 117
кровь земли .....	245	магический щит .....	243	навыки и таланты народов .....	36
кровяная гниль .....	186	магическое чутьё .....	138	навыки и таланты карьер .....	36
крупный .....	339	магия .....	229	нагноение .....	187
крысиная лихорадка .....	186	магия Хаоса .....	138, 257	награда в виде пунктов опыта .....	264
крысолотов .....	56	маленькие предметы .....	293	раздача пунктов опыта (таблица) .....	264
крысоогры .....	337	мантикоры .....	322	надетые предметы .....	293
крысородичи .....	337	маска смерти .....	224	наёмные работники .....	309
кто тут главный? .....	124	массивное .....	299	примеры наёмных работников (таблица) .....	309
кузница Шамона .....	XX	мастер на все руки .....	138	нанесение урона .....	159
купец .....	57	мастер перевоплощения .....	138	наркотики и яды .....	306
купол .....	243	мастер своего дела .....	138	народ .....	24
кутёж .....	122	медведи .....	316	настольные ролевые игры (НИ) .....	7
кучер .....	104	медицинская помощь .....	181	начальное богатство (таблица) .....	37

небольшой..... 139  
невозмутимость..... 340  
невосприимчивость..... 340  
невосприимчивость к боли .....

негодай .....

нежить .....

незаживающая рана .....

незаметность .....

незапятнанная невинность .....

некрасивый .....

ненавистные крысоловы .....

ненависть (к группе) .....

необычные штудии .....

неожиданное нападение .....

таланты и неожиданные  
нападения .....

непогода .....

неполная .....

непреклонность .....

непробиваемая .....

неразрушимое .....

неспокойные Ветра (ДоП) .....

нестабильность .....

несчастливая звезда .....

неточное .....

неудачные промахи .....

несчастья (таблица) .....

неудобный .....

неупокоенные мертвцы .....

но я хочу сыграть лесного  
эльфа — флагелланта! (ДоП) .....

нога .....

нос .....

ночное зрение .....

Нульский стандарт .....

numизмат .....

обыденная аура	243	очищение воды	241	полёт	243, 341	призыв костяков	257
обязательства эльфов	196	очищение огнём	250	ползучая напасть	254	призыв низшего демона	256
огибающее	298	ошеломлён	169	полиглот	140	прикосновение Райи	225
оглушён	168	ошеломление	241	политика	276	примечания к правилам	259
огненная стена	250	ошеломляющее	298	полный контакт	141	прирождённый воин	141
огненный венец	250	ошеломляющий удар	140	полурослики	26, 311	приязнь	191
огненный молот Сигмара	226			полурослики и огры	312	проверка попадания	159
огры	312			полурослики-жрецы	215	проверка сотворения заклинания	234
одежда и аксессуары	302	падения	166	Поль Данкельс — человек,		ограничения	236
одиночные забеги	196	пальцы ног	180	ведьмак	313	неудачное сотворение	
оживление мёртвых	256	пальцы рук	180	поместье Штирих	284	заклинания	236
оживляем персонажа	42	памятники древности и ужасные		помощь	155	удачное сотворение	
окажи мне услугу!	198	руины	286	понос	189	заклинания	234
окаменяющий взгляд	340	панацея	255	попрошайка	58	проверки	149
оковы истины	222	паразиты	340	попрошайничество	125	обычные проверки	149
октаграмма	256	параметры	33	попрошайничество и статус		расширенные проверки	152
опасное	299	параметры (таблица)	33	(ДоП)	51	проверки при значениях	
определение зоны попадания	159	парирующее оружие	296	попутный ветер	223	выше 100 пунктов (ДоП)	151
определение мотивации	34	пасть зимы	228	порог Врат	224	проверки психики	190
определение очерёдности хода	156	патрули	23	пороховое	298	проверки характеристик	153
проверка инициативы!	156	паутина	341	пороховое оружие и взрывчатка	297	проводидцы	248
опытный боец	340	пегасы	322	порча	254	проводство (Пр)	34
оратор	139	пелена невидимости	253	порыв ветра	241	продажа	291
ордена	203	первое знамение Амула	249	поселения	278	продолжительные проверки	154
орды зеленокожих	325	перегруженность	293	после игры	264	и уровень успеха ±0 (ДоП)	155
ориентирование	126	перегруженность и походная		последние штрихи	37	прозвища-эпитеты эльфов	38
орки	326	усталость	293	последствия ампутаций	180	пройдоха	113
орлиный взор	224	перезарядка	299	посмертные слова	252	проклятие нестерпимой боли	254
оружие (черта)	340	переломы костей	179	поспешное бегство	141	проклятие неудачи	255
оружие	293	перемены в карьере	48, 197	поступь Ранальда	226	проклятое место	255
дистанция		переход на другую ступень		посыльный	107	промах при броске	163
и дальновидность	297	карьеры	49	поток скверны	257	пронзающее	298
достижения оружия	297	смена карьеры	49	потрясение	191	проницательность	141
изъяны оружия	299	перемещение	158, 164	похищение жизни	252	простейшая магия	141
повреждение оружия	296	перемещение (таблица)	165	походный рецепт	155	простейшие заклинания	240
примеры дистанций		перемещение во время сражения	165	походы за покупками в игре	291	простолюдин	141
(таблица)	297	персонаж	24	Поющие камни	287	протезы	308
оружие ближнего боя (таблица)	294	создание персонажа	24, 259	появление зверушки	242	прочный	292
ослеплён	168	этапы создания персонажа	24	праведный гнев	141	проявления тьмы (ДоП)	182
осложнения (симптом)	189	пещерные сквиги	323	правила	148	пригучесть	341
острый ум	340	пистолет	298	правила магии	233	прыжки	166
отважное сердце	140	письмо из Империи	20	правосудие Снежного Короля	228	прыжки и падения	166
отвлекающий манёвр	140	плавание	126	практический	292	пригучность оленя	227
отличные правила для всех		побережник	98	предостережение	242	психика	43, 190
участников игры	151	погони	166	предубеждение (к группе)	190, 341	психические особенности	190
отличный пловец	140	осложнения при погонях		преимущества	164	дополнительные психические	
отличный стрелок	140	(ДоП)	167	ограничение		особенности	191
отравлен	168	податливый металл	248	преимуществ (ДоП)	164	публичные выступления	125
отрыжка	340	подгонка имущества (ДоП)	48	получение преимуществ	164	пульгивость	341
оттесняющее	298	подкуп	127	потеря преимуществ	164	пункты греховности	217
отторжение Ветров	237	Подождите! Так не честно!	33	преимущества и магия	236	греховность и гнев	218
отходная молитва	224	подскок	140	преимущества		пурпурный саван Шаиша	253
оформление текста	7	подслушивание	241	преимуществ	164	путешествия	22, 261
охвачен огнём	169	подсчёт денег (ДоП)	290	преступник	141	время в пути	262
охотник	80	подсчёт урона	159	привидения	331	путешествия по дорогам	262
охотник за головами	105	пой, сестра, пой!	218	привлекательность	141	путешествия по рекам	262
охотник на ведьм	106	поиск знания	200	приглашение	226	события в пути	262
охотничьи чутьё	140	покаяние	218	придворные	31, 85	стоимость путешествия	262
охранник	65	покров Морра	224	придётся помолиться!	218	пылающий меч Рюина	250
оценка	126	покупка под заказ	197	прижигание	250	пылкие серда	251
очень большие предметы	293	полевая перевязка	140	призрачный вой	341		

**P**

рабочие инструменты	305
и мастерские	331
рабы тёмных сил	114
разбойник	114
разведчик	81
развеивание	237
развеивание длительных заклинаний	237
развитие	43
развитие характеристик	35
развлечения	51
разжигание недовольства	201
различное имущество	308
размер	162, 341
как использовать размеры	341
размер (таблица)	162
разносчик	342
разоружение	142
разрубающее	298
разрыв дистанции	142
разрывы мышц	179
разряд Т'Эссли	249
ранения	172
распад тела и разума	183
распознание артефакта	142
расталкивание	243
расхититель	142
расходы на жизнь	289
раунды вне сражений	156
реализация амбиций	41
ревущие шаманы	332
регенерация	246, 342
Рейк	269
Рейквальд	269
Рейкерские болота	271
Рейкстаг	276
рейксфьефы	277
типичный рейксфьеф	278
рейтинги характеристик	34
реки, каналы и озёра	
религия и вера	202
ремесленник	59
ремесленные гильдии (ДоП)	292
ремесло	127
речники	31, 93
речной волк	142
речной житель	99
речной стражник	100
рипост	142
ритор	142
рога	342
рокировка	142
Роковое Пророчество	142
рост	40
Роттфурт	286
рудокоп	82
рука	180
руководство покупателя	288
рукопашный бой	128
рулевой	143

**C**

рыбак	143
рыцарь	66
самообладание	143
сбережение средств	198
сбит с ног	169
сбор новостей	201
свет	242
светоч праведной добродетели	227
свинцовое перо	248
свирапость	342
свирапый натиск	143
свободные атаки	338
святые места	203
священный круг	253
слепящий свет	252
сложность	153
сложность (таблица)	153
сложность по умолчанию	
(в сражении)	158
слуга	87
случайные народы (таблица)	24
случайные существа и герои	
других народов	314
смекалка	143
смертельный удар (ДоП)	160
смертоносная стая	246
смертоносное дыхание	224, 343
смерть	173
немедленная смерть (ДоП)	173
смотритель	88
снадобье завещания	255
снайпер	143
снотлинги	326
собаки	317
события (таблица)	193
события	195
Совет Рейкланды	276
советник	89
Сигмар	202
создание предмета	199
сила (С)	34
сокрушающее	298
силы воли (СВ)	34
сокрушительная поступь	343
силы	143
солдат	67
сон	242
составие и положение	49
три сословия	49
состояния	164
накопление состояний	167
полный перечень состояний	167
состояние	167
состояния и решимость	167
сквернаН	182
избавление от скверны	183
оскверняющее воздействие	182
получение пунктов	
скверны	182
предел скверны	183
проявление скверны	183
скелеты	327
скиталец	143
скопище	342
скорняжная оспа	187
скорость (Ск.)	35
скорость мысли	251
скорочтение	143
скрытность	128
скупщик краденого	115
слабая магическая отдача	
(таблица)	234
слабость	189
славный Рейкланд	266
следователь	60
следопыт	343
слежка (ДоП)	128
слёзы Шалии	228
слепое правосудие	223
слепящее солнце	224
странники	31, 101
страстное рвение	144
страх	190
стрела (заклинание)	244
стрелковая подготовка	144
стрельба	128, 343
стрельба по группам целей	162
стрельба по участникам ближнего боя (ДоП)	162
стреляный боец	144
строевая подготовка	144
структура течения сражения	156
ступени карьеры	47
судороги	189
судьба и удача	170
восстановление пунктов судьбы и удачи	171
определение показателя удачи	34
трактата пунктов судьбы	170
трактата пунктов удачи	170
судьба и упорство	170
определение показателей судьбы и упорства	34
сумеречная прогулка	255
сумеречное зрение	144, 343
сумки и ёмкости	301
сурвай	144
сценическое искусство	128
счетовод	145
сыпучая чесотка	187
сыпь	189

**T**

тайное станет явным	223
тайные знаки	129
таланты	132
получение талантов	132
сводный перечень талантов	132
случайные таланты (таблица)	36
таланты и проверки	149
формат описания талантов	132
твёрдость духа	145
твой собственный Warhammer	7
твой ход	157
телекинез	244
телеportация	244
тёмная магия	233, 256
тёмные посулы	183
тёмные, дремучие леса	268
теневой скакун	253
тень	145
территориальный	343
тесный контакт	145
типы дистанционного оружия	297
типы заклинаний	233
типы оружия ближнего боя	296
Тойфель	270
тоннельная крыса	145
торговля	129

УКАЗАТЕЛЬ

торговля и сделки.....	291	ход в защиту (ДоП) .....	158	Церковь Ранальда.....	210	Школа Смерти .....	232, 252
торфяные чудища .....	323	участие в ближнем бою .....	159	Церковь Сигмара .....	211	Школа Теней.....	231, 253
точное .....	298	учёный .....	76	Церковь Таала .....	212	Школа Тзинча.....	257
точный выстрел.....	145	учтивость .....	146	Церковь Ульрика .....	213	шкура зимнего волка .....	228
тошнота.....	189	язвимые места .....	300	Церковь Шалии .....	214	шкура охотника .....	247
травмы .....	173					шпион .....	91
травмы (таблица) .....	174–178					шиль .....	223
предотвращение травм.....	299					Штиммиген .....	283
лечение травм.....	181					штурмовая качка .....	223
травник .....	84					штурмовые грызни .....	337
травы и снадобья .....	307						
трансмутация Шамона .....	248						
тренировки .....	199						
трёп .....	145						
третье знамение Амула .....	249						
тролли .....	324						
ты меня не видел, лады? .....	226						
тычок .....	242						
<b>У</b>							
убежище Райи .....	225						
Убершрейк .....	282						
убийца чудовищ .....	68, 145						
удар хвостом .....	343						
удачи и неудачи (ДоП) .....	153						
удачные попадания .....	159						
удушающие тени .....	254						
ужас .....	190						
ужасающий облик .....	244						
уклонение .....	129						
укус .....	343						
Уландские трясины .....	271						
улучшение репутации .....	201						
умелец .....	145						
унгоры .....	332						
универальное снаряжение .....	197						
уничтожение нежити .....	225						
уничтожение низшего демона .....	256						
упорство и решимость .....	171						
восстановление упорства и решимости .....	172						
определение показателя решимости .....	34						
трансферт пунктов решимости .....	171						
трансферт пунктов упорства .....	171						
упреждающий удар .....	145						
упрямство .....	145						
упыри .....	329						
уровень успеха .....	152						
уровень успеха в сражении .....	159						
урожай Райи .....	225						
ускользающие воспоминания .....	254						
услужливость .....	145						
усмирение животных .....	129						
устал .....	169						
устойчивость .....	146						
устойчивость к магии .....	146, 343						
устрашающий вид .....	146						
устрашающий облик .....	244						
утопление и удушение .....	181						
ухо .....	180						
<b>Ф</b>							
фармацевт .....	146						
физические мутации (таблица) .....	184						
фимиры .....	325						
флинт .....	146						
флагеллант .....	108, 146						
фобия .....	191						
Форбергланд .....	267						
Форбергландские каналы .....	270						
формат описания карьеры .....	52						
фортуна .....	146						
<b>Х</b>							
хаосопоклонники .....	333						
пропащие и проклятые .....	333						
характеристики .....	33						
определение .....							
характеристики .....	33						
харизма (Х) .....	34						
Хейгеркрюбс .....	268						
Хельмгарт .....	284						
Хельспир .....	287						
хирург .....	146						
хирургическое вмешательство .....	181						
хитрость .....	343						
хладнокровие .....	130						
хлипкий .....	293						
ходок .....	146						
хождение по воде .....	223						
хождение под парусом .....	130						
холодная кровь .....	343						
Хольтхузен .....	282						
художник .....	90						
<b>Ц</b>							
Цанштадт .....	286						
царь дикой природы .....	227						
цвет волос .....	40						
цвет волос (таблица) .....	40						
цвет глаз .....	40						
цвет глаз (таблица) .....	40						
цветение жизни .....	246						
цветная магия .....	245						
целеустремлённость .....	146						
целительный свет .....	252						
цепкость .....	146						
цепной разряд .....	244						
цепы .....	296						
Церкви .....	203						
главные Церкви Империи .....	204						
Церковь Верены .....	205						
Церковь Мананна .....	206						
Церковь Мирмидии .....	207						
Церковь Морра .....	208						
Церковь Райи .....	209						
<b>Ч</b>							
Чёрная Белла — человек, разбойница .....	313						
Чёрная чума .....	187						
Чернокаменная башня .....	284						
черты внешности .....	39						
черты существ .....	338						
общие черты .....	310						
численный перевес .....	162						
чихание и кашель .....	189						
чревовещание .....	242						
чтение по губам .....	147						
Что дальше? .....	7						
чувство направления .....	147						
чудеса .....	222						
чудеса Верены .....	222						
чудеса Мананна .....	223						
чудеса Мирмидии .....	224						
чудеса Морра .....	224						
чудеса Райи .....	225						
чудеса Ранальда .....	225						
чудеса Сигмара .....	226						
чудеса Таала .....	227						
чудеса Ульрика .....	227						
чудеса Шалии .....	228						
чудовища Рейкланда .....	317						
чудотворец .....	343						
чутьё на неприятности .....	147						
<b>III</b>							
шаг сквозь тени .....	254						
шаги развития вне карьеры .....	48						
шаги развития карьеры .....	47						
шаги развития навыка .....	36, 47						
шаги развития таланта .....	47						
шаги развития характеристик .....	35, 47						
шарлатан .....	116						
Шедельхайм .....	283						
шельмы .....	31, 32, 109						
шестое чувство .....	147						
Шильдерхайм .....	283						
широкий шаг .....	343						
Школа Ведьмовства .....	233, 254						
Школа Демонологии .....	256						
Школа Жизни .....	231, 245						
Школа Зверей .....	232, 246						
Школа Знахарства .....	233, 255						
Школа магии .....	147						
Школа Металла .....	230, 247						
Школа Небес .....	231, 249						
Школа Некромантии .....	256						
Школа Нургла .....	257						
Школа Огня .....	232, 250						
Школа Света .....	230, 251						
Школа Слаанеша .....	257						



