

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY
«БОЕВОЙ МОЛОТ: РОЛЕВАЯ ИГРА»

О ПРОЕКТЕ

Закончен великий долгострой. В общей сложности этот перевод длился почти 10 лет. В разное время над ним трудились разные люди, но он все же достиг своего финала. За это время успела выйти новая редакция правил, но и у второй редакции остался ряд фанатов.

Хочется отметить, что при всем нашем желании данный текст далеко не идеален, но мы его старались его подготовить по максимуму. Спасибо вам за то, что ждали.

РАБОТУ ПО ПЕРЕВОДУ ДЛЯ ВАС СДЕЛАЛИ:

Перевод: Lordik, Millenium, Tyvaldr, Dreyko

Корректурa: Tyvaldr, Ворон, Dreyko

Верстка: Tyvaldr, Dreyko

Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Games Workshop и Fantasy Flight Games. Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ГЛАВА I: ВВЕДЕНИЕ	4	ГЛАВА IV: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ	92
ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ.....	4	НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ.....	92
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!.....	10	ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ	92
ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?.....	10	КОГДА НЕ НУЖНО ДЕЛАТЬ ПРОВЕРКУ	92
ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ МИР «БОЕВОГО МОЛОТА»?.....	11	ПРОСТЫНЕ И СЛОЖНЫЕ НАВЫКИ.....	93
ЧТО ЕСТЬ В ЭТОЙ КНИГЕ?.....	11	ОБСТОЯТЕЛЬСТВА	93
ПРИМЕР ИГРЫ	12	СТЕПЕРЬ УСПЕХА.....	93
ГЛАВА II: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА	16	ВЗАИМНЫЕ ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ.....	93
ЧЕТЫРЕ РАСЫ	16	ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК	94
ГНОМЫ.....	16	ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ.....	94
ЭЛФЫ	17	ФОРМАТ НАВЫКОВ	94
ПОЛУРОСЛИКИ	17	ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ.....	95
ЛЮДИ.....	17	ТАЛАНТЫ	101
ХАРАКТЕРИСТИКИ	18	ПОЛУЧЕНИЕ ТАЛАНТОВ.....	101
ОСНОВНОЙ ПРОФИЛЬ ХАРАКТЕРИСТИК.....	18	ФОРМАТ ТАЛАНТОВ.....	101
ВТОРИЧНЫЙ ПРОФИЛЬ ХАРАКТЕРИСТИК	18	ОПИСАНИЕ ТАЛАНТОВ	101
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК.....	19	ГЛАВА V: ЭКИПИРОВКА	108
МИЛОСТЬ ШАЛЛЫ.....	19	ВЕС	108
РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ	20	МОНЕТНАЯ СИСТЕМА.....	108
ГНОМЫ.....	20	КУРСЫ ВАЛЮТ	108
ЭЛФЫ	20	РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ	108
ПОЛУРОСЛИКИ	20	КАЧЕСТВО	109
ЛЮДИ.....	20	ТОВАРЫ И УСЛУГИ	110
СТАРТОВАЯ КАРЬЕРА.....	20	ОРУЖИЕ	110
БЕСПЛАТНОЕ ПОВЫШЕНИЕ	21	ДОСПЕХИ	117
ОЖИВЛЕНИЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА.....	22	БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА ДОСПЕХОВ.....	117
ДЕСЯТЬ ВОПРОСОВ	22	ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА ДОСПЕХОВ	118
ПРИМЕР ЛИСТА ПЕРСОНАЖА	24	ДРУГИЕ ТОВАРЫ	119
ПОЛЕЗНЫЕ ТАБЛИЦЫ.....	26	ЕДА И ПИТЬЕ	121
ФИЗИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ	26	РАЗЛИЧНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ.....	122
СЕМЬЯ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ.....	27	ТРАНСПОРТ	127
ГЛАВА III: КАРЬЕРЫ	29	УСЛУГИ.....	129
БАЗОВЫЕ И ПРОДВИНУТЫЕ КАРЬЕРЫ	29	СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ	131
ВАША СТАРТОВАЯ КАРЬЕРА.....	29	ГЛАВА VI: БОЙ, УРОН И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ	135
СМЕНА КАРЬЕРЫ	29	ОТСЛЕЖИВАНИЕ ВРЕМЕНИ.....	135
ВАША ВТОРАЯ КАРЬЕРА	30	БОЕВЫЕ РАУНДЫ.....	135
ВЫБОР НАВЫКОВ И ТАЛАНТОВ	30	ИНИЦИАТИВА.....	135
ВЫБОР НОВОЙ КАРЬЕРЫ.....	30	НЕОЖИДАННОЕ НАПАДЕНИЕ.....	136
ОСНОВНЫЕ СООБРАЖЕНИЯ.....	30	ДЕЙСТВИЯ	136
КАРЬЕРА КАК ТАКОВАЯ.....	31	ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.....	137
СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ.....	32	РАСПИРЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ	138
СОБИРАЯ ВСЕ ВМЕСТЕ.....	32	ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В БОЮ.....	140
ФОРМАТ КАРЬЕР	32	РЕЗУЛЬТАТ АТАКИ	140
БАЗОВЫЕ КАРЬЕРЫ.....	34	СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРОК В БОЮ	143
ПРОДВИНУТЫЕ КАРЬЕРЫ.....	64	ЯРОСТЬ УЛБРИКА!.....	143
		БЕЗОРУЖНЫЙ БОЙ.....	143
		УРОН И ЛЕЧЕНИЕ.....	144

ОГЛАВЛЕНИЕ

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН.....	145	РИТУАЛЬНАЯ МАГИЯ.....	185
СУДЬБА И ОЧКИ УДАЧИ.....	146	МАГИЧЕСКИЕ ВЕЩИ.....	186
ПРИРОДНЫЙ УРОН.....	148	ГЛАВА VIII: РЕЛИГИЯ И ВЕРОВАНИЯ.....	188
ОГОНЬ.....	148	ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВЕРОВАНИЯ.....	188
УДУШЬЕ.....	148	ХРАМЫ.....	188
БОЛЕЗНИ.....	148	СВЯТИЛИЩА.....	189
ПЕРЕДВИЖЕНИЕ.....	150	МОЛИТВЫ И БЛАГОСЛОВЛЕНИЯ.....	189
СКОРОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПОВЕСТВОВАНИЯ.....	150	НАРОДНЫЕ ВЕРОВАНИЯ.....	190
СПУСК И ПАДЕНИЕ.....	151	ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И БОЖЕСТВА.....	190
ПРЫЖКИ.....	151	ОБРЯДЫ.....	190
ПОЛЕТ.....	152	РЕЛИГИОЗНЫЕ ПРАЗДНИКИ.....	191
ТИПЫ ПОЛЕТА И ПЕРЕДВИЖЕНИЯ.....	152	ОПИСАНИЕ ПРАЗДНИКОВ.....	191
ВЫСОТА.....	152	ГНЕВ БОГОВ.....	193
ВОЗДУШНЫЙ БОЙ.....	152	ОБЫЧНЫЕ СПОСОБЫ ИСКУПЛЕНИЯ.....	193
ГЛАВА VII: МАГИЯ.....	154	БОГИ ИМПЕРИИ.....	193
ПРИРОДА МАГИИ.....	154	РЕЛИГИОЗНЫЕ ОРДЕНА.....	199
ВЕТРА МАГИИ.....	154	НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ БОГИ.....	207
ТИПЫ МАГИИ.....	155	ЗАПРЕТНЫЕ ВЕРОВАНИЯ.....	208
МАГИЯ И РАСЫ.....	155	ГЛАВА IX: МАСТЕР ИГРЫ.....	210
ИЗУЧЕНИЕ МАГИИ.....	155	РАБОТА МИ.....	210
СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ.....	155	ПРИСТУПАЯ К РАБОТЕ.....	210
МЛАДШАЯ МАГИЯ.....	160	НАЧАЛО ИГРЫ.....	211
ЗАКЛИНАНИЯ МЛАДШЕЙ (ТАЙНОЙ) МАГИИ.....	160	ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА.....	211
ЗАКЛИНАНИЯ МЛАДШЕЙ (СВЯЩЕННОЙ) МАГИИ.....	161	ИГРАЯ В «БОЕВОЙ МОЛОТ».....	211
ЗАКЛИНАНИЯ МЛАДШЕЙ (КОЛДОВСКОЙ) МАГИИ.....	162	ЗАВЯЗКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	212
МАГИИ.....	162	ЭЛЕМЕНТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....	213
МАЛАЯ МАГИЯ.....	162	КАМПАНИЯ В МИРЕ «БОЕВОГО МОЛОТЫ».....	215
ТАЙНЫЕ ЗНАНИЯ.....	164	ВВЕДЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В ПРИКЛЮЧЕНИИ.....	215
ЗНАНИЕ ЗВЕРЕЙ.....	164	ТЕМЫ.....	216
ЗНАНИЕ СМЕРТИ.....	165	ИДЕИ ДЛЯ КАМПАНИИ.....	216
ЗНАНИЕ ОГНЯ.....	166	РАБОТА С ИГРОВОЙ МЕХАНИКОЙ.....	217
ЗНАНИЕ НЕБЕС.....	168	СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРКИ.....	217
ЗНАНИЕ ЖИЗНИ.....	169	ПРОВЕРКИ И ВРЕМЯ.....	218
ЗНАНИЕ СВЕТА.....	170	ПРОВЕРКИ СТРАХА И УЖАСА.....	218
ЗНАНИЕ МЕТАЛЛА.....	172	ОЧКИ СУДЬБЫ.....	219
ЗНАНИЕ ТЕНЕЙ.....	173	БЕЗУМИЕ.....	220
ТЕМНЫЕ ЗНАНИЯ.....	175	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ.....	233
ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ.....	175	НАГРАДЫ.....	234
ЗНАНИЕ ХАОСА.....	176	ГЛАВА X: ИМПЕРИЯ.....	237
ЗНАНИЕ НЕКРОМАНТИИ.....	177	ОБЗОР.....	237
СВЯЩЕННЫЕ ЗНАНИЯ.....	178	ПРОВИНЦИИ И ПОЛИТИКА.....	238
ЗНАНИЕ МАНАННА.....	178	КОВАРНЫЕ УГРОЗЫ.....	241
ЗНАНИЕ МОРРА.....	179	СОСЕДИ И СОЮЗНИКИ.....	245
ЗНАНИЕ МИРМИДИИ.....	179	ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ.....	250
ЗНАНИЕ РАНАЛЬДА.....	181	КАРЬЕРЫ СУЩЕСТВ.....	250
ЗНАНИЕ ШАЛЛЫ.....	181	ОБЫЧНЫЕ СУЩЕСТВА.....	251
ЗНАНИЕ СИГМАРА.....	182	ОБЫЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ.....	254
ЗНАНИЯ ТААЛА И РИИ.....	183	ОБЫЧНЫЕ НПИ.....	256
ЗНАНИЕ УЛЬРИКА.....	183	ГЛАВА XII: СКВОЗЬ ДРАКВАЛЬД.....	259
ЗНАНИЕ ВЕРЕНЫ.....	184		

— ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ —

ДЭН АБНЕТТ

Дождь застал их, когда они говорили на склоне среди валунов за скотным рынком, или, точнее, за пустырем, где когда-то стоял скотный рынок.

Франц посмотрел на небо, и первые небольшие капли упали ему на лоб

— Слава Таалу-в-небе — это будет лишь морось, — сказал он, но дождь лишь усилился и вскоре начался ливень.

Уже не было смысла прятаться в укрытие. Каждый из них уже промок до нитки. Кроме того, они не могли бежать. Склоны из щебня были слишком ненадежными и в лучшие времена, а теперь они стали предательски скользкими. Безопасно можно было лишь медленно идти по одному, осторожно ступая шаг за шагом.

Двое оборванцев брели по склону. Несмотря на проявляемую ими осторожность, в первые минуты ливня то ли из-за отошедшей плитки, то ли из-за бульжника попавшего под подошву их жалкой обуви они заскользили и упали навзничь — один приземлился на свой жесткий зад, а другой, женщина преклонного возраста, сильно упала и начала скользить по склону вниз, порождая этим лавину из щебня.

Франц и Грунор пошли помочь ей, осторожно ступая, ведь грязные крысоловы были бы и то более устойчивы из-за своего небольшого веса.

— Что ты думаешь, Фалкер? — спросил Грунор. Вода стекала по его покрытому шрамами носу и длинным косам его бороды.

— Он развернет нас назад, — ответил Франц. — Он не хочет этого, но ему придется это сделать. Улицы уже все в грязи. Мы попусту тратим время, надо ждать пока ливень не прекратится и все не подсохнет.

Гном кивнул, и они вместе помогли несчастной женщине подняться и взобраться вверх по склону.

Вернер Брок стоял на вершине кучи мусора, вода капала с него, а он глядел на руины через завесу дождя.

— Мы возвращаемся, — заявил он и в его голосе слышался характерный протяжный мидденландский выговор.

От стоявших за ним оборванцев раздался гул недовольных голосов.

— Ульрик вам в задницу! — огрызнулся Брок. — Я принимаю решения, а вы подчиняетесь мне! Фалкер, Грунор, постройте их цепью!

Тем временем, дождь становился всё сильнее. Франц пробрался осторожно сквозь цепочку сторбленных, потрепанных оборванцев и начал махать руками, чтобы повести толпу в другую сторону. В конце линии гном делал то же самое.

— Назад! Мы возвращаемся! — кричал Франц, хлопая в ладоши. — Назад в лагерь! Сегодня е будет сбора!

Девушка поймала его за рукав, когда он проходил мимо. Он заметил ее три дня назад, когда она впервые приехала в лагерь и была поставлена в «войско». Ее звали Имке или Имма, или что-то вроде того. Она была грязной, как и все остальные, на ее смуглую кожу местами налипли

комья грязи, ее одежду покрывали колючки, пятна от глины и грязи, а под всем этим скрывалась молодая женщина с необычно блестящими глазами.

— Правда? — спросила она. — Назад в лагерь? Все оказалось не так просто.

Франц пожал плечами. Он указал на развалины. Дождь был настолько густой, что ничего не было видно, а от разрушенного города обильно поднимался пар.

— Ничего не поделаешь, — сказал Франц. — Те боги, что до сих пор не покинули нас, сегодня проливают слезы по Вольфенбургу.

Вольфенбург, громандный Вольфенбург, первый город Остланда и родина Франца Фалкера, пал за один день, пал до того, как там похозяйничали противники в предыдущем году. Огромные и несущие опустошение орды, которыми командовал, как говорят некоторые, военачальник по имени Сурга Ленк, появились с севера и сожгли его на своем пути на юг, в земли Империи, сделав Вольфенбург своей жертвой, как и десятки других городов помимо него. Говорят, что военачальник Ленк был лишь одним из многих других, что вели дикие набеги на северные земли Империи. В тот день мир Франца перевернулся с ног на голову.

Францу, сыну сапожника из Вольфенбурга, стукнуло двадцать пять лет. Как член городского ополчения он воевал, защищая стены, и благодаря благословию Зигмара, был среди нескольких сотен счастливых, что избежали смерти. Он был среднего роста, с крепким торсом, но он исхудал и кожа его пожелтела из-за отсутствия хорошей пищи, а его черные волосы, длинные и схваченные в хвост, были потрепаны сединой, которая появилась почти в одночасье после того как город пал. Увиденные ужасы, как считает Франц, напугали цвет его волос.

Франц владел коротким копьём с перекадиной подлезвием и мечом плохого качества. Его одежда казалась рваной и была грязно-коричневой, но на самом деле под ржавым нагрудным знаком и грязью, скрывалась туника и штаны вольфенбургского ополчения в черно-белых цветов Остланда.

В месяцы, прошедшие после поражения, оставшиеся в живых, среди которых был и Франц, стекались на городские развалины, некоторые в поисках семьи, другие в поисках пищи, а большинство потому, что не знали, куда ещё податься. Сотни грязных палаток и землянок выросли у развалин южных стен, постепенно разрастаясь все больше и больше с возвращением людей. Условия жизни были ужасными, а пища скудна. Единственной жизнеспособной деятельностью был "тряпичный сбор", что отправлялся в руины каждый день, чтобы среди мусора найти что-нибудь ценное. Монеты и другие драгоценные безделушки, конечно, были скрыты в городских развалинах, и некоторые сборщики обманывали себя, надеясь, что они смогут избежать своих страданий, найдя богатства. Но и среди больших котлов и всевозможных тряпок, сборщики наде-

ялись найти столовые приборы, расчески, нетронутые горшки, мебель и, возможно, консервы из некоторых нетронутых кладовых.

Франц тоже надеялся что-нибудь найти. Вот почему он присоединился к сбору. Вот почему он был человеком Вернера Броча.

Во главе цепи, Вернер Брок брел сквозь дождь, рядом с гномом Грунором. За ними следовала вся процессия. Некоторые сборщики несли корзины, другие толкали перед собой пустые тележки.

— Проклятый дождь, — пробормотал он себе под нос. — Это не путь для этой проклятой жизни.

Грунор хмыкнул в знак согласия.

Брок был наемником, ветераном. Он был необычайно высок, но сутул, как будто его возраст давил на него. Он носил приличный Кожаный доспех с металлическими бедренными пластинами и простую черненую кольчугу. Двуручный меч он нес на спине в массивных кожаных ножнах, а в руках держал аркебузу, сейчас спрятанную от дождя под воценой холстиной. Его волосы, почти белые, были выбриты с его лица, а само лицо имело странную однобокую бороду. В какой-то момент своей карьеры, Брок взял лезвие и выбрил левую сторону лица, оставив глубокий шрам на щеке, прикрытый блестящей тканью, прямо по линии челюсти. Челюсть зажила, но остались шрамы странно скривившие лицо. Если приглядеться, то волосы там так и не выросли, так что левая сторона его лица была безборода. Как наемник, он был обязан в верности лишь монетам. Лишь его акцент и небольшой медальон с символом Ульрика выдавали его происхождение.

Франц достаточно справедливо считал, что Брок прибыл в Вольфенбург заняться грабежом. Но здесь для него нашлась работа. «Тряпичный сбор» был опасным занятием, а руины стали домом для падальщиков из леса: медведей, волков, бродячих собак и тварей пострашнее. Таким образом, каждая команда тряпичных сборщиков брала с собой одного или двух солдат, которые следили за ними. В обмен на эту услугу, любую найденную ценность они должны были разделить со своими охранниками, что и составляло их жалование.

Брок и Франц были солдатами, отнесенными к этой группе, и Брок отвечал за неё. Гном, Грунор был оценщиком, следовавшим за ними добровольно. Здесь среди древностей, ветоши и вони мира гном смотрелся совершенно безумно. Но они терпели его. И его топор оказывался полезным не один раз.

Дождь не собирался заканчиваться. Вода заполняла низины, как струи водопада, барабана по разбитому щебню, бежала по ещё сохранившимся глиняным тропкам. Это наводнение превратило старые водостоки в быстрыны, и групп цеплялась за камни и разбитую плитку, потому что теперь земля превратилась в чавкающую грязь.

— Ух ты! — воскликнул Грунор, посмотрев налево. Он поднял нечто грязное своими короткими пальцами и поднял вверх.

— Больше ваших проклятых крыс? — устало спросил Брок.

— Нет, — громыхнул гном. — Такая же.

Грунор был одним из лучших крысоловов до падения Вольфенбурга. Его одежда и доспехи были сделаны из обычных материалов, многократно подлатаны и, несомненно, были так же грязны, как и его тело, но куртка поверх них была сшита из крысиных шкурок. Несколько десятков грызунов висели на шейном шнурке, висящем под бородой. Лицо над длинными усами было ссохшимся и почти полностью скрывалось за его носом. Один из его глаз был ярок, а на другой он был слеп. На его поясе висело множество разномастных кинжалов и стилетов, инструментов его профессии, спасавших его жизнь в канализации далеко не раз.

— Там наверняка есть крысы, но это не одна из них, — сказал он.

— Даже ваши огромные крысы? — хихикнул Брок.

— Не шути об этом! — зашипел Грунор. — Я знаю, что я видел. Огромную тварь вылезшую из-под земли. Когда я увижу ее снова, я узнаю ее и убью.

Насколько Франц мог понять тварь являлась источником безумия Грунора. Во время разрушения города, Грунор утверждал, что видел, как огромные крысы, размером с людей, вышли из канализации и нападали на бегущих горожан. Увиденное сломило его дух. Грунор поклялся своему призванию, что найдет их и снимет с них шкуры.

Крысы размером с человека... Представив это, Франц улыбнулся. Он пробирался вперед, чтобы присоединиться к Брок и гному.

— Почему мы остановились? — спросил Франц.

— Остановите всех, — ответил Брок. Он также смотрел налево — туда, куда глядел Грунор. — Крысолов прав. Там что-то есть.

Франц взглянул на сборщиков и поднял руку. Он заметил, как Имке пристально смотрит на него, расположившись ближе к голове цепи.

— Просто дождь, — сказал Франц. — Просто капли бьют по разбитой бутылке...

— Это лезвие. Металл скрежещет о металл, — покачав головой, сказал Брок.

— Ну если ты так говоришь, — пожал плечами Франц.

— Стоять! — Брок крикнул ожидающим сборщикам. — Мы подойдем и посмотрим что там такое, — сказал он Францу. И они с гномом ушли по петляющей тропинке. Переваливаясь на своих коренастых ногах, гном спотыкался о длинную рукоять топора висящего у него за плечом.

Они добрались до осыпавшейся кучи мусора и грязи, и через разрушенные арки не было видно ни Франца, ни сборщиков.

— Полезли, — пробормотал Грунор.

Шум усилился: определенно это были звуки битвы. Они прошли под уклоном по обугленным деревянным остовам и оказались перед глубокими впадинами, окаймленными камнями, оставшимися от каких-то крупных зданий, возможно, таверн, разрушенными по самые подвалы. Эти ямы были по щиколотку полны грязной дождевой водой и через них пробирался молодой человек в одежде священника, борясь за свою жизнь.

Он был вооружен боевым молотом, простым, но добротнo скованным, и, использовал его металлическую рукоятку, чтобы парировать удары зубчатого меча, которые летели на него яростно и непрестанно. С каждым ударом из груди молодого священника вырывалось хриплое дыхание.

Владелец меча был выше шести футов росту. Его голый, волосатый торс был толстым и выпуклым, как у младенца, но его ноги и руки были омерзительно длинными и тонкими. Он носил меха, украшенные небольшими металлическими безделушками и костями. Его голова... хорошо, что она была, и это заставляло опознать его как "нечто".

Голова была козлиной, лохматой и мохнатой по горло. Картину дополяли вытарашенные, округлые и безумные глаза, уши с кисточками, лоб, с расширяющимся гребнем, из которого росли два длинных загнутых рога. С каждым ударом зверь дико хрипел и ржал.

— Ульрик меня побери, — ахнул Брок и поднял аркебузу, отодвигая затвор и остановившись лишь чтобы прикоснуться к серебряному амулету приносящему удачу, привязанному к прикладу.

— Твари! Твари в городе! — кричал Грунор, уже несясь вниз по склону к воде, рассекая воздух кружащим в руках топором.

Зверюга услышала крик и оглянулась. Священник увидел в этом свой последний шанс и замахнулся молотом, но он был слишком медленным или, может быть, слишком запыхался, чтобы нормально атаковать. Зверюга, заметил удар, обернулся, и, перехватив рукоять оружия священника, отбросил его в мутную воду.

Потом обернувшись и фыркнув, он отразил атаку крысолова; он обнажил коричневые, лопатообразные зубы, вывалил язык и забрызгал все вокруг слюной.

— Всё верно, тварь. Улыбнись, — прошептал Брок. Перед ним была хорошая цель.

Послышался тупой удар. Порох в аркебузе промок. Проклятый дождь намочил его, несмотря на все усилия Брока.

— Черт побери! — воскликнул Брок. Грунор уже занимался зверем, но у него не было преимущества. Он стоял почти по пояс в воде, и зверю стоящему на склоне было гораздо проще его достать. Он резал зубчатым лезвием Грунора, молниеносно уклоняясь от топора со свистом пролетающего мимо него снова и снова. Быстрая атака, казалось, вот-вот заденет лицо гнома.

Брок закричал в испуге и бросил в его сторону аркебузу. Казалось, гном был обезглавлен.

Но нет. Грунор растянулся в воде, а затем так же быстро вскочил. Кровь струилась по его лицу, а две косы его бороды были отсечены, но его голова была по-прежнему на плечах. С сердитым возгласом гном вытащил топор из ила, нырнул еще один раз и возобновил свои атаки, сотрясая воздух боевым кличем.

Брок схватился за свой двуручный меч, ловко вырвав его из ножен на своей широкой спине. Лезвие было около четырех футов в длину, он схватил его обеими руками. Меч служил Вернеру Броку уже семнадцать сезонов.

Он начал карабкаться по склону в вниз, когда услышал

звук справа. Еще две твари появились из руин над ним.

— Ульрик меня побери, похоже, я тебе сегодня не мил! — Брок сплюнул. Двое собратьев первого были мельче, но не менее чудовищны. Один из них был худым с неуклюжим пузом, коленями торчащими назад и раздвоенными козлиными или свиными копытами. Его лапы были особенно волосаты и коротки, в них было зажато костяное копьё. Его морда была козьей, но его рога были сросшимися, поднимаясь над бровями как у единорогов в сказочных книгах. У него были человеческие глаза, и это внушало ужас.

Другой был соразмерен обычному человеку, одет в плащ из искусно сшитых вместе, кажется, жестоко содранных с плоти нескольких людей, шкур. Зловещие окрашенные символы покрывали шкуры. От их вида у Брока скрутило живот. Голова твари, неправильной и хрюкающей, была завернута в капюшон, сделанный из других сшитых шкур, с прорезями для блестящих глаз. Свиной пятак с бивнями торчал посреди окрашенного капюшона.

Они бросились на Брока. Он встретил их выпадом своего клинка, очертя вокруг себя пространство и ранив тварь с капюшоном в правое плечо.

Это был скользящий удар, но тварь отшатнулась назад, визжа, и рванулась прочь в дождь, с глаз долой.

Это было хорошо, но дело было далеко от завершения. Сейчас копьё должно было проткнуть его, удар был направлен в живот Брока, вынуждая его открыться, и полетели искры. Он парировал один раз, затем нога поскользнулась на мокром камне, и он с трудом удержался, в этот миг тварь нанесла второй удар копьём.

Проклиная все, Брок постарался сделать полный крестообразный выпад, но ноги заскользили вновь.

И на этот раз он свалился и прокатился вниз по склону в заводь.

Я говорил тебе, что...

Она смотрела прямо на него своим пронизательным взглядом.

— Что-то, — сказал он, оглядываясь сквозь дождь в руинах. — Что-то происходит там. Я слышал крики. Это...

— Что «это»?

— Хриплый звук. Я не знаю, — Франц покрепче сжал копьё.

— Ты слышал? — вдруг сказала Имке.

— Нет, — он напряженно слушал и смотрел. Все, что он слышал, была дробь и шипение проливного дождя, приглушавшие почти все звуки из развалин перед ними.

— Есть проблемы! — воскликнула она. Тварь в капюшоне, истекая кровью из раны в плече, выбралась из провала в руинах справа от них. Она гнусавила и выла. В своей левой руке она держала грубый изогнутый коротким меч. Имке отскочила назад с пронзительным визгом. Франц взвесил свое копьё и атаковал им существо в капюшоне, но зазубренный меч встретил копьё и вырвал его из рук Франца.

Франц отпрыгнул назад, избегая следующего смертоносного удара. Он отразил его своим собственным мечом и лезвия с лязгом столкнулись. Франц защищался и вы-

жидал, но тварь яростно атаковала и отступила.

Он врезался в замшелую стену, а затем нырнул влево, когда тварь атаковала вновь, ее меч прочертил широкий полукруг по замшелому камню. Франц рубанул монстра с плеча, но удар был отражен, уже не бездумно. После удара тварь навалилась на него, врезавшись в него всем своим весом, и они сцепились.

Он чувствовал гнилой, зловонный запах твари, её животную вонь, ее прогорклое дыхание. Он пытался вырваться, но она цеплялась за него, фыркая и визжа.

Они вкатились в здание через разрушенную дверь и боролись в воде поднявшейся буквально на шесть дюймов среди битой черепицы и расσειянной кладки. Франц ударил свободной рукой, поднявшись над водой, но чудище вырвалось и опять подняло свой клинок, чтобы расколоть его череп.

Затем оно завизжало громче и яростнее, чем когда-либо прежде. Визг превратился в бульканье, а затем кровавая пена потекла из его рта. Оно упал лицом вниз.

Франц с трудом поднялся, держась за железный амулет Зигмара на шею в знак благодарности. Имке присела рядом с трупом твари и провела по его шее длинным прямым стилетом, смотрившимся очень элегантно в ее руках. Она вытерла кровь с лезвия и аккуратно убрала его в обшитые кожаные ножны на ее правой голени. Лохмотья тряпичника приподнялись, открывая ее ноги и оружие.

Франц моргнул. Бродяга не может владеть таким клинком и, конечно, не знает, как его использовать.

— Ты не сборщица, — пробормотал он.

Имке приложила худой указательный палец к губам и подмигнула.

Широкий меч рассек лоб Грунора, из рваной раны толщиной в мезинец текла кровь, но его это, похоже, не волновало. Гном знал свои недостатки, особенно те, что были вызваны его ростом. У него не было превосходства и в дистанции удара. Но он был необычайно силен и обладал грозным, как и ходившие о нем слухи, топором. Чтобы победить, он должен был находиться рядом с противником и выести удары массивного зверя. Потому, не обращая внимания на опасность, и в этом деле его безумие было лучшей подмогой, нежели мудрость; он чеканил шаг и не поднимал головы.

Козоголовый уклонялся и кружил, пытаясь увеличить дистанцию, стремительно атакуя тяжелым лезвием.

Грунор гаркнул боевой клич своего народа и рубанул топором. Лезвие рассекло правое запястье зверюды, а отрубленная ладонь — по-прежнему сжимая меч — отлетела и упала в заводь. Кровь брызнула из свежего обрубка. Козозверь ревел в агонии.

— Заткнись, — посоветовал Грунор и замахнулся топором вновь, как лесник дорубающий дерево.

Этот второй удар отсек левую ногу зверя в области колена. Раненный, без опоры, он упал в воду с громким плеском, окрашивая воду своей ярко-розовой кровью. Он корчился и трясся, вспенивая воду. Грунор замахнулся топором из-за спины обеими руками, и лезвие погрузилось в отвратительный череп твари.

Рубящий удар резко остановился. Грунару потребовалось время для того, чтобы вытащить топор из черепа твари.

Гном посмотрел на Брока в заводи. Человек пришел в себя после падения и снова был на ногах, рядом с одноклассником. Брок отскочил в сторону от удара копьем, а затем нанес славный удар, рассекший тварь от плеча до бедра.

Брок вытащил меч и изуродованный труп повалился в воду. Наемник сплюнул:

— Будь ты проклят, Ульрик. Я сам создаю свое счастье.

Он пробрался через заводь и помог священнику встать на ноги. Молодой человек кашляя и брызгал слюной, его рвало в солоноватую воду. Кровавый синяк украшал его губы и правую щеку.

Икто ты такой? — спросил Вернер Брок. — Фалкер? Ты где? — Брок вышел к руинам и обнаружил Франца, присевшего рядом с трупом твари в капюшоне. — Твоя работа, Фалкер? — спросил он.

Франц оглянулся. За спиной был Брок и он мог видеть позади Имке, которая смотрела не него и осторожно качала головой.

— Да, — сказал Франц.

— Хорошая работа, парень. Мы поймали там ещё двух. Ха. А что она здесь делает?

— Она... она пришла, чтобы убедиться, что я в порядке, — сказал Франц.

Они вернулись к оборванцам открыто шагая под дождем. Проскользнув к нему, Имке прошептала:

— Спасибо.

Грунор сидел пониже священника на обломке камня и тряпичники собрались вокруг.

— Итак, есть один вопрос, — сказал Брок. — Ты кто?

— Я Зигмунд, — ответил молодой священник, немного картавя из-за опухших губ. — Я экононом из храма Зигмара в Дурберге. Я пришел в Вольфенбург со святой миссией, по поручению отеческого храма.

— Что это за миссия? — поинтересовался Брок.

— Я остался цел, сэр. Я благодарю вас за вашу помощь. Да, я должен сказать, Зигмар благодарит вас.

Брок пожал плечами:

— Он у меня в долгу. Он плохо оберегал вас, до нашего прибытия. Твари почти послали вас в холодные объятия Мора.

Эконом кивнул:

— Это опасная работа — оберегать меня. Достаточно сказать, что четверо были отправлены из храма, а остался я один.

Эконом посмотрел на Брока:

— Вы, сэр... наёмный клинок?

— Я предпочитаю термин «человек звенящей чести». Зигмунд улыбнулся, затем поморщился, жалея о том, чего не было:

— Если я хочу завершить свою задачу, то должен быть осмотрительным и нанять себе защитников, чтобы пройти через город. Итак, вас трое?

Брок оглянулся на Франца и Грунора:

— Я думаю да...

ГЛАВА I: ВСТУПЛЕНИЕ

— Пусть Ранальд дарует вам удачу, — сказал Зигамунд. — У меня есть три серебряные короны за мою персону. Они твои, по одной на каждого, если я в безопасности доберусь до пункта назначения.

— Какого? — спросил Франц.

— Посмотри на меня! Посмотри на меня! — цыкнул Брок. — Кто из нас переговорщик?

— Вы, сэр, — сказал Франц.

— Какого? — спросил Брок эконома.

— Храм Зигмара, в самом сердце этого разрушенного города, а раскопки его не вызывают сомнений.

— Для чего?

Эконом встал на ноги:

— Для обретения святого нерукотворного зигмарова спаса, то есть некой реликвии. Образ нарисован на крошечном клочке ткани. Главы моего, отчего храма считают, что Вольфенбург не сможет подняться покуда эта святыня не будет обретена и не будет должным образом почитаться.

— Серебряную корону каждому?

Зигамунд кивнул:

— И если что-то осталось в храмовой казне, вы можете беспрепятственно разделить это между собой. Отчий храм не заинтересован в деньгах.

— Дождь не ослабеет, — сказал Франц Броку.

— Отправь сборщиков домой.

— Но...

— Отправь домой. Скажи им, чтобы шли прямо. Они будут в безопасности, если поторопятся. Мы согласны.

— Но, сэр.

— Ты слышал, что сказал он, малыш? Храмовая казна! Это может быть нашим благословением! Выходом из этой кучи навоза!

— Я не нуждаюсь в выходе, — начал Франц.

— Заткнись. Это был приказ.

Грунор и Франц отослали тряпчоников восвояси. Они не хотели идти без защиты своих солдат, но Грунор был тверд и в итоге они пошли прочь под дождем, а тряпчоники побежали назад в сравнительную безопасность лагерных трупоб. Имке, однако, отказалась идти с ними.

— Ты должна, — сказал Франц.

— Я не сделаю этого. Я пойду с тобой.

— Кто ты? Ты не тряпчоника.

— Ты сказал. Я иду с вами. Сделаем это, Франц

Фалкер. Ты мне должен. Придумай что-нибудь. Быстро.

Подошел Брок:

— Что она до сих пор здесь делает?

— Она идет с нами, — сказал Франц.

— Черта с два.

— Взгляните на нее.

— Она будет обузой. Отошли её.

— Она мой талисман, — сказал Франц, отчаянно пытаясь что-то придумать.

— Что?

— Это чудовище убило бы меня, не будь её рядом. Я имею в виду, что она отвлекла его, что позволило мне его убить. Мне повезло. Я хочу, чтобы она пошла с нами. Я не пойду без нее. Ранальд улыбается ей.

— Ей не дадут денег, если она на это надеется, — прорычал Брок.

— Жестоко не дать ей несколько моих монет, ведь мы богаты как князья, — улыбнулся Франц.

Брок пожал плечами:

— Ну, ты сам себе дурак. Пошли!

Они отправились, Брок и эконом шли впереди, за ними топал Грунор. Франц и Имке замыкали шествие.

Дождь неожиданно затих минут через пятнадцать и от руин пошел пар и дым, почти туман, который смягчал края каменной кладки и делал их призрачные очертания выше. Молчание нервировало. Помимо бурления и пыхтение из водотоков на уровне земли через старые трубы и сломанные краны, было неестественно тихо.

— Это как земля мертвых, — сказала Имке. — Холодная, серая и немая. Это как владения Мора, где души порхают как летучие мыши.

— Это и есть земля мертвых, — ответил Франц. — Это похоже на жизнь после смерти. Я знаю. Я жил здесь всю жизнь и остался здесь, когда жизнь ушла и была похоронена.

— Ты был здесь, когда всё это случилось?

Франц кивнул.

— Ты потерял...

— Мать, отца и двух сестер.

— Почему ты не уйдешь?

— Я кое-что должен сделать. Кое-что я хочу найти.

— Что это, Франц Фалкер?

Он посмотрел на нее:

— Сначала ты мне ответь о том, кто ты и что ты есть на самом деле. Откуда у тряпичницы такой кинжал, пристегнутый к ноге и откуда она знает, как его использовать.

— Я охотник, — сказала она. — Та, кого ты назвал бы с презрением расхитителем могил. Смешаться здесь с тряпчониками это наиболее полезное умение.

Он остановился и смотрел на нее с отвращением:

— Это делает тебя не лучше, чем падала. Разграбление могил — это страшное преступление.

— Меня не волнует, что ты думаешь, — сказала она, пройдя мимо него. — Ты должен мне и не скажешь ничего об этом своему продажному мечу.

Он кивнул:

— Как только я оплачу свой долг, мы поговорим снова, — заверил он ее.

— Я и так наслаждаюсь нашей беседой. Ты собирался рассказать мне о том, что ты ищешь.

— Ничего.

— Скажи мне, Франц Фалкер, — сказала она, вперив взгляд своих блестящих глаз в него.

Франц пожал плечами:

— Магазин моего отца. Он был сапожником. Я хочу найти его сапожный инструмент, и, возможно, несколько деревянных формочек и хорошую кожу. Людям в лагере нужна хорошая обувь, или, по крайней мере, нужно поправить ту, что они носят. У меня есть навыки и если бы я мог найти материалы...

Его голос затих. Она смотрела на него.

— Это твои амбиции? Твоя судьба? Для того, чтобы

обувать там несчастных?

Франц кивнул.

Имке покачала головой и пошла дальше.

Когда он поравнялся с ней, она прошептала:

— Кстати, следи внимательно за этим экономом.

— Зачем и почему?

— Я не думаю, что он тот, кем кажется. У него следы на руках, печати... руны, я думаю. Он был осторожным, скрывающая их, но я их заметила. Он не такой святой, каким старается выглядеть перед нами.

Грунор подошел к развилке, в тумане вглядываясь в пустоту двух дорог. Булькала дождевая вода. Он понюхал воздух.

— Твари, — прошипел он.

— Не в этот раз, — сказал Брок. — Кто это? Размером с человека, сумасшедший ты коротышка?

— Смейся-смейся, — ответил Грунор. В его голосе чувствовался страх.

Брок сделал шаг вперед:

— Ты так много болтаешь...

Первая крыса появилась, тихо надвигаясь из тумана. Брок ахнул и сглотнул. Вдруг безумие Грунора показалось ему лучше собственного здравомыслия. Крыса стояла на задних лапах. Её глаза светились. Она держала холодное оружие в своих передних лапах, как взрослый человек может держать копье.

Она была действительно высока, ростом с человека.

Еще шестеро тварей вышли из тумана окружая их.

— Преживое сердце Ульрика! — взвыл Брок, не веря своим глазам, и выхватил свой двуручный меч. — Спина к спине! К спине!

Но Грунор уже ломанулся вперед, крича, и высоко замахнувшись топором чтобы атаковать уродливых чудищ. Монстры начали чирикать и пищать, бросаясь вперед, в атаку.

Они боялись шуметь, особенно из-за криков, ответивших из тумана вокруг них. Франц с мечом в руках был наготове. Брок уже был занят, низвергнув свой большой меч на ближайшего грязнокожего. Грунор ударил кого-то так лихо, что его окровавленный топор собирал какофонию писков пострадавших.

— Спрячься за меня! За меня! — кричал Франц Имке, когда крысолоуды помчались на него. Но Имке уже выхватила стилет и мастерски колола, и резала им врагов.

Франц, отрубивший голову крысе одним чистым ударом и забрызганный кровью, оглянулся на эконома.

Молодой священник кричал на них, чтобы они защитили его, его руки были подняты, а ладони видны.

Франц видел символы, высеченные в мякоти ладони эконома. И они заставили его содрогнуться. Он уже видел их дважды. Не так давно на кпюшоне зверолода в руинах.

И некогда на знаменах военачальника Сурты Ленка, когда они ворвались в Вольфенбург.

Франц вздрогнул, когда крысиный клинок рассек плоть на его левой руке. Он развернулся и пронзил тело твари мечом насквозь. Он знал, что истинная тварь, что реальный враг, скорее всего обыкновенный злодей, был справа, среди них, но он ничего не мог поделать.

Крысы были вокруг него. Крысы размером с человека, которые преследовали Грунора в кошмарах. Они прятались в дыму и тумане, пищали и нападали...

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

Перед вами книга «**Боевой молот: ролевая игра**». Если вы новичок в ролевых играх, то потрудитесь прочитать раздел «**Что такое ролевая игра?**» на этой странице, чтобы разобраться что к чему. Если же вы бывалый человек, то добро пожаловать в мир «Боевого молота», мир мрачных и опасных приключений.

Эта книга первая в цикле книг, описывающих сеттинг Старого Света и мир «Боевого молота». Возможно, этот сеттинг вам уже знаком по настольной игре «Боевой молот: битвы фэнтези» или по романам и комиксам издательства «Black Library». Если же вы впервые слышите об этом сеттинге, ничего страшного. Мир «Боевого молота» — это мир, где властвуют хаос и война, интриги и политика, отчаянье и ге-

роизм, боги и демоны. В ролевой игре «Боевой молот» (*РИБМ*) вы сможете пожить в этом мире и увековечить себя, либо умереть в безвестности, как многие другие.

ЗАМЕЧАНИЕ НАСЧЕТ «ВЫ»

Большая часть этой книги написана от второго лица. Иногда «вы» относится к Мастеру Игры (МИ), иногда к Персонажу Игрока (ПИ), а иногда к игроку. К кому это относится всегда понятно из контекста. Например, в описании Таланта Отважный написано: «Вы удивительно храбры». Читатель, конечно, может быть храбрым, но в данном случае, разумеется, говорится о персонаже с Талантом Отважный.

— ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА? —

Ролевые игры — это игры, основанные на творчестве и воображении. За прошедшие годы собралось много описаний понятия «ролевая игра», но в целом смысл любой ролевой игры — почувствовать себя героем книги или фильма. Все мы читаем книги и смотрим фильмы, и они являются увлекательным, но пассивным развлечением. В ролевых играх вы одновременно развлекаетесь и развлекаете других. Как это происходит? Хороший вопрос.

В ролевой игре вы принимаете на себя роль персонажа. Вы создаете свое альтер эго фантастического героя вроде тех, что вы видели в фильмах. Вы с друзьями берете своих персонажей и играете в их приключения. Вы не читаете историю — вы создаете ее. Не смотрите за событиями, а принимаете в них участие.

Конечно, это звучит как бред. Как можно рассказывать историю? Как вы решаете, что произойдет? Что будет, если у вас с друзьями возникнут разногласия? Тут вам поможет эта книга. Отыгрыш персонажей — это только часть истории, вторая часть — это сама игра. В этой книге вы найдете игровые правила. Тут объясняется, как создать персонажа, как разрешать действия, как достигать поставленных целей и, что самое важное, как получать от этого удовольствие.

До начала игры вы с друзьями должны принять важное решение: кто будет Мастером Игры? Мастер Игры — это судья и основной рассказчик, тот, кто заведует всей игрой. Мастер Игры предоставляет истории и ситуации, описывает мир «Боевого молота» и его обитателей и выносит решения по правилам. Мастер Игры — самый главный член вашей группы, поэтому выбирайте его с умом. Мастер должен быть честным, общительным и обладать хорошим воображением. Также ему не помешает быть внимательным.

Если вы Мастер Игры, то должны очень хорошо знать правила, приведенные в этой книге. О своей работе вы можете подробнее узнать в **Главе IX**. Если вы игрок, то в первую очередь вам стоит прочитать **Главу II**. С большей частью правил вы сможете без труда ознакомиться во время игры, но чтобы начать играть, вам понадобится персонаж. Закончив читать эту главу, переходите к следующей, и следуйте инструкциям для создания персонажа. Меньше чем за полчаса вы будете готовы играть.

Если вам до сих пор не понятно, что такое ролевые игры, прочитайте пример игры в конце главы. Там вы сможете увидеть, как это выглядит.

КАК БРОСАТЬ КОСТИ

Все броски костей в ролевой игре «Боевой молот» делаются стандартными десятигранными костями (к10). Обычно на этих костях нанесены числа от 1 до 9 и 0, означающий 10. Эти кости используются двумя способами.

Иногда вам нужно получить число от 1 до 10. В этом случае бросьте одну кость и возьмите результат. Когда бросаете к10 таким образом, то старайтесь выбросить как можно больше. Иногда вам нужно будет добавить или отнять число от результата. Мастер Игры сообщит вам, если это будет необходимо.

Другой способ бросать кости в ролевой игре «Боевой молот» называется процентный бросок (процентник). При процентнике используются два к10, чтобы получить число от 1 до 100. Для этого возьмите 2к10 и решите, какая из костей будет представлять «десятки», а какая «единицы». Важно их не перепутать. Лучше всего использовать кости разных цветов. Определившись с цветами, бросьте их и получите два числа. Например, если на «десятках» выпало 7, а на единицах 3, то результат будет 73. Если выпало 4 и 9, то результат будет 49. Если выпало 0 и 0, то результат будет 100. Вы бросаете процентник, когда у вас есть процентный шанс сделать что-то. В этом случае нужно выкинуть как можно меньше. Например, если у вас есть 34% шанс попасть по гоблину, то чтобы поразить грязного зеленокожего, нужно выкинуть 34 или меньше на процентнике. Иногда вам нужно будет отнять или прибавить к своему процентному шансу какое-то число. Мастер сообщит вам, когда это будет необходимо.

— ЧТО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ МИР «БОЕВОГО МОЛОТА»? —

Мир «Боевого молота» отдаленно напоминает наш мир, но люди в нем не являются единственными хозяевами планеты. Рядом с людьми в королевствах, империях и княжествах живут фантастические и ужасные существа — древние эльфы и гномы, вампиры, тролли и демоны.

В этом мире конфликты — обычное дело. Могучие армии сталкиваются на полях сражений, а амбициозные бургомистры плетут интриги при дворе. Кажется, сама земля тут порождает нетерпимость, предательства и заговоры.

Жизнь тут коротка и жестока. В темных лесах и в зловонии городов таятся опасности. Орки, зверолоуды и другие богомерзкие твари рыскают по глуши, нападая на слабых и неосторожных. Под землей омерзительные крысолюды подтачивают опоры цивилизации. Многие гибнут от их рук ежедневно, покидая мир, где все, что остается людям — это черный юмор и добровольное невежество.

— ЧТО ЕСТЬ В ЭТОЙ КНИГЕ? —

В книге правил «Боевого молота» есть все, что вам понадобится для игры, кроме костей. У каждого должны быть две десятигранные кости (к10) разных цветов. Других костей для игры вам не понадобится. Купить их можно в любом игровом магазине. Скорее всего, там, где вы купили эту книгу, будут продаваться и кости. Книга разбита на двенадцать глав:

ГЛАВА I: ВСТУПЛЕНИЕ

Эту главу вы сейчас читаете. В ней вкратце рассказывается, что такое ролевая игра «Боевого молот» и что такое ролевые игры вообще.

ГЛАВА II: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В этой главе рассказывается, как создать себе персонажа для игры. В ней объясняются характеристики, описываются расы, которыми можно играть, и даются советы, как «оживить» своего персонажа.

ГЛАВА III: КАРЬЕРЫ

Карьеры описывают, чем персонаж занимался до того, как начались приключения, и дают вам новые пути, по которым вы можете следовать. В этой главе приведены различные карьеры и объясняется, как их менять.

ГЛАВА IV: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

У каждого персонажа есть различные способности, которые называются навыки и таланты и определяют то, чем он может заниматься. Они описываются в этой главе, и тут же рассказывается, как их использовать.

ГЛАВА V: ЭКИПИРОВКА

Каждый герой знает, как важна экипировка. В этой главе вы найдете описание инструментов, вещей, оружия и доспехов, которые можно встретить в Старом Свете.

ГЛАВА VI: БОЙ, УРОН И ДВИЖЕНИЕ

Мир «Боевого молота» отнюдь не дружелюбный. Вам

Разумеется, страдания смертных не могли не привлечь внимания. Древние глаза беспрестанно наблюдают за жизнью и смертью, клятвами и предательствами. Эти Губительные Силы стремятся погасить само существование смертных и основать в этом мире собственное вечное Царство Хаоса.

Многие обращаются к этим Темным Богам. Еретические культы обещают власть, знания, наслаждение и богатства тем, кто посвятит себя запретному. Губительные Силы даруют им то, что они заслужили — чудесные силы и уродливые мутации. Каждая душа, которой они коснулись, вступает в бесконечную войну, которую Хаос ведет с обитателями этого мира.

Это — то место, где будут проходить ваши приключения — мир героев, которые стали такими не по своей воле, мир отчаянной борьбы и мрачной иронии.

придется сражаться, чтобы выжить, и в этой главе рассказывается, как это делается.

ГЛАВА VII: МАГИЯ

Маги и жрецы используют Ветра Магии, чтобы творить любые заклинания от простенького *магического пламени* до могучего *пожара рока*. В этой главе рассказывается, как работает магия и какие опасности она в себе таит, а также как вы можете выбирать себе заклинания.

ГЛАВА VIII: РЕЛИГИЯ И ВЕРОВАНИЯ

В Старом Свете существует множество богов. В этой главе рассказано о богах и о том, как им поклоняются.

ГЛАВА IX: МАСТЕР ИГРЫ

Мастер Игры играет особую роль в игре, и эта глава посвящена ему. Кроме советов, как проводить игру и быть хорошим Мастером Игры, тут содержатся правила по Безумию и Опыту.

ГЛАВА X: ИМПЕРИЯ

Империя — это величайшая нация Старого Света, в ней происходят основные действия в игре. В этой главе описывается Империя, ее соседи и опасности, которые ей угрожают.

ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ

Старый Свет — опасное место. В этой главе, предназначенной только для глаз Мастера Игры, описываются многочисленные враги, с которыми здесь можно столкнуться, а также распространенные неигровые персонажи.

ГЛАВА XII: СКВОЗЬ ДРАКВАЛЬД

Это короткий сценарий, который поможет вам сразу перейти к действиям. Если вы игрок, вам не следует читать эту главу.

— ПРИМЕР ИГРЫ —

Если вы новичок в ролевых играх, вам все еще может быть не совсем понятно, как все работает. Ниже приведен пример игры, начинающейся с того момента, где заканчивается рассказ «Жизнь после смерти». Он посвящен не правилам игры (о них пойдет речь позже), но по нему вы можете понять, как проходит отыгрыш и чем занимается Мастер Игры.

В этом примере Крис — Мастер Игры. Тим играет за Вернера Брока — человека, Наемника; Брюс играет за Франца Фалькера, человека, Ополченца; Эван играет за Грунора, гнома, Крысолова; а Кэйт — за Имку, человека, Расхитительницу Гробниц. Пример начинается с того места, когда они закончили сражение со злобными крысолодами.

Крис (Мастер Игры): Последние из крысолодов бежали в руины Вольфенбурга и вскоре скрылись из виду. Жрец Зигамунд повернулся к вам и сказал: «Я снова у вас в долгу. Спасибо за помощь».

Тим (Вернер): Это просто наша работа.

Кэйт (Имка): Но *что* это были за твари? Крысы, ходящие на двух ногах? Это какое-то безумие!

Эван (Грунор): Это так. Я рассказывал вам о крысолодах, но вы решили, что я спятил. Теперь вы видите, что я говорил правду.

Крис (Мастер Игры): Зигамунд заметно нервничает. Он говорит: «Давайте покинем это место, пока твари не вернулись с подкреплением».

Тим (Вернер): Вот самый безопасный путь. Франц, Грунор, Имка — за мной.

Брюс (Франц): Крис, я хочу снова посмотреть на руку Зигамунда. Чтобы убедиться, что мне не показалось.

Крис (Мастер Игры): Не вопрос — бросай проверку Восприятия.

Брюс делает проверку.

Брюс (Франц): Есть.

Крис (Мастер Игры): Ты замечаешь, как он стирает кровь скавенов со своей мантии. Кровавое пятно делает символ еще более зловещим. Ты четко вспоминаешь, что видел такой во время осады Вольфенбурга. Зигамунд, представившийся жрецом Зигмара, носит знак Хаоса. Что ты будешь делать?

Брюс (Франц): Пока ничего, но я не спускаю глаз с Зигамунда.

Крис (Мастер Игры): Хорошо, я это учту. Ваш отряд пробирается сквозь руины еще полчаса. Периодически раздаются крики боли, за исключением которых стоит жуткая тишина. Вы видите впереди огромные, темные руины. Зигамунд говорит: «Вот он. Вот храм Зигмара».

Кэйт (Имка): Я бесшумно проскальзываю вперед группы, чтобы все разведать.

Тим (Вернер): Я шепчу ей: «Имка! Стоять».

Кэйт (Имка): Я шепчу в ответ: «Я проверю что-как. Прикройте меня». И удаляюсь.

Тим (Вернер): Франц, я же отдал Имку под твою ответственность. Она всех нас погубит.

Брюс (Франц): Не думаю. У Имки есть определенные...гм... навыки. Пусть попробует.

Тим (Вернер): Что ты имеешь в виду?

Брюс (Франц): Я улыбнулся ему: «Сейчас увидишь».

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ О РЕАЛИЗМЕ

Когда вы начинаете играть в ролевую игру, то вам следует забыть о реализме и полностью посвятить себя воображаемому приключению. Мастер Игры нужен для того, чтобы создавать мир для игроков. Все идеи и правила в этой книге — это просто инструменты Мастера Игры, которые он применяет, если считает это необходимым. Правила игры написаны с учетом того, что все группы игроков разные — отсюда большое количество необязательных правил. Мастер Игры сам должен решить, какие из них будут применяться, а какие нет. В этом смысле Мастер Игры — абсолютный судья и может решить изменить, улучшить или игнорировать некоторые правила, если посчитает, что так лучше для игры. Отнеситесь с уважением к решениям Мастера Игры, все они направлены на благо вашей группы.

Кроме того, в «Боевом молоте» упоминается много сложных вещей. Чтобы упростить жизнь всем, в правилах допускаются некоторые абстракции. Некоторые из правил не очень реалистичны, но они удобны, и их легко использовать. Некоторым людям это не нравится, но большинство понимает, что это сделано для того, чтобы упростить и ускорить игру. Если же кто-то начнет критиковать правила, цитируя выдержки из книг по военному делу, исторические прецеденты или — боже упаси! — взывая к логике, Мастер Игры имеет полное право швырнуть в него кости, еду или даже эту книгу. «Боевой молот» — это игра, а не реальная жизнь.

И, наконец, стоит отметить, что в «Боевом молоте» часто встречаются «взрослые» темы. Демоны, безумие, порочность и отчаяние — неотъемлемая часть мира. Повсюду там таится тьма. Однако это вовсе не значит, что каждая игровая сессия должна быть проверкой на выживание. «Боевой молот» — это игра. Следовательно — она должна приносить удовольствие. Также стоит отметить, что всего, что описано в этой книге, не существует. На самом деле Гибельные Силы не наблюдают за вами, и нет таких существ, как гоблины. Приятного развлечения!

ГЛАВА I: ВСТУПЛЕНИЕ

Эван (Грунор): Я уже достаточно видел. Она быстро раз-делала крысолюдов и может сражаться бок о бок со мной, когда захочет.

Тим (Вернер): Если она не задохнется от твоей вони, конечно.

Крис (Мастер Игры): Хорошо, Кэйт — ты ушла одна. Сделай Проверку Бесшумности.

Кэйт делает проверку.

Кэйт (Имка): Легко. Я прячусь за укрытием, так чтобы можно было понаблюдать за храмом.

Крис (Мастер Игры): Ты бесшумно прокрадась по руинам к сожженной гостинице, напротив храма. Сделай проверку Восприятия.

Кэйт делает бросок.

Кэйт (Имка): Снова успешно. Я покажу этому Вернеру! Что я вижу?

Крис (Мастер Игры): На первый взгляд ничего, но вдруг ты замечаешь блеск металла в разрушенной башне. Приглядевшись, ты видишь трех людей с арбалетами. Похоже на засаду.

Кэйт (Имка): Я крадусь назад к группе и рассказываю о том, что нашла. Нам нужно подумать, что делать...

Приключение тут не заканчивается. Кто были люди, затаявшиеся в руинах? Они союзники Зигамунда или другая угроза? Какова настоящая цель Зигамунда? История о сокровищах храма — ложь или, правда? Брюс, Кэйт, Тим и Эван узнают ответы на эти вопросы во время игры.

По вопросу Империи

Бытие в благородном Созерцании развивает разум для службы, поощряет дух для поклонения и укрепляет руки для боя, а также предупреждает глупость супротив пренебрежения бдительностью и благочестием. Так провозгласил Фра Альбус Доминус из Вольфенбурга, священнослужитель Зигмара на трехсотый день лета 2520 при значительном собрании добрых людей в высоком храме упомянутого града и как записал слова его рубрикатор Р. Иосиф. Помилуй, меня, Господин, его Императорское Величество Карл Франц, молот супротив язычников, вечной благодати Зигмара и бесконечного мира.

Собравшиеся, ныне смолкните и внемлите, буде вы пахари иль воины, рода высокого иль низкого. Приблизьтесь ко мне. Эти слова предназначены для вас, люди. Иль вы не те, кто рожден в Империи?

Я вижу, что вы киваете. Да, слушайте это и взглядитесь. Для человека, урожденного в Империи, и малое окружение часть большого, и, познав его, человек должен познать свое место в мире.

Первый долг человека — радость! Она прославляет земли Империи! Она светоч в окружающей тьме! Никогда прежде, с самого рождения мира, человек не создавал столь большое и стройное устройство во Вселенной!

Все люди одного рода и это то, что должен знать каждый, даже если он этого не видит. Даже сам благословенный Император, с самой высокой зубчатой башни своего дворца, но даже с самых высоких башен Мидденхайма, не может видеть края всей своей земли. Как говорят, крепкому человеку, что захочет пересечь Империю от края до края, понадобится затратить половину года своей жизни. А сколько людей, живущих в середине Империи и на краю ее, ходили дальше пределов своей деревни, пределов своего прихода? Такие люди ничего не знают о размерах Империи, за исключением того, что они слышат от путешественников и ученых людей, такие люди никогда не видели здания более величественного, чем их собственный скромный зал гильдии в родном городке, и не видели более высокого, чем шпиль их бедной деревенской церквушки.

Но, как учили нас древние мудрецы, лишь потому, что мы не можем видеть вещи, не означает, что их нет. Мы не видим светочи солнца в ночи, но мы знаем, что оно спит безопасно в полости под землей. Мы не видим всемогущего Зигмара, но мы не сомневаемся, что он наблюдает за нами всегда.

Так же и с Империей. Мы знаем о её огромных просторах, где есть горы и болота, леса и пастбища, реки и долины, о многих городках и больших городищах, населенных простолюдинами и благорожденными, мы знаем и многое другое. Но мы никогда не видим всего разом.

Чтобы представить себе это в полной мере, представьте себе такую картину. В богатом Альтдорфе, самые сверкающие залы из всех, в первую очередь это сам королевский дворец, где есть палата дивнейшей красоты. Опоры стен здесь украшены сусальным золотом, а огромные окна открывают живописный вид на реку Рейк. По стенам развешено множество гобеленов, на которых искусно вытканы сцены охоты и игр, войн и побед, и Господа Зигмара и Унберогенов. Это поистине великолепно! Но и пол завораживает взгляды.

В эту обширную поверхность вручную искусно выложена мозаика из лакированного дерева и полированного металла, формируя во всех деталях Карту мира, схему всех земель, что являются Империей. Лишь немногие имели честь видеть эту Карту, но лишь потому, что вы не можете видеть вещи, не означает, что их нет.

Я видел ее. Я видел ее, зажигая свечи. Ведь там...

Границы Великого Чертежа сделаны из полированного дерева и серебряной нити, показывая ледяные пределы наших земель. Почти непрерывно величественные горы окружают Империю, как высокие края огромной чаши. Потому что чаша есть драгоценная жизненная сила Империи, и все её богатства являются чашевидными.

Желтые и розовые деревянные части смыкаются с зеленой медью и красной латунью, представляя пределы одиннадцати провинций, а розетки из дуба и клена с золотыми прожилками, отмечают расположение великих столиц. Каждый

ГЛАВА I: ВСТУПЛЕНИЕ

город или процветающий городок представляет собой плоскую кнопку из слоновой кости. Сеть рек и их притоков вырезаны и украшены жемчугом и переплетаются стальной нитью. Озера сделаны из осколков зеркал. Могучие леса края созданы из кусочков черного дерева, испещряя весь пол как шкуру пегой кобылы.

Это великое искусство! Вот Нордланд с видом на море. Здесь, если вы посмотрите, Остланд, а также Хохланд, одетый в леса, поперек пересеченный стеной Срединных гор. На востоке Остермарк оберегает границу на севере от холодных посягательств Кислева, здесь степные Штирланд и Мутланд, а Краесветные горы восходят позади них. На юге Аверланд и Виссенланд, граничащие на востоке с Черными горами и с запада с древними лесными чащобами, известны как Лорен. Здесь и Талабекланд, и Мидденланд, и Рейкланд.

Присмотритесь теперь в величественные города: Нульн, режаше-черный, промышленность Империи; Талабхайм, глаз леса, его непроницаемые стены защищают пастбища от лесных обитателей; Мидденхайм, град Белого Волка, скалистый бастион, возвышающийся над миром, и Альтдорф, королевский Альтдорф, жемчужина Империи. Здесь и Вольфенбург, наш любимый город, верный страж остландского течения.

Полюбуйтесь на это и возрадуйтесь! Это Империя людей! Изображение столь прекрасно, что в палату хочется возвращаться, а её открывают в летние вечера, так я стал и свидетелем этого. Служащие появились, одетые в прекрасные ливреи. Горячие свечи внесли на золотом подсвечнике... Первая! Вторая! Десятая! и ещё, ещё! и разместили каждую на своё место над Великим Чертежом, для того, чтобы указать большие города и столицы. После разместили меньшие свечи, огонь освещал слуг и они ставили их, отмечая города и городишки. Великое зрелище! В последних лучах солнечного света, падающего через створки, Великий Чертеж горит тысячами звездочек, созвездиями, которые формируют сияющую славу наших необъятных земель!

Так человек может радоваться.

Но слушайте меня дальше. Если первый долг человека — радость, то его второй долг — осторожность. Несмотря на все великолепии золотой Империи, при всех её и богатствах, и знаниях, и каменных памятниках, всему этому противостоят великие и вечные опасности: врагов больше, чем всех деревьев в лесу.

Они ползут во тьме, ледяной тьме из-за горных перевалов, из тенистого мрака чащоб, из тьмы могил под землей. Они скрываются в руинах, на пустошах, в высокой траве заброшенного поля, в скрипах и черно-зеленых тенях безжизненных лесов. Они набрасываются в сухих лабиринтах, они собираются под кремнем и гранитом одиноких курганов, они следят из полуразрушенных руин деревней, давно оставленных человеком. Они даже проникают в наши сновидения. И, когда наступает ночь, они срываются ястребом из укрытий и несутся на нас, неумные, жадные, дикие, хищные и голодные.

Враги старше нас, даже старше времен, когда возник народ Империи. Зная лишь громыхающий клич «Убей всех!» они несут в мир пожарище, что обрекается на нас и несет наши головы на пиках!

Вы трясетесь и вы трепещите! И это верно! Они усеют наши поля нашими трупами, втоптывая нас в грязь и выжигая наши всходы! Наши женщины, наши дети — никого не обойдет эта ужасная бойня!

Поэтому мы должны следить за их первыми побегами и точить наши клинки. Ставьте часовых на стены. Запирайте наши ворота с наступлением темноты. Слушайте шепот ветра и звуки, что он несет. Не верьте сумраку, не верьте шуршанию крыс, не верьте даже соседу, хоть всё это и кажется нам чуждым. Враг может придти в любой форме и любом обличье.

Некоторые есть твари, некоторые есть дикари и варварские племена и рода, некоторые из них паразитируют в наших стенах. Большинство ничего не знают о наших гордых и справедливых богах, или если они это и делают, то лишь узнают о лучшем из этого и стремятся это разрушить и растоптать. У них есть свои духи, дикие божки и демоны, которым они поклоняются с неистовой похотью и кому они воздают жертвы кровью. Во имя Зигмара, мы отрицаем всю подобную мерзость!

Что враги, бормочите вы. Я работаю в своем ремесле, плачу десятину, сплю спокойно и я не видел никого из них. Уверены ли вы? Страшитесь! Просто потому, что вы не можете их видеть, это не означает, что их нет.

Посмотрим на дело их рук. Есть мрачное место в Империи, в стороне от людей, где стоят развалины, сотворенные ими. Я сам видел несколько таких сооружений и могу засвидетельствовать это. Время и погода не щадили их, но все же можно разглядеть, что эти руины не дело рук человеческих. Это работа других видов, других рас, что жили на этих землях задолго до восхода Унберогенов. Мы можем подозревать, что это следы увядших народов: полумужей и неукротимых гномов которых мы иногда приветствуем как союзников, даже, пожалуй, дивный народ, что живет среди троп древних лесов.

Независимо от того, кем были их создатели, сейчас там лежат лишь руины. Холодные и мертвые. Но они говорят об огромной силе и негибимой воле. Неукротимые бастионы, башни, валы, непреодолимые стены.

Они не устояли. Вся их мощь пала в начале времен, они были сожжены и разграблены. Даже они не смогли устоять под натиском диких врагов из тьмы. Даже они не смогли выдержать!

Но мы должны. И это говорю вам я искренне. Мы все должны остерегаться во все времена и быть готовыми, будь ты пахарь-однодворец или будь ты конный рыцарь, быть готовыми бороться во имя Зигмара за Императора.

Империя стоит уже двадцать пять веков. Она отразила нашествия зеленокожих тварей из гор, орд серверных племен, вторжения мерзких Темных Богов. Мать-Империя защищается двадцать пять столетий и ее защита зависит от каждого человека — урожденного ею сына! И от тебя, и от тебя, и от тебя!

Радуйтесь, но будьте осторожны! Радуйтесь, но будьте осторожны! Эти чаши весов каждый человек должен держать в уме. Представьте Империю вновь, великий чертеж, освещенный пламенем тысячи свечей. Её достижения многообразны, её власть велика. Нет более достойного объекта для защиты и сохранения человеком.

ГЛАВА I: ВСТУПЛЕНИЕ

Но теперь вечерний свет исчезает, и ночью закрываются ставни. В великолепной палате собираются тени, таинственные и темные, и мы не сможем ничего увидеть. Лишь неверные огоньки, и тысячи их ялятся, хрупкий свет во тьме ночи. Видно, как малы они, как далеки друг от друга! И тьма застилает всё от одного огонька до другого!

И в этой тьме мы ничего не видим. Но лишь потому, что мы не видим, не означает, что там ничего нет.

Ночной ветер раскрывает ставни. Закройте их быстро, пока не стало слишком поздно! Рассеянное трепетание пламени погружается во тьму. Один за другим они задуваются и умирают.

Как быстро они гаснут. Как легко их погасить.

И всё погружается во тьму.

Идите с площади. Славя Зигмара, идите и живите. Коробейники, ректоры, лесорубы, солдаты, трактирщики, кучера, лавочники, хозяйки... идите вы, всевозможных призваний, и процветайте. Читите дни воскресные и праздные, закрывайте дверные засовы в ночи, точите края клинков, и, во имя Зигмара, следите за тьмой.

Как быстро гаснет свет!

На этом я кончаю поучение.

ГЛАВА II: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

«Раньше я был мясником, а теперь стал искателем приключений.

И, доложу вам, разница, в общем-то, небольшая.

Просто раньше то мясо, что я рубил, меньше дергалось».

Герман Франк, продавец из Нульна

Каждый игрок управляет своим персонажем (также его называют героем). Он ваше альтер эго в мире «Боевого молота». Вы можете быть высокомерным Дворянином, безумным гномом Победителем Троллей или грязным Крысоловом. Всех героев объединяет одно — они авантюристы и искатели приключений. Это означает, что они теперь сами по себе, оставили за спиной прежнюю жизнь и пытаются добиться славы и поймать удачу за хвост, используя свои навыки и способности. Авантюристы не обычные люди. Они амбициозны, обладают героизмом и порой немного безумны. Они сражаются с гоблинами в глубинах подземелий, имеют дело с культистами Хаоса и встречаются с живыми мертвецами.

В этой главе рассказывается, как создать персонажа в мире «Боевого молота». Это очень просто и занимает не больше получаса. Для начала вам понадобится чистый лист персонажа (вы можете найти его в конце книги или в «Наборе персонажа»). Туда вы будете записывать все

способности персонажа. Вы будете часто использовать его в игре и изменять, поэтому лучше писать аккуратно и карандашом. Также вам понадобятся две десятигранных кости (к10). В идеале для игры в «Боевой молот» лучше иметь кости разных цветов (почему — написано в сноске «Как бросать кости»). Вы можете купить их где угодно; скорее всего, они будут и там, где вы приобрели эту книгу.

ОБЗОР СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Персонаж для ролевой игры «Боевой молот» создается по следующим правилам:

- 1) Выберите вашу расу.
- 2) Определите ваши Характеристики.
- 3) Перепишите ваши расовые особенности.
- 4) Определите личные особенности персонажа.
- 5) Определите стартовую карьеру.
- 6) Перепишите данные вашей карьеры.
- 7) Возьмите одно бесплатное повышение.
- 8) Начните играть!

— ЧЕТЫРЕ РАСЫ —

Процесс создания персонажа начинается с важного вопроса: какой расой вы хотите играть? В ролевой игре «Боевой молот» вы можете выбирать из четырех: гном, эльф, полурослик и человек. У каждой из них свои сильные и слабые стороны. Далее описаны все расы. Прочитав про них, выберите ту, которая вам больше всего понравилась. После этого переходите к определению Характеристики.

ГНОМЫ (DWARFS)

Гномы — низкая, но крепкая и выносливая раса воинов и ремесленников. Большинство из них живет в подгорных городах, и их шахты уходят глубоко под землю. Гномов легко узнать по их плотным фигурам, длинным волосам и густым бородам. Они грубы и несдержанны, а их свойство затаивать обиду вошло в легенды. Однако гномы отважны и всегда верны друзьям и союзникам. Они пытаются защитить то, что осталось от их горных королевств от орков, гоблинов и других тварей. Гномы тесно связаны с людьми Империи, и многие из них вошли в имперское общество.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Гномы — древняя раса. Задолго до появления людей они жили в регионе, где сейчас расположена Империя, и построили великие города под Краесветными горами. Их гордая цивилизация раскинулась по всему Старому Свету. Их шахты уходили глубоко под землю, где они добывали ценные металлы и камни. Их мастера производили чудес-

ные предметы и накладывали на них волшебные руны. Артиллерией и топорами их армии сокрушали войска Хаоса и других врагов. Цивилизация гномов блистала, но вечно это продолжаться не могло.

Сами того не желая гномы были втянуты в междоусобицу высших и темных эльфов. Высшие эльфы и гномы, которые когда-то вместе сражались с Хаосом, вступили в длинную и жестокую войну, известную как Война Возмездия. После многих сражений гномы победили, но их радость была недолгой. Серия вулканических извержений и землетрясений прошла по Краесветным горам. У гномов, ослабленных после крупных потерь в войне, начались беспорядки. Орки, гоблины, тролли и другие злобные существа атаковали остатки их империи.

С тех пор гномы постоянно воюют. Они часто побеждают, особенно после того, как объединились с Зигмаром (основателем Империи), чтобы сокрушить зеленокожих у перевала Черного огня. Однако гномы Краесветных гор всегда живут на грани войны. Неудивительно, что многие из них селятся в Империи. Их ценят как горожан за их ремесленные навыки и через них налаживают контакты с их горными сородичами.

СОВЕТЫ ПО ОТЫГРЫШУ

Гномы очень строгие и буквально воспринимают все вещи, если только они не пьяны. Они разговаривают густым басом и у них рубленая манера речи. В языке гномов нет места метафорам и сравнениям, поэтому гномы часто пу-

таются в «пышных» речах людей и эльфов. Гномы прямолинейны, практичны и решительны в своих словах и поступках.

ЭЛЬФЫ (ELVES)

Эльфы — гибкая и изящная раса, которую легко отличить по остроконечным ушам и ястребиным чертам лица. У них славная, но трагичная история, и они известны своим умением обращаться с луком, знаниями и магией. Эльфы от рождения понимают пути природы, особенно леса и моря. Они презируют тех, кто посягает на природную чистоту, будь то гордые люди, жадные гномы или злые орки. Они могут показаться отчужденными и равнодушными, но, тем не менее, за века во имя всемирного добра уже погибло намного больше эльфов, чем представителей других рас.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В конце Войны Возмездия, известной среди эльфов как Война Бороды, высшие эльфы отплыли в Ультуан — их островное государство посреди моря — чтобы противостоять темным эльфам. Однако были среди них те, кто не покинул Старый Свет. Часть из них объявила о своей независимости королю-фениксу высших эльфов, а другие продолжали бороздить моря, порой торгуя с развивающимися нациями людей.

По всей Империи в лесах скрыто много эльфийских анклавов, самый крупный из которых находится в Лаурелорнском лесу к северо-западу от великого города Мидденхайм. Хотя их земли лежат в пределах Империи, эльфы не признают императора своим правителем и не считают себя имперскими жителями. У людей Империи достаточно проблем с темными обитателями лесов, такими как зверюды, и они стараются не обращать внимания на эльфов. Это достаточно легко, так как большинство людей не способно отыскать деревню эльфов, даже если будет специально ее искать. Эльфы не любят посторонних и с помощью магии фей скрывают свои лесные дома, однако они помнят об окружающем мире. Встретить их нелегко, но они внимательно следят за тем, что происходит вокруг.

Чаще всего эльфов можно найти в больших торговых городах, таких как Альтдорф, Нульн и Мариенбург. Тут крупные купеческие дома представляют интересы далекого Ультуана. Предполагается, что члены этих купеческих домов будут много путешествовать в юности, чтобы приобрести опыт, который поможет им в будущем. Они часто смотрят сверху вниз на своих диковатых лесных сородичей, однако понимают, что из-за того, что они находятся так далеко от сверкающих башен Ультуана, на них точно так же смотрят высшие эльфы.

СОВЕТЫ ПО ОТЫГРЫШУ

Все эльфы обычно говорят спокойно. Они часто используют рейкшпиль как второй язык и говорят на нем так формально и правильно, как на нем почти никто не говорит. Эльфы также много жестикулируют, что часто развлекает другие расы.

ПОЛУРОСЛИКИ (HALFLINGS)

Полурослики — маленькая, но ловкая раса, которую нетренированный глаз может принять за человеческих детей. То, что у них не отрастает борода, только усиливает сходство. Несмотря на то, что полурослики часто имеют большой животик (из-за того, что едят в два раза чаще других рас), они способны достаточно умело скрываться. Если еще учесть их навыки обращения с пращей, то полурослики могут оказаться неожиданно стойкими противниками. Однако по большей части они миролюбивы и предпочитают работать на фермах, кушать и курить трубочки. Они гордятся своими семьями, и полурослик может без труда вспомнить десять поколений своей семьи.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Откуда произошли полурослики — непонятно. Когда людские племена поселились в землях, где потом появится Империя, они уже были среди них. Однако их было немного, и они практически не играли роли в войнах, приведших к появлению Империи. На самом деле полурослики вообще почти не упоминались в исторических книгах до 1010 года. В этом году император пожаловал полуросликам собственную землю, по легенде, за их вклад в императорскую кухню. В общем, как бы то ни было, полурослики получили землю в верхних пределах реки Авер. С тех пор эта местность называется Мут. Ей управляют сами полурослики, но она является частью Империи. Старейшина Мута даже является одним из пятнадцати императорских избирателей и, следовательно, обладает какой-то политической властью.

Большинство полуросликов домоседы. Им нравится мир и покой; все, что они хотят — чтобы их не трогали и позволили наслаждаться едой и хорошим куревом. Однако некоторым полуросликам Мут кажется скучным местом. Им тошно от того, что самым значительным событием дня является приготовление нового пирога на десерт, и хочется перемен и приключений. Они покидают Мут и часто занимаются воровским промыслом. Так как именно их чаще всего встречают в Империи, то неудивительно, что всех полуросликов считают вороватыми проньерами.

СОВЕТЫ ПО ОТЫГРЫШУ

Полурослики все делают с энтузиазмом, начиная от воровства, кончая поеданием пищи и бегством от опасности.

Они говорят быстро и употребляют много жаргона. Часто они сливают слова в одно, придумывают новые термины и в целом просто поганят имперский язык. Полурослики имеют привычку использовать привязчивые фразы и новые слова, которые они узнают, во всяком случае, пока не обнаружат что-то новенькое. Полурослики часто жестикулируют во время разговора, как и эльфы, но их жесты слишком грубые, чтобы их обсуждать.

ЛЮДИ (HUMANS)

Люди — это самая распространенная раса Старого Света, они основатели Империи. Они не так сильны, как гномы, и не так мудры, как эльфы, однако они живые, энергичные,

и способны достичь многого за короткое время. Они легко адаптируются, и в этом их основная сила и слабость. Много героических людей сражалось против приливов тьмы, но горькая правда в том, что большую часть орд Хаоса составляют именно они.

ПРЕЫСТОРИЯ

По сравнению с эльфами и гномами, люди — молодая раса. Однако они плодовиты и расселились по всему миру, тогда как древние расы вымирают. Несколько тысячелетий назад группа человеческих племен мигрировала на земли Старого Света с юга. Они стали основателями Империи, а также Бретонии, Тилии, Кислева и Эсталии. Дру-

гие продолжили свой путь на север, в морозную Норску и дальше.

Люди Империи гордятся своими достижениями. Они поклоняются своему основателю Зигмару, как богу, и верят, что он защитит их от сил Хаоса и зла. Они полагаются на свои могучие армии, военные машины и магов из Колледжей Магии. Основную часть общества Империи составляют три класса: дворяне, бюргеры и крестьяне — у каждого из них своя роль. Империя — величайшая страна Старого Света и показывает всю силу человечества.

СОВЕТЫ ПО ОТЫГРЫШУ

Вам должно быть известно, как их отыгрывать.

— ХАРАКТЕРИСТИКИ —

Теперь, когда вы выбрали расу, настало время определить Характеристики. Характеристики представляют способности вашего героя в базовых физических и ментальных областях. Они делятся на две группы: Основной Профиль и Вторичный профиль. Характеристики Основного Профиля имеют значение от 0 до 100, и чем они больше, тем лучше. Характеристики Вторичного Профиля обычно имеют значение от 0 до 10, опять же, чем больше, тем лучше. В скобках после названия каждой Характеристики дана ее аббревиатура.

ОСНОВНОЙ ПРОФИЛЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Рукопашная (P) (Weapon Skill (WS)): эта Характеристика показывает умение вашего персонажа сражаться в ближнем бою, как с оружием, так и без него.

Баллистика (B) (Ballistic Skill (BS)): эта Характеристика показывает умение вашего персонажа обращаться с дистанционным оружием, таким как луки, арбалеты и пистолеты.

Сила (C) (Strenght (S)): эта Характеристика показывает, насколько ваш персонаж мускулист.

Стойкость (St) (Toughness (T)): эта Характеристика показывает способность переносить ранения, болезни и отравления.

Ловкость (Lv) (Agility (Ag)): эта Характеристика показывает быстроту, проворность рук и скорость реакции.

Интеллект (Int) (Intelligence (Int)): эта Характеристика показывает способность здраво мыслить, интуицию и ум.

Сила Воли (CB) (Will power (WP)): эта Характеристика показывает ментальную силу и решимость.

Обаяние (Ob) (Fellowship (Fel)): эта Характеристика показывает личную харизму и социальные навыки.

ВТОРИЧНЫЙ ПРОФИЛЬ ХАРАКТЕРИСТИК

Атаки (At) (Attacks (A)): эта Характеристика показывает, насколько быстро ваш персонаж может атаковать. Значение Характеристики равно количеству атак, которое ваш персонаж может нанести за 10 секунд.

Здоровье (Зд) (Wounds (W)): эта Характеристика показывает общее здоровье вашего персонажа. Она означает, сколько урона может вынести персонаж, прежде чем будет критически ранен.

Бонус силы (BC) (Strenght Bonus (SB)): эта Характеристика производная от Силы и используется, когда требуется нанести урон в ближнем бою.

Бонус стойкости (BCт) (Toughness Bonus (TB)): эта Характеристика производная от Стойкости и используется, чтобы сопротивляться урону.

Скорость (Ск) (Movement (M)): эта Характеристика показывает базовую наземную скорость персонажа. Подробно о способах передвижения вне боя и в бою написано в Главе VI.

Магия (Mag) (Magic (Mag)): эта характеристика показывает магическую силу вашего персонажа.

Очки Безумия (Обз) (Insanity Points (IP)): эта Характеристика показывает рассудок вашего персонажа. Герои начинают с 0 Очков Безумия, но получают их во время игры из-за ужасных событий и ранений. Ваш Мастер расскажет об Очках Безумия самостоятельно.

Очки Судьбы (ОС) (Fate Points (FP)): эта Характеристика показывает удачу и в некотором роде судьбу вашего персонажа. Очки Судьбы используются, чтобы избежать смерти. Ваш Мастер расскажет об Очках Судьбы самостоятельно.

ПРОФИЛЬ ПЕРСОНАЖА

Все характеристики персонажа или существа в ролевой игре «Боевой молот» приводятся в профиле персонажа. Выглядит он примерно так:

Основной Профиль (Mail Profile)							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	—	—	—	—	—	—	—
Вторичный профиль (Secondary Profile)							
Ат	Зд	BC	BCт	Ск	М	Обз	ОС
—	—	—	—	—	—	—	—

— ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК —

Первоначальные характеристики зависят от расы персонажа. Чтобы определить Характеристики Основного Профиля, вам понадобятся две десятигранных кости. Найдите выбранную вами расу на **Таблице 2-1: Определение Характеристики**. Там объясняется, как определить начальные Характеристики. В зависимости от Характеристики есть несколько способов сделать это:

- 1) Некоторые имеют просто числовое значение (например, Атаки). Это означает, что Характеристика одинакова для всех представителей вашей расы — просто скопируйте число. Помните, что ни одна раса не начинает с Очками Безумия, поэтому в графе ОБз напишите 0.
- 2) Некоторые имеют базовое значение плюс бросок костей. Например, во всех Характеристиках Основного Профиля сначала стоит 10, 20 или 30, а далее идет +2к10. Чтобы определить их, бросьте соответствующие кости и прибавьте их к базовому числу. Чтобы определить Ловкость Эльфа, к примеру, бросьте 2к10 и добавьте то, что получилось, к 30. Если результат будет 3 и 8, то Ловкость Эльфа будет $30 + 3 + 8 = 41$.
- 3) Бонус Силы и Бонус Стойкости отличаются от других Характеристики, так как они производные. Ваш Бонус Силы равен первой цифре вашей Силы, а Бонус Стойкости — первой цифре вашей Стойкости. Например, у Гнома с Силой 38 будет Бонус Силы 3, а у Эльфа со Стойкостью 24 будет Бонус Стойкости 2.
- 4) Здоровье и Очки Судьбы определяются по отдельным таблицам, простым броском к10. Найдите вашу расу в **Таблице 2-2: Первоначальное Здоровье**, бросьте к10 и посмотрите результат; затем проделайте то же самое по **Таблице 2-3: Первоначальные Очки Судьбы**.

Пример: Николь начинает определять характеристики для своего нового персонажа. Она решила играть эльфийкой, поэтому в таблице 2-1 смотрит колонку для эльфов. Начиная с Рукопашной, она спускается вниз по таблице, пока не доходит до Очков Судьбы. В результате ее профиль выглядит так:

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30	42	24	34	40	26	34	36
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	ОБз	ОС
1	10	2	3	5	0	0	1

Милость Шаллы (Shallya's Mercy)

Возможно, что Ранальд, бог удачи, не улыбнулся вам при определении характеристик. Возможно, вы хотели играть персонажем, умеющим сражаться, но ваша Рукопашная только 22. А может вы хотели играть остроумным персонажем, но ваше Обаяние всего 15. В этом случае вы можете попросить покровительства Шаллы, богини милосердия. Вы можете заменить одну из характеристик основного профиля на среднее значение для вашей расы. Выберите по **Таблице 2-1: Определение характеристик**, что вы желаете заменить. Добавьте 11 (среднее число от 2к10) к базовому значению. Это ваше новое значение для этой характеристики.

Пример: Николь расстроена, что у ее эльфийки сила всего 24. Она просит милости Шаллы и заменяет 24 на 31 (базовая Сила эльфов 20, плюс 11). Отметьте, что при этом поднялся ее Бонус Силы, так как он производная от Силы.

ТАБЛИЦА 2-1: ОПРЕДЕЛЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Характеристика	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
Рукопашная (Р)	30+2к10	20+2к10	10+2к10	20+2к10
Баллистика (Б)	20+2к10	30+2к10	30+2к10	20+2к10
Сила (С)	20+2к10	20+2к10	10+2к10	20+2к10
Стойкость (Ст)	30+2к10	20+2к10	10+2к10	20+2к10
Ловкость (Лв)	10+2к10	30+2к10	30+2к10	20+2к10
Интеллект (Инт)	20+2к10	20+2к10	20+2к10	20+2к10
Сила Воли (СВ)	20+2к10	20+2к10	20+2к10	20+2к10
Обаяние (Об)	10+2к10	20+2к10	30+2к10	20+2к10
Атаки (А)	1	1	1	1
Здоровье (Зд)	Бросьте 1к10 и сверьтесь с Таблицей 2-2: Первоначальное Здоровье			
Бонус силы (БС)	Равен первой цифре вашей Силы			
Бонус стойкости (БСт)	Равен первой цифре вашей Стойкости			
Скорость (Ск)	3	5	4	4
Магия (Маг)	0	0	0	0
Очки Безумия (ОБз)	0	0	0	0

ТАБЛИЦА 2-2: ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ

1к10	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
1-3	11	9	8	10
4-6	12	10	9	11
7-9	13	11	10	12
10	14	12	11	13

ТАБЛИЦА 2-3: ПЕРВОНАЧАЛЬНЫЕ ОЧКИ СУДЬБЫ

1к10	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
1-4	1	1	2	2
5-7	2	2	2	3
8-10	3	2	3	3

— РАСОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ —

Раса вашего персонажа дает вам несколько дополнительных способностей, известных как навыки и таланты. Перепишите соответствующие навыки и таланты в свой лист персонажа. Иногда вам нужно будет выбрать между двумя талантами. Позже ваш персонаж получит навыки и таланты в соответствии со стартовой карьеры. Эти способности помогают определить, что вы умете делать. Подробно о навыках и талантах написано в **Главе IV**.

ГНОМ

Гном обладает следующими навыками и талантами:

Навыки: Знание языка (Рейкшпиль), Знание языка (Хазалид), Общие знания (Гномы), Ремесло (Каменщик, Кузнец или Шахтер).

Таланты: Выносливый, Ремесло гномов, Ночное зрение, Отважный, Сопротивление магии, Старые обиды.

ЭЛЬФ

Эльф обладает следующими навыками и талантами:

Навыки: Знание языка (Рейкшпиль), Знание языка (Эльтарин), Общие знания (Эльфы).

Таланты: Невозмутимый или Хитроумный, Ночное зрение, Отличное зрение, Связь с эфиром или Специалист в оружии (Длинный лук).

ПОЛУРОСЛИК

Полурослик обладает следующими навыками и талантами:

Навыки: Академические знания (Генеалогия/геральдика), Знание языка (Полуросликов), Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Полурослики), Ремесло (Фермер или Повар), Узнавание слухов.

Таланты: Сопротивление Хаосу, Специалист в оружии (Праща), Ночное зрение и один случайный Талант (чтобы узнать его, сделайте бросок по **Таблице 2-4: Случайные таланты**).

ЧЕЛОВЕК

Человек обладает следующими навыками и талантами:

Навыки: Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Империя), Узнавание слухов.

Таланты: 2 случайных Таланта (чтобы узнать их, сделайте два броска по **Таблице 2-4: Случайные таланты**).

ТАБЛИЦА 2-4: СЛУЧАЙНЫЕ ТАЛАНТЫ

Талант	Полурослик	Человек
Острый слух	01-05	01-04
Обоюдорукость	06-10	05-09
Невозмутимый	11-15	10-13
Отличное зрение	16-20	14-18
Быстроногий	21-25	19-22
Крепкий	26-29	23-27
Молниеносные рефлексы	30-33	28-31
Удача	34-38	32-35
Меткий стрелок	39-42	36-40
Лицедей	43-47	41-44
Ночное зрение	—	45-49
Сопротивление болезням	48-51	50-53
Сопротивление магии	52-53	54-57
Сопротивление ядам	54-57	58-61
Хитроумный	58-62	62-66
Шестое чувство	63-67	67-71
Сильный разум	68-72	72-75
Выносливый	73-77	76-79
Вежливый	78-82	80-83
Математик	83-87	84-87
Очень стойкий	88-91	88-91
Очень сильный	92-95	92-95
Прирожденный воин	96-00	96-00

— СТАРТОВАЯ КАРЬЕРА —

У каждого персонажа в ролевой игре «Боевой молот» есть стартовая карьера. Она показывает, чем занимался персонаж, до того как начал жизнь искателя приключений. Чтобы определить бывшую профессию вашего персонажа, бросьте процентник и сверьтесь с колонкой соответствующей вашей расе в **Таблице 2-5**. По желанию вы можете бросить его второй раз и выбрать между двумя карьерами.

*Пример: Для Николь настало время определить начальную карьеру своей эльфийки. Она бросает процентник и смотрит на эльфийскую колонку в **Таблице 2-5: Стартовые карьеры**. Ее бросок 11, что означает артист. Она не уверена, что хочет быть артисткой, поэтому решает бросить снова. Теперь у нее вышло 50, что означает карьеру бандита. Это ей больше по душе, и Николь решает начать игру с карьерой бандита.*

Определив карьеру персонажа, найдите ее в **Главе III** (они расположены там по алфавиту) и перепишите на лист персонажа все ее навыки и таланты. Иногда у вас будет выбор между двумя навыками или талантами. Во всех таких случаях берите то, что вам больше нравится. Иногда у вас будет возможность взять навык, который у вас уже есть

ГЛАВА II: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

из-за расы. Вам позволено взять его снова; это будет давать +10% бонус при использовании этого навыка. Подробно это описано в разделе «**Мастерство в навыке**».

Также в вашей карьере есть раздел, который называется имущество — его тоже нужно переписать на лист персонажа. Это та экипировка, с которой вы начинаете вашу карьеру искателя приключений. Вы получаете следующие вещи, независимо от карьеры:

- Обычную одежду, состоящую из рубашки, брюк, поношенных ботинок, драного плаща.
- Кинжал в ботинке или за поясом.
- Сума или торба, в которой лежит одеяло, деревянная кружка и деревянная посуда.
- Одноручное оружие (топор, дубинка, меч и т.д.)
- Кошель, в котором лежит 2к10 золотых крон (зк).

Подробно это и другое имущество описано в **Главе V**.

Также вам нужно скопировать схему повышений. Она показывает, как ваш персонаж может улучшать свои характеристики. Подробно о схеме повышений написано в **Главе III**. Вот пример схемы повышений для карьеры бандита:

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Пример: *Николь уже знает, что ее эльфийка будет бандиткой. Она переписывает со своей карьеры схему повышений, имущество, навыки и таланты. Среди своих навыков и талантов ей предстоит сделать три выбора. Она должна выбрать между Управлением повозкой и Верховой ездой, Установкой ловушек и Плаваньем, Снайпером и Оглушающим ударом. Подумав, она выбирает Верховую езду, Установку ловушек и Оглушающий удар.*

БЕСПЛАТНОЕ ПОВЫШЕНИЕ

Ваш персонаж начинает не полным новичком. Чтобы отразить прошлый опыт, вам позволено сразу взять одно повышение. Оно может быть:

ТАБЛИЦА 2-5: СТАРТОВЫЕ КАРЬЕРЫ

Карьера	Гном	Эльф	Полу-рослик	Человек	Карьера	Гном	Эльф	Полу-рослик	Человек
Агитатор	01-02	—	01-03	01-02	Дворянин	41-42	—	—	48-49
Ученик мага	—	01-07	—	03-04	Норский берсерк	—	—	—	50
Управляющий	—	—	—	05	Бандит	43-45	46-51	46-48	51-52
Цирюльник	—	—	04	06	Всадник	—	52-57	—	53-54
Лодочник	—	—	—	07-08	Крестьянин	—	—	49-54	55-56
Телохранитель	03-06	—	—	09-10	Гладиатор	46-50	—	—	57-58
Старьевщик	—	—	05	11-12	Вышибала	51-54	—	—	59-60
Охотник за головами	—	—	06-07	13-14	Крысолов	55-58	—	55	61-62
Бюргер	07-10	—	08-09	15-16	Патрульный	—	—	—	63-64
Маркитант	—	—	10-11	17-18	Жулик	—	58-63	56-60	65-66
Углежог	—	—	12-14	19-20	Руноносец	59-63	—	—	—
Кучер	11-12	—	—	21-22	Писарь	64-65	64-69	—	67-68
Артист	13-15	08-12	15-17	23-24	Матрос	66	70-75	—	69-70
Представитель	—	13-19	—	—	Прислуга	67-68	—	61-65	71-72
Эсталийский диестро	—	—	—	25	Щитолом	69-72	—	—	—
Паромщик	—	—	18	26	Контрабандист	73-75	—	66-68	73-74
Пограничник	—	—	19-22	—	Солдат	76-79	—	69-70	75-76
Рыбак	—	—	23	27-28	Оруженосец	—	—	—	77-78
Грабитель могил	—	—	24-26	29-30	Студент	80-81	76-80	71-72	79-80
Колдун	—	—	—	31	Вор	82-84	81-86	73-78	81-82
Охотник	16-19	20-27	27-31	32-33	Головорез	—	—	—	83-84
Посвященный	—	—	—	34-35	Сборщик пошлыны	85-87	—	79-80	85-86
Тюремщик	20-23	—	—	36	Расхититель гробниц	88-90	—	81-85	87-88
Кислевитский коссар	—	—	—	37	Ремесленник	91-94	87-93	86-90	89-90
Воин братства	—	28-34	—	—	Победитель троллей	95-98	—	—	—
Морской пехотинец	24	—	—	38-39	Странник	—	94-00	91-94	91-92
Наемник	25-30	35-39	32-35	40-41	Лакей	—	—	95-96	93-94
Посыльный	—	40-45	36-40	42-43	Стражник	99-00	—	97-00	95-96
Ополченец	31-34	—	41-45	44-45	Дровосек	—	—	—	97-98
Шахтер	35-40	—	—	46-47	Зилот	—	—	—	99-00

- 1) повышением характеристики основного профиля на 5%.
- 2) повышением характеристики вторичного профиля на 1.

Помните, что вы можете повышать характеристику, только если это доступно по вашей схеме. В карьере бандита, к примеру, вы могли бы повысить на +5% Рукопашную или на +1 Атаку, так как эти повышения есть в схеме. Но вы не могли бы повысить на +5% Обаяние или на +1 Скорость, так как их в схеме повышений бандита нет.

Выбрав бесплатное повышение, сделайте пометку возле него на схеме повышений. Она собственно означает, что вы сделали повышение. С ростом опыта вы сможете брать новые повышения.

Пример: *Николь смотрит на свою схему повышений. Подумав, она решает повысить Атаку на 1. Это поможет ей в бою, а Николь уверена, что сражаться ее бандитке придется часто. Николь ставит пометку возле +1 в разделе атак на схеме повышений, чтобы показать, что она взяла повышение. Теперь Николь и ее эльфийка бандитка готовы к действию!*

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖДУТ ВАС!

Если вам не терпится начать, то ваш персонаж уже готов. Однако если вы хотите более подробно детализировать его, продолжайте читать дальше. В любом случае мрачный мир, полный опасных приключений, уже рядом.

— ОЖИВЛЕНИЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА —

При создании персонажа вы получаете основы вашего персонажа, но необходимо еще оживить его. Вам предстоит придумать его прошлое, (мелкие) детали и личность персонажа. Некоторые предпочитают развивать персонажа во время игры, и это вполне разумный подход. В начале игры вам вполне достаточно знать, что ваш персонаж полурослик, Охотник за головами, покинувший Мут в поисках удачи. Однако многие игроки предпочитают прорабатывать личность и прошлое персонажа до начала игры. В этом разделе приведены советы, как это лучше сделать, а также несколько таблиц. С их помощью вы сможете быстро определить детали прошлой жизни, а

также из них можно узнать множество интересных подробностей о Старом Свете.

ДЕСЯТЬ ВОПРОСОВ

Если для оживления персонажа вам нужна помощь, то попробуйте ответить на эти десять вопросов. Они помогут вам сблизиться с вашим новым персонажем.

ОТКУДА ВЫ РОДОМ?

Это самый главный вопрос. Большинство карьер предполагает, что вы из Империи. Однако Империя очень велика, и жизнь в разных ее регионах сильно отличается. Основные регионы Империи — Аверланд, Виссенланд, Мидденланд, Нордланд, Рейкланд, Талабекланд, Остермарк, Остланд, Хохланд и Штирланд. Местность, известная как Пустоши, более всего знаменита портом Мариенбург, когда-то бывшим частью Империи, но давно уже получившим независимость. Также стоит отметить уникальный Мут — родину полуросликов. Подробно Империя описана в **Главе X**.

ИЗ КАКОЙ ВЫ СЕМЬИ?

Вы единственный ребенок, или у вас были братья и сестры? Какое место вы занимали в семье? Может, вы самый старший в семье и предполагаемый наследник, а может, малец, от которого все отказались. Живы ли еще ваши родители? Если нет, то от чего они умерли? Люди в Империи очень редко умирают своей смертью. Гораздо чаще умирают от чумы, голода или насильственной смерти. А может, они отправились в паломничество и так и не вернулись?

ИЗ КАКОГО ВЫ СОЦИАЛЬНОГО КЛАССА?

Социальный класс некоторых карьер понятен и так (например, дворянина, крестьянина и бюргера). К другим же могут принадлежать люди самых разных классов. Кем бы вы ни родились, у вас есть все шансы стать достойным человеком, но высший класс имеет преимущество в этом смысле. В какой слой общества попадает ваша семья? Они крестьяне, рыбаки или строители? А может, они сумели выбиться из крестьян в бюргеры? А может, вы дворянин, чья семья на грани нищеты и падения?

КАРЬЕРЫ И РОДИНА

Некоторые опытные игроки предпочитают выбирать карьеру сами, а не получать ее случайно. Это занимает больше времени, чем описанный тут способ, но чаще всего игрок уже понимает, чего он хочет, когда начинает создавать персонажа. Если ваш Мастер Игры разрешит — можете использовать этот метод без проблем. Однако если запретит — не обессудьте.

Часто Мастера Игры запрещают этот метод, потому что им нравится «случайное рождение» персонажа. Может вам повезет, и вы родитесь дворянином, а может, не повезет, и вы станете грязным, низким крысоловом — в любом случае вы поднимитесь, переживете множество опасностей и решите множество загадок, подготовленных Мастером Игры.

Как вы могли заметить, есть ряд карьер не характерных для Империи (например, Кислевитский коссар). Они показывают, что изредка по Империи путешествуют иностранцы. Если вам не удалось получить эту карьеру, но вы хотите быть иностранцем, то просите разрешения у Мастера Игры. Для этого подходит любая карьера, просто замените общие знания (Империи), на общие знания своей родины и добавьте соответствующий навык знания языков. Все остальное делается точно так же.

ЧЕМ ВЫ ЗАНИМАЛИСЬ, ДО ТОГО КАК ОТПРАВИЛИСЬ НА ПОИСКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?

Это важный вопрос. Вкратце на него отвечает ваша карьера, но вы должны иметь о нем более подробное представление. Многие карьеры охватывают широкий выбор профессий. Вы должны все обдумать и определиться, чем вы занимались до приключений. Навыки, взятые вами во время создания персонажа, помогут вам в этом. Предположим, что вы солдат из Хохланда. Вы можете решить, что служили в армии курфюрста аркебузиром (из-за чего и получили талант Специалист в оружии (огнестрельное)).

ПОЧЕМУ ВЫ ОТПРАВИЛИСЬ НА ПОИСКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?

Жизнь искателя приключений весьма опасна. Они путешествуют, а странствия по Империи — дело опасное. Крестьяне без причины никогда не отходят от своей деревни больше чем на пару миль. Бандиты, зверолоуды, гоблины — все они бесчинствуют на дорогах, а на реках им не уступают пираты. Что же заставило вас избрать такую жизнь? Может, ваш личный долг? Может, вы стремитесь отомстить тем, кто разрушил вашу жизнь и убил вашу семью? А может, вами движет жажда золота или острых ощущений?

НАСКОЛЬКО ВЫ РЕЛИГИОЗНЫ?

Жители Империи верят в разных богов и редко почитают одного из них больше, чем других. Даже жрец Зигмара молится Мананну, богу морей, прежде чем отправится в путешествие на корабле. Чтобы выздороветь, обращаются с молитвами к Шалале, богине милосердия. Охотники приносят часть добычи в жертву Таалу, богу природы. Некоторые люди более религиозны, чем их соотечественники. Насколько лично вы религиозны? Есть ли бог, которого вы предпочитаете другим? Наемники часто почитают Мирмидию, богиню войны, больше чем других бо-

гов, так как война — это их жизнь. Послушники и жрецы должны сразу определиться, кому будут поклоняться.

КТО ВАШИ ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ И ЗЛЕЙШИЕ ВРАГИ?

Другие персонажи могут быть вашими лучшими друзьями, но это не обязательно. Возможно, до начала игры вы даже не знали друг друга. Кто ваши друзья и где они живут? Вы в хороших отношениях или разругались? Может, у вас есть враги? Каким образом вы их приобрели? Эту информацию хорошо бы обсудить с вашим Мастером, потому что хороший Мастер использует эти детали в игре, и это придаст миру реализма. Друзья могут помочь вам в нужде или стать злейшими врагами. Если Мастер хочет, чтобы вы сильнее погрузились в приключение, то он введет в него ваших личных врагов.

ЧТО ВЫ БОЛЬШЕ ВСЕГО ЦЕНИТЕ?

У вас есть предметы, которые имеют для вас сентиментальную ценность? Они не обязательно должны быть дорогими, но должны иметь для вас большое значение. Может, этот ржавый меч — это все, что оставил вам отец? А может, это медное колечко — последняя память об убитом муже? Может, эта старая кляча — первая лошадь, которую вы оседлали? Также вы можете договориться с Мастером Игры, что у вас были какие-то важные предметы, которые вы потеряли, но которые хотите найти во что бы то ни стало.

КОМУ ВЫ ПРЕДАНЫ?

В Старом Свете редко встречаются одиночки. Тут слишком опасно жить без союзников. Есть ли люди или организация, которой вы преданы? Может, мэр вашего города спас вашу сестру от чумы, и вы сделаете все, чтобы помочь ему? Может быть, ваш мастер вытащил вас из нищеты, и вы теперь преданы не только ему, но и гильдии? Также вы можете быть верным последователем церкви.

КАК СТАЛЬ

Аларик изумленно уставился на происходящее перед ним. Мальчик смотрел как деревенские бандиты нападают на одинокого путника. Они избili и ограбили много таких, используя рогатины и большие дубины, чтобы сбить с ног свою добычу. Но только не этого. Аларик осознал это только сейчас. В его глазах не было страха, когда бандиты окружили его. Он ничего не сказал, ничего не нужно было говорить. Он просто стоял, держась за рукоять меча, покоящегося в ножнах, обеими руками. Когда бандиты напали, он начал наносить свои удары. Он бил бандитов наверху меча и плашмя клинком, и это казалось безумным. Меньше чем за минуту, все четверо лежали в грязи и стонали. Кровь капала из разбитых носов и страшных рваных ран. Было видно, что их кости сломаны. А путник даже не обнажил клинок.

Аларик собрался с духом и подошел к человеку.

— Простите, сэр, — пробормотал он. — Если вам нужна еда и место для сна, хижина моей матери находится рядом.

Путешественник смерил мальчика с холодным взглядом серых глаз. Он кивнул и сказал:

— Пойдем.

Мальчик шел и человек следовал за ним, оглядываясь вокруг в поисках скрытых врагов. Аларик сказал:

— Если вы не возражаете, можно спросить, сэр, где вы научились так биться? Вы должны быть из крупного города, такого как Альтдорф или Нульн.

Человек рассмеялся:

— Я вырос в деревне, похожей на эту, малец, доя коров и сея хлеб.

— Но... но как это может быть? — спросил удивленный Аларик.

— Мир темен и жесток, — сказал путешественник. — Если тебе повезет, он закалит тебя как сталь. Если этого не случится, — он указал на кровоточащих бандитов — он сокрушит тебя.

— Послушай меня, малец, — сказал он особенно мягко. — Будь как сталь.

КОГО ВЫ ЛЮБИТЕ / НЕНАВИДИТЕ?

Любовь и ненависть — самые сильные из эмоций. Какое место они имеют в вашей жизни? Любите ли вы кого-либо? Это угасающая страсть или глубокое чувство? С другой стороны, может, вы ненавидите кого-либо? Почему? Чувство возмездия — сильная эмоция, часто связанная с ненавистью.

Вы можете ненавидеть отдельную личность (собственно вашего врага) или целую группу людей. Например, если ваша жена была убита зверолодами, вы можете возненавидеть их всех. Или после того, как беспринципный юрист отобрал у вас дом, вы можете после считать всех юристов крючкотворами и негодяями.

— ПРИМЕР ЛИСТА ПЕРСОНАЖА —

Вот как заполнила Николь лист персонажа своей бандинки. Заметьте, что она отметила свое бесплатное повышение (+1 к атакам). Когда она получит 100 опыта, она сможет потратить их на то, чтобы увеличить свои Р, Б, Лв или Инт на 5% или Зд на 1. Она не сможет снова уве-

личить атаки, так как уже взяла это повышение.

Лист персонажа — самая важная вещь для вас как для игрока. Вот несколько советов о том, как с ним обращаться:

- **Всегда пишите карандашом.** Характеристики, схемы

ПЕРСОНАЖ

Имя: *Мальвина*

Раса: *Эльф*

Текущая карьера: *Бандит*

Предыдущая карьера: *нет*

ЛИЧНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Возраст: *45* Пол: *женский*

Цвет волос: *зеленый* Вес: *75 фунтов*

Цвет волос: *светло-рыжие* Рост: *5'10"*

Знаменитый знак: *барабанщик* Число братьев/сестер: *1*

Место рождения: *Рейквальдский лес*

Отличительные знаки: *нет*

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Первичный Стартовый	Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
	30	42	31	34	40	31	34	36
Повышение	+10	+10			+10	+5		
Текущий	30	42	31	34	40	31	34	36

Вторичный Стартовый	Ат	%	БС	БСг	Ск	М	ОБ*	ОС
	1	11	3	3	5	0	0	1
Повышение	+1	+2						
Текущий	2	11	3	3	5	0	0	1

ОРУЖИЕ

Название	Вес	Группа	Урон	Диап-н	Префер.	Преимущество
<i>Лук</i>	<i>80</i>	<i>0</i>	<i>3</i>	<i>24/48</i>	<i>Толу</i>	<i>нет</i>
<i>Одноручное</i>	<i>50</i>	<i>0</i>	<i>ФС</i>			<i>нет</i>
<i>Щит</i>	<i>50</i>	<i>0</i>	<i>ФС-2</i>			<i>Защитное</i>

ДОСПЕХ

Базовые правила

Тип доспеха: *Легкий* Очки Доспеха: *1*

Расширенные правила

Тип доспеха	Вес	Зона защиты	ОД
<i>Кож. дубл.</i>	<i>40</i>	<i>Тело</i>	<i>1</i>

ИГРОК

Имя: *Николь* Мастер Игры: *Крис*

Кампания: *Зов Альтдорфа* Год кампании: *2522*

ОЧКИ ОПЫТА

Текущие: *0* Всего: *0*

ДВИЖЕНИЕ В БОЮ

Движение/Отступление: *10* Стремительная Атака: *90* Бег: *30*

ОЧКИ ДОСПЕХА

ГОЛОВА

0
01-05

ТЕЛО

7
36-80

ПРАВАЯ НОГА

0
01-15

ЛЕВАЯ РУКА

0
01-11

ПРАВАЯ РУКА

0
01-00

ЛЕВАЯ НОГА

0
01-00

Основное действие	Тип	Расширенные действия	Тип
Приближение	Полудействие	Яростная атака	Действие
Сотворение	Различно	Полная защита	Действие
Стремительная атака	Действие	Ожидание	Полудействие
Отступление	Действие	Фигт	Полудействие
Движение	Полудействие	Осторожная атака	Действие
Изготовка	Полудействие	Скачок/прыжок	Действие
Переадреска	Различно	Вытеснение	Полудействие
Встать/Осесть	Полудействие	Защитная стойка	Полудействие
Обычная атака	Полудействие	Бег	Действие
Быстрая атака	Действие		
Использование навыка	Различно		

ГЛАВА II: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

повышений, имущество, навыки, таланты и все остальное часто меняется, поэтому не стоит использовать ручку или маркер. Старый добрый карандаш с ластиком — это все, что вам нужно.

- **Делайте запасную копию.** Каждую пару сессий сделайте копию вашего листа персонажа, или просто переписывайте его на другой. Иначе однажды разлитая минералка или выроненная пицца полжигают конец вашему персонажу.

- **Показывайте Мастеру.** Время от времени показывайте ваш лист Мастеру Игры. Всегда лучше, если он осведомлен об умениях вашего персонажа.
- **Заведите себе книгу заклинаний.** Есть третья страница листа персонажа, предназначенная только для заклинателей. Если вы играете за жреца или мага, то вам лучше скопировать ее, чтобы записывать свои заклинания.

НАВЫКИ					
ПРОСТЫЕ НАВЫКИ (ХАР-КА)	ВЫЛТ	+10%	+20%	СВЯЗАННЫЕ ТАЛАНТЫ	
Азартные игры (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Бесшумность (Лв)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Скиталец	
Верховая езда (Лв)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Восприимчивость (Инт)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Отличное зрение	
Выживание (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Гнезд (С)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Забота о животных (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Запутывание (С)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Командование (Об)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Лазание (С)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Маскировка (Об)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Оценка (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Очарование (Об)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Плавание (С)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Поглощение алкоголя (Ст)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Поиск (Инт)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Скрытность (Лв)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Скиталец	
Торговля (Об)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Узнавание звуков (Об)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Управление повозкой (С)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
СЛОЖНЫЕ НАВЫКИ (ХАР-КА) Выхл +10% +20% СВЯЗАННЫЕ ТАЛАНТЫ					
Общие знания (эльфы)	Инт	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Уклонение	Лв	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Майские знаки (воров)	Инт	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Установка ловушек	Лв	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Знание языка (эсталийский)	Инт	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Знание языка (рейдантиль)	Инт	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
()	()	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

ТАЛАНТЫ	
ТАЛАНТ	ОПИСАНИЕ
Отличное зрение	+10% бонус к проверкам Восприимчивости связанных со слухом
Ночное зрение	Вы видите в 30 ярдах в естественной темноте
Скиталец	+10% бонус к проверкам Скрытности и Бесшумного передвижения на природе
Хитроумный	+3% бонус к Инт
Специалист в оружии (длинный лук)	Умение использовать длинный и эльфийский лук
Оглушающий удар	При удачной атаке можно оглушить противника вместо нанесения урона

ИМУЩЕСТВО		
ПРЕДМЕТ	ВЕС	ОПИСАНИЕ
10 стрел	20	боеприпасы

ДЕНГИ	
Золотые Кроны (зк):	5
Серебряные Шиллинги (ш):	0
Бронзовые пени (п):	0

— ПОЛЕЗНЫЕ ТАБЛИЦЫ —

На следующих страницах вы найдете много таблиц, которые помогут вам детализировать вашего персонажа. Туда входят как физические характеристики, такие как рост, вес, цвет глаз и волос, так и другие вещи: количество братьев и сестер, место рождения. В таблицах мест

рождения указаны лишь немногие из поселений Империи. Ну и, наконец, тут присутствуют таблицы распространенных имен для каждой расы и пола. Более подробный набор имен прилагается к «Набору персонажа».

ФИЗИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

ТАБЛИЦА 2-6: РОСТ

	Женщина	Мужчина
Гном	4'2"+1к10	4'4"+1к10
Эльф	5'4"+1к10	5'6"+1к10
Полурослик	3'2"+1к10	3'4"+1к10
Человек	5'1"+1к10	5'4"+1к10

ТАБЛИЦА 2-8: ЦВЕТ ВОЛОС

1к10	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
1	пепельный	серебристые	пепельные	пепельные
2	золотистые	пепельные	соломенные	соломенные
3	рыжий	соломенные	золотистые	золотистые
4	светло-рыжие	золотистые	золотистые	светло-рыжие
5	светло-русый	светло-рыжие	светло-рыжие	рыжие
6	русый	светло-русые	рыжие	светло-русые
7	русый	светло-русые	светло-русые	русые
8	темно-русый	русые	русые	темно-русые
9	иссиня-черный	темно-русые	темно-русые	темно-русые
10	черный	черные	черные	черные

ТАБЛИЦА 2-7: ВЕС

1к100	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
01	90	80	75	105
02-03	95	85	75	110
04-05	100	90	80	115
06-08	105	95	80	120
09-12	110	100	85	125
13-17	115	105	85	130
18-22	120	110	90	135
23-29	125	115	90	140
30-37	130	120	95	145
38-49	135	125	100	150
50-64	140	130	100	155
65-71	145	135	105	160
72-78	150	140	110	165
79-83	155	145	115	170
84-88	160	150	120	175
89-92	165	155	125	180
93-95	170	160	130	190
96-97	175	165	135	200
98-99	180	170	140	210
00	185	175	145	220

ТАБЛИЦА 2-9: ЦВЕТ ГЛАЗ

1к10	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
1	светло-серые	серо-голубые	голубые	светло-серые
2	синие	голубые	каштановые	серо-голубые
3	медные	зеленые	каштановые	голубые
4	светло-карие	медные	светло-карие	зеленые
5	светло-карие	светло-карие	светло-карие	медные
6	карие	карие	карие	светло-карие
7	карие	темно-карие	карие	карие
8	темно-карие	серебристые	темно-карие	темно-карие
9	темно-карие	фиолетовые	темно-карие	фиолетовые
10	фиолетовые	черные	темно-карие	черные

ТАБЛИЦА 2-10: ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЗНАКИ

Особые приметы не влияют на ваши характеристики — они только изменяют внешний вид. В мире «Боевого молота» абсолютно нормально, когда у человека есть пятнышки от оспы, странные зубы, бородавки и другие небольшие уродства. Мало того, к тем, у кого их нет, часто относятся с подозрением. Стоит отметить, что у эльфов очень редко бывают такие особые приметы.

Бросок	Результат	Бросок	Результат	Бросок	Результат
01-05	пятна от оспы	36-39	бородавка	71-75	отсутствующий ноготь
06-10	красноватое лицо	40-45	сломанный нос	76-80	необычная походка
01-11	шрам	46-50	отсутствующий зуб	82-84	странный запах
16-20	татуировка	51-55	зуб вне зубного ряда	85-89	большой нос
21-25	серьга	56-60	амблиопичный глаз	90-94	большое родимое пятно
26-29	рваное ухо	61-65	отсутствующая бровь (брови)	95-98	небольшая залысина
30-35	кольцо в носу	66-70	отсутствующий палец	99-00	глаз (глаза) странного цвета

СЕМЬЯ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ

ТАБЛИЦА 2-11: КОЛИЧЕСТВО БРАТЬЕВ И СЕСТЕР

1к10	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
1	0	0	1	0
2-3	0	1	2	1
4-5	1	1	3	2
6-7	1	2	4	3
8-9	2	2	5	4
10	3	3	6	5

Примечание: Вы с равной вероятностью можете иметь брата или сестру. Если хотите, можете сделать бросок на карьеры для своих родителей, братьев и сестер.

ТАБЛИЦА 2-12: ЗВЕЗДНЫЙ ЗНАК

Звездные знаки не влияют на ваши характеристики — их используют только астрологи, ведьмы и мошенники. Большинство из жителей Империи знает, под каким знаком они родились, но совсем не каждый понимает его значение.

1к100	Звездный Знак	Значение
01-05	Отшельник Вимунд	Знак выносливости
06-10	Большой крест	Знак ясности
11-15	Линия художника	Знак точности
16-25	Бык Гнатус	Знак долга
26-30	Дракон Драгомас	Знак храбрости
31-35	Сумерки	Знак иллюзий и тайн
36-40	Перевязь Грунгни	Знак военной карьеры
41-45	Маммит Мудрый	Знак мудрости
46-50	Муммит Глупый	Знак инстинкта
51-55	Два вола	Знак плодородия и ремесленничества
56-60	Танцор	Знак любви и привлекательности
61-65	Барабанщик	Знак несдержанности и гедонизма
66-70	Дудочник	Знак обманщика
71-75	Вобис Слабый	Знак тьмы и неопределенности
76-80	Сломанная повозка	Знак гордости
82-85	Грязный козел	Знак отказа от мирского
86-90	Котел Рири	Знак милосердия, смерти и создания
91-95	Петух Какельфо	Знак денег и купцов
96-98	Костерез	Знак навыков и обучения
99-00	Ведьмочкина звезда	Знак магии

Вот несколько часто употребляемых в Империи фраз, имеющих отношения к Звездным знакам.

«**Верный как Гнатус**»: о ком-то, чья преданность не знает границ.

«**Да, это не Линия художника**»: дрянная работа, неточные указания.

«**Под Барабанщиком**»: участие в каком-либо кутеже, особенно с выпивкой.

«**Это же так же явно, как Большой крест**»: о чем-то очевидном.

ТАБЛИЦА 2-13: ВОЗРАСТ

1к100	Гном	Эльф	Полурослик	Человек
01-05	20	30	20	16
06-10	25	35	22	17
11-15	30	40	24	18
16-20	35	45	26	19
21-25	40	50	28	20
26-30	45	55	30	21
31-35	50	60	32	22
36-40	55	65	34	23
41-45	60	70	36	24
46-50	65	75	38	25
51-55	70	80	40	26
56-60	75	85	42	27
61-65	80	90	44	28
66-70	85	95	46	29
71-75	90	100	50	30
76-80	95	105	52	31
82-85	100	110	54	32
86-90	105	115	56	33
91-95	110	120	58	34
96-00	115	125	60	35

ТАБЛИЦА 2-14: МЕСТО РОЖДЕНИЯ ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА

Первый бросок определяет вашу родную провинцию, а второй поселение, в котором вы родились. Если результат будет некрасивым и неприемлемым (например, дворянин, рожденный в лачуге), то придумайте родину сами или перебросьте.

1к1	Результат	1к1	Результат
0	Аверланд	0	Город
1	Хохланд	1	Процветающий городок
2	Мидденланд	2	Торговый городок
3	Нордланд	3	Укрепленный городок
4	Остермарк	4	Фермерская деревня
5	Остланд	5	Бедная деревня
6	Рейкланд	6	Маленькое поселение
7	Штирланд	7	Животноводческая ферма
8	Талабекланд	8	Земледельческая ферма
9	Виссенланд	9	Лачуга

ТАБЛИЦА 2-15: МЕСТО РОЖДЕНИЯ ДЛЯ ПОЛУРОСЛИКА

1к100	Результат
01-50	Мут
51-00	Сделайте бросок по Таблице 2-14: Место Рождения для Человека

ТАБЛИЦА 2-16: МЕСТО РОЖДЕНИЯ ДЛЯ ГНОМА

1к100	Результат
01-30	Сделайте бросок по Таблице 2-14: Место рождения для человека
31-40	Карак Норн (Серые горы)
41-50	Карак Изор (Своды)
51-60	Карак Хирн (Черные горы)
61-70	Карак Кадрин (Краесветные горы)
71-80	Караз-а-Карак (Краесветные горы)
81-90	Зуфбар (Краесветные горы)
91-00	Барак Варр (Черный залив)

ТАБЛИЦА 2-17: МЕСТО РОЖДЕНИЯ ДЛЯ ЭЛЬФА

1к100	Результат
01-20	Альтдорф
21-40	Мариенбург
41-70	Лаурелорнский лес
71-85	Великий лес
86-00	Рейквальдский лес

ИМЕНА ПЕРСОНАЖЕЙ

ТАБЛИЦА 2-18: ИМЕНА ДЛЯ ЧЕЛОВЕКА

1к100	Женские	Мужские
01-05	Алекса	Адельберт
06-10	Альфрида	Альберхт
11-15	Беатрис	Терхольд
16-20	Бианка	Дитер
21-25	Карлотта	Экхард
26-30	Эльфрида	Феликс
31-35	Элиза	Готфрид
36-40	Габриель	Густав
41-45	Гречен	Хейнц
46-50	Ханна	Иоганн
51-55	Ильза	Конрад
56-60	Клара	Леопольд
61-65	Ярла	Магнус
66-70	Людмила	Отто
71-75	Матильда	Питер
76-80	Регина	Рудигер
82-85	Сольвейг	Зигфрид
86-90	Теодора	Ульрих
91-95	Ульрика	Вальдемар
96-00	Верта	Вольфганг

ТАБЛИЦА 2-20: ИМЕНА ДЛЯ ЭЛЬФА

1к100	Женские	Мужские
01-05	Алань	Алютоль
06-10	Альтрония	Амендиль
11-15	Давандрель	Ангран
16-20	Эльдриль	Кавиндель
21-25	Эпония	Дольвен
26-30	Фанриэль	Эльдилор
31-35	Филамир	Фаландар
36-40	Галлина	Фарнот
41-45	Хэлион	Гильдириль
46-50	Илюдиль	Харронд
51-55	Ионор	Имхоль
56-60	Линдара	Ларандар
61-65	Лорандара	Лоренор
66-70	Марувизель	Меллион
71-75	Пелгрانا	Мормакар
76-80	Силювэйн	Равандиль
82-85	Таллана	Торендиль
86-90	Ульяна	Урдитан
91-95	Вивандрель	Валахьюр
96-00	Явизель	Явандир

ТАБЛИЦА 2-19: ИМЕНА ДЛЯ ГНОМА

1к100	Женские	Мужские
01-05	Аника	Бардин
06-10	Аста	Брок
11-15	Астрид	Димзад
16-20	Берта	Дюрак
21-25	Бриджит	Гарил
26-30	Дагмар	Готтри
31-35	Эльза	Грунди
36-40	Эрика	Харгин
41-45	Франциска	Имрак
46-50	Грета	Каргун
51-55	Хунни	Йотун
56-60	Ингрид	Магнар
61-65	Янна	Мордрин
66-70	Карина	Наргонд
71-75	Петра	Орзар
76-80	Зигрид	Рагнар
82-85	Зигрун	Снорри
86-90	Зильма	Сторри
91-95	Тильда	Тингрим
96-00	Улла	Ургрим

ТАБЛИЦА 2-21: ИМЕНА ДЛЯ ПОЛУРОСЛИКА

1к100	Женские	Мужские
01-05	Агнесс	Адам
06-10	Алиса	Альберт
11-15	Елена	Альфред
16-20	Ева	Аксель
21-25	Фрида	Карл
26-30	Грета	Эдгар
31-35	Ханна	Хьюго
36-40	Хайди	Яков
41-45	Хильда	Людо
46-50	Янна	Макс
51-55	Карин	Никлаус
56-60	Лени	Оскар
61-65	Мария	Пол
66-70	Петра	Ральф
71-75	Сильма	Руди
76-80	София	Тео
82-85	Сьюзи	Томас
86-90	Теда	Удо
91-95	Улла	Виктор
96-00	Ванда	Уолтер

ГЛАВА III: КАРЬЕРЫ

«После того как, вы потратили пять лет продираясь сквозь реки человеческого дерьма, сражения с гоблинами в пещерах под горами кажутся вам вполне привлекательными.»

— Генрих, Альддорфский Крысолов

Как Персонаж Игрока вы стоите много выше простого населения Империи. В отличие от вас, большинство граждан Империи связаны ограничениями, накладываемыми их родом, и социальными нормами. Вы оставили прошлое позади ради обретения славы и богатства, вы стали искателем приключений. В то время как большинство людей не отходят от своего дома более чем на 5 миль, вы отправились в путешествие по дорогам и рекам Империи в поисках приключений. Однако вы не были рождены искателем приключений. Вы жили обычной жизнью, пока Судьба не решила испытать Вас. Ваша раса раскрывает некоторые моменты вашего прошлого, а ваша стартовая карьера раскроет остальное.

Ваша стартовая карьера повестует о том, какой жизнью вы жили до того, как решили стать искателем приключений. Это основа, Вашего персонажа. В ходе своих приключений, вы, в конечном счете, достигнете всего в этой карьере и начнете искать новые пути развития.

Выбранная карьера влияет на то, какие способности персонажа вы можете улучшить, кто Вы в этом мире, и что вы получаете за это. Каждая карьера также открывает двери к новым профессиям и новым возможностям. Часть удовольствия, получаемого при игре в *РИБМ*, заключается в планировании будущего вашего персонажа, в выборе способов развития от того, кто вы есть, к тому, кем вы бы хотели быть.

БАЗОВЫЕ И ПРОДВИНУТЫЕ

КАРЬЕРЫ

В *РИБМ* существует два типа профессий — базовые и продвинутые. Базовые карьеры широко распространены по всей Империи, в то время как продвинутые карьеры доступны лишь тем, кто пережил многое и стал достаточно опытен. Они являются более привлекательными и престижными, нежели Базовые карьеры. Например, Оруженосец — базовая карьера, а Рыцарь — продвинутая.

Все стартовые карьеры являются базовыми карьерами. Никто не может начать игру Капитаном корабля или Охотником на ведьм. Это то положение, которого вы должны достичь в течение игры.

ВАША СТАРТОВАЯ КАРЬЕРА

Как вы уже заметили, в процессе создания персонажа — вы выбираете Стартową Карьеру и копируете доступные ей навыки и таланты на лист персонажа. Иногда ваша карьера предложит вам выбрать таланты или навыки. Если это так, выберите те, которые вы сочтете нужными. Остальные вы сможете получить позже (см. подробнее «Выбор навыков и талантов»).

Помимо ваших способностей, вы должны записать также Схему развития вашей карьеры. Ваша Схема развития показывает все характеристики, которые вы можете улучшить в этой карьере. Например, Солдат, может улучшить свой Рукопашную, тогда как Писарь может увеличить свой Интеллект. Однако это не произойдет автоматически! Вы должны упорно трудиться, чтобы развить свои способности.

Во время вашего приключения вы будете получать от МИ Очки Опыта (ОО). Они награда за толковые идеи, хороший отыгрыш роли и успешное завершение столкновений. Чтобы улучшить своего персонажа, вы должны потратить ОО на «повышение» ваших характеристик. Вы уже получили «свободное» повышение во время создания персонажа. После этого вы должны будете заплатить за каждое новое повышение отдельно. Вы должны потратить 100 ОО за:

- Увеличение на 5% характеристики своего Первичного профиля
- Увеличение на 1 характеристики своего вторичного Профиля

Купив повышение, не забудьте сделать отметку в вашей Схеме Развития, напоминающую, на что вы потратили свои ОО. Например, если у вашей профессии есть возможность увеличить Рукопашную на +5%, то вы ставите отметку рядом с ним после покупки повышения. Если есть возможность увеличить на +10%, то вам требуется поставить две отметки для полного повышения (так как вы покупаете его посредством 5%-ых повышений). Отметим, что вы не можете повысить свои Бонус Силы и Бонус Стойкости. Они всегда зависят от вашей текущей Силы и Стойкости. В конечном результате вы купите все повышения доступные для вашей стартовой карьеры. Когда это случится, придет время поменять карьеру

СМЕНА КАРЬЕРЫ

В каждом описании карьеры имеется список Карьерного роста. Он представляет собой различные возможности для развития вашего персонажа. Например, Оруженосец может стать Рыцарем, потому что он числится в списке его Карьерного Роста. Он не может стать Атаманом, потому что он не числится в списке Карьерного роста Оруженосца. Первый шаг в смене карьеры, это решение, какой из предоставленных вариантов роста вы бы хотели взять.

Прежде чем вы сможете освоить в новую карьеру, которую вы выбрали, вы должны выполнить два условия. Во-первых, вы должны получить все необходимое Имущество выбранной карьеры. Во-вторых, вы должны заплатить 100 ОО для

ТАБЛИЦА 3-1: РАСХОД ОЧКОВ ОПЫТА

Улучшение	Опыт
Увеличение на 5% хар-ки первичного профиля	100 ОО
Увеличение на 1 хар-ки вторичного профиля	100 ОО
Покупка Таланта	100 ОО
Покупка Навыка	100 ОО
Повышение Мастерства навыка на 10%	100 ОО
Выбор новой карьеры	100 ОО
Выбор любой базовой карьеры	200 ОО

того, чтобы освоить новую карьеру. Эти действия характеризуют ваше начальное обучение и приобретение средств, необходимых для перехода к новой карьере.

Когда вы выполняете эти два условия и получаете от МИ разрешение, вы копируете себе новую Схему развития выбранной вами карьеры. Если ваша новая карьера имеет большие значения характеристик, нежели старая (наиболее распространенная ситуация), сотрите старые значения и запишите новые. Иногда, ваша новая карьера обладает более низкими значениями характеристик, нежели ваша предыдущая карьера. В этом случае просто оставьте их прежними, так как новая карьера не может сделать значение вашей характеристики хуже, чем оно есть. Если вы, к примеру, оставляете карьеру, где Сила Воли равна +20% и выбираете другую, где Сила Воли равна лишь +10%, то вы не изменяете значение этой характеристики. Если же происходит обратная ситуация, то вы изменяете данное значение в своем листе персонажа на +20%.

Вы никогда не теряете полученных достижений. Если вы закончили карьеру, когда ваше Обаяние равно +20%, а в новой оно равно +30%, то вы сохраняете четыре повышения характеристик, которые уже приобрели. Это значит, что вы должны сделать всего два повышения характеристики (стоимость 200 ОО) чтобы поднять ваше значение Обаяния с +20% до +30%.

После этого вы заканчиваете вносить изменения в Схему развития вашей карьеры.

— ВЫБОР НОВОЙ КАРЬЕРЫ —

Понимание сути вашей Стартовой карьеры облегчает процесс выбора новой карьеры. Она отражает то что происходило с вами раньше, до того как вы стали искателем приключений. Но что насчет вашей следующей карьеры? Как вы представляете свое место в Старом Свете, как искателя приключений, так и в Имперском обществе? Ниже приведен ряд советов, о том какой выбор при смене карьеры имеет смысл сделать.

ОСНОВНЫЕ СООБРАЖЕНИЯ

Начните с расстановки приоритетов вашего персонажа. Когда вы завершаете карьеру, вам открывается множество возможностей. Вы можете выбрать любую карьеру из списка Карьерного роста за 100 ОО, или заплатить

ВАША ВТОРАЯ КАРЬЕРА

Когда вы выбираете вашу вторую карьеру, вы не получаете автоматически все доступные навыки и таланты как было при выборе вами стартовой карьеры. На самом деле, вы постепенно приобретаете перечисленные навыки и таланты для того, чтобы закончить вашу Схему развития. Когда вы можете выбрать из двух навыков или талантов, вы выбираете один из них. Если вы уже имеете перечисленные навыки или таланты, вы можете ничего не приобретать. Однако, в случае с навыками, вы можете пожелать взять преимущество по правилам Мастерство навыка (смотри Глава IV). Это правило применимо ко всем карьерам, кроме вашей Стартовой карьеры.

Таблица 3-1: Расход Очков Опыта показывает, как вы можете потратить полученные очки опыта.

ВЫБОР НАВЫКОВ И ТАЛАНТОВ

Многие карьеры предлагают выбрать навыки и таланты. Например, карьера Агитатор позволяет вам выбрать талант Невозмутимый или Уличный боец. Для начала вам необходимо выбрать один из двух иначе вы не сможете завершить карьеру. Однако после того как вы закончили вашу Схему развития, вы можете приобрести за ОО дополнительные навыки и таланты. Все навыки и таланты всегда стоят 100 ОО. Вы не обязаны приобретать эти навыки и таланты для того, чтобы завершить карьеру, все зависит от вашего желания. В любом случае проверьте, как реагирует на это ваш МИ.

Некоторые карьеры дают вам возможность выбрать «любые два» или «любые три» навыка и таланта. Если вы имеете уже достаточно навыков и талантов из этого списка, то вы не обязаны приобретать новые для того, чтобы завершить карьеру, однако у вас есть такая возможность. Мастер-маг, к примеру, уже имеет два таланта Малой магии от карьеры Подмастерье мага, поэтому снова тратить ОО ему необязательно. Однако он может приобрести два новых таланта Малой магии таланта, если пожелает.

двойне, за любую Базовую карьеру не входящей в этот список. Это хороший момент, чтобы подумать о ваших целях. Есть ли вещи, которых вы хотите достичь? Если да, то какая карьера в этом больше поможет? Допустим, вы начинали как Наемник и мечтали, что когда-нибудь будете командовать собственным отрядом наемных клинков. В этом случае карьера Сержант, будет хорошим выбором для вас, потому что она будет первым шагом вверх по цепочке званий к карьере Капитана.

Кроме того, благоразумно будет обдумать часть ваших приключений, произошедших недавно, возможно в них подвернется зацепка к желаемым возможностям. Что если ваш Наемник, побывав недавно в Краесветных Горах, оказал помощь Капитану гномов в трудной компании против го-

блинов? В этом случае имеет смысл выбрать карьеру Щитолом, что поможет вам в достижении карьеры Капитана.

Вы всегда должны помнить, что живете жизнью искателя приключений. Вы много путешествуете, и нигде не останавливаетесь надолго. Ваша новая карьера непременно должна соответствовать вашему образу жизни. Вы не можете стать Оруженосцем в замке, и остаться там на шесть долгих месяцев. Вы должны посоветоваться с вашим Мастером Игры, чтобы определить, будет ли это уместно в его кампании. Для примера, Сержант легко может участвовать в составе военной компании, но менее реально его участие в клубке придворных интриг.

КАРЬЕРА КАК ТАКОВАЯ

Когда Вас посетит идея о том, что вы хотите сделать — бросьте взвешенный и трезвый взгляд на выбранную карьеру. Это касается стартовых черт. Некоторые карьеры обладают весьма специфичными предпосылками. Паромщик, к примеру, не может быть двоякого взгляда на эту

карьеру. Если вы Паромщик, то вы перевозите людей через реку. Это достаточно просто. Однако, некоторые карьеры и, в частности, Продвинутые карьеры бывают более универсальными. Они предназначены для представления ряда родственных карьер в Империи. Сержант, например, может служить унтер-офицером ополчения, в Имперской Армии, в Дорожном патруле, или Наемном отряде. При переходе к такой карьере, вы должны представлять, чем именно будет заниматься ваш персонаж в ее рамках. Опять же, вы должны работать с МИ, чтобы убедиться, что ваши идеи подходят для данной кампании.

Ваша задача взять нечто общепринятое и сделать из этого, что-то специфическое. Это поможет вам найти свое место в Старом Свете. Но, например, этого недостаточно вашему Рыцарю. Вы вольное копьё или член Рыцарей Белого Волка? Если вы хотите быть членом конкретной организации, то в игре вам придется работать на нее. Вы могли бы искать контакты, исследовать кодексы, пытаться произвести впечатление на нужных людей и так далее. Други-

ОПАСНЫЕ ЗНАНИЯ

Магазин выглядел так, будто стоял здесь веками, но Мейер никогда его раньше не видел. Он не мог понять, как он мог не заметить его в течение всех лет обучения в университете Альтдорфа. Хотя он был должен признать, что некоторые из его студенческих дней были немного затуманены. Может быть, он бывал здесь, но просто забыл?

Оставив в стороне проблему происхождения магазина, Мейер продолжил копаться в пыльных книгах и редких антикварах. Он совсем не интересовался головами мнимых люстрийских ящеров или игрушечными катаяскими драконами. Нет, именно книги интересовали носящего очки ученого. На полке стояло несколько экземпляров с необычными названиями, хотя такие книги Мейер приобрел уже давным-давно.

Ученый обнаружил хозяина, пожилого человека с выцветшими татуировками на руках, рисунок которых напоминал гигантскую крысу.

— Добрый день, мой юный друг! — сказал он. — Чем я могу вам помочь?

Мейер вытащил пергамент и вручил его старику:

— Я бы хотел знать, в вашей коллекции имеются какие-то из этих книг? — спросил ученый.

Владелец магазина изучил список, и понимающая улыбка пересекла его лицо.

— Пойдем со мной, — сказал он тихим голосом и повел Мейера через шторы в заднюю комнату.

Ученый смотрел на руки старика, пока тот рылся в груде книг. Как он ни старался, он не мог рассмотреть татуировки. Были ли они рунами-символами? Или может каким-то знаком некой гильдии? Мейер не мог этого понять.

Вскоре старик нашел то, что искал, и вручил Мейеру потрепанную книгу. Это была копия трактата «О природе Души» Траникуса, безусловно, классическое, но чрезвычайно распространенное сочинение.

— Я разбираюсь в работах Траникуса, — сказал Мейер, и в голосе его проскользнуло раздражение. — Что насчет книг из моего списка?

Хозяин улыбнулся:

— Не берите в голову, — сказал он. — Я думаю это издание ближе к вашим настоящим интересам. Загляните внутрь. Я думаю, вы будете впечатлены качеством перевода.

Возмущенный Мейер рывком открыл книгу на заглавной странице. Его глаза широко раскрылись, когда он прочитал заголовок.

— Это не Траникус, — прошептал он. — Это «Свежевание людей».

Мейер быстро соображал, как он будет исследовать книгу. «Свежевание людей» — легендарная книга некромантии. Все копии, как утверждалось, были уничтожены 500 лет тому назад Орденом Очищающего Пламени.

Старик осклабился:

— Вы собираетесь купить последний труд Траникуса сегодня?

Ученый тщательно обдумал этот вопрос. Он не был некромантом, но шанс прочесть «Свежевание людей» был очень заманчив. Если он будет пойман с запрещенной книгой, охотники на ведьм наверняка отправят его на костер. Но прочесть слова, которые ни один ученый не видел в течение 500 лет...

— Я заинтересован, — медленно проговорил Мейер, — но бедный ученый, такой как я, безусловно, не в состоянии позволить себе такое раритетное издание.

— Не беспокойтесь об этом, — сказал старик, потирая рукой татуировку. — Я уверен мы что-нибудь придумаем.

ВОЗМОЖНОСТИ КАРЬЕРНОГО РОСТА

Возможно, что вам не нравится ни одна из карьер, перечисленных в списке Карьерного роста. Если такое произойдет, вы можете перейти в другую Базовую карьеру, выполнив следующие условия:

- Переход в Базовую карьеру, не указанную в списке Карьерного роста стоит 200 ОО, вместо 100 ОО. Однако вы можете сделать это до того как завершите текущую карьеру.
- МИ должен одобрить этот шаг, поэтому вы должны быть в состоянии объяснить такие изменения вашего персонажа.
- Вы не можете перейти в следующие карьеры, таким образом, за исключением особых обстоятельств: Эсталийский диестро, Кислевитский корсар, Дворянин, и Норский берсерк.
- Все остальные ограничения сохраняются. Например, только гном может стать Руноносцем или Победителем троллей.

У вас есть еще один вариант, если вам не нравятся карьеры из вашего списка Карьерного роста. У вас есть возможность взять карьеру из списка Карьерного роста любой из ваших предыдущих карьер. Например, если вы Ученый и бывший Ученик мага, вы можете стать Подмастерьем мага, хотя этой карьеры и нет в списке Карьерного роста Ученого.

ми словами, вы можете, отыгрывая свою карьеру, стремиться к достижению чего-то большего, набирая при этом очки опыта. Предназначение вашей карьеры — добавить, как можно больше смысла в контекст истории.

СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Ваш персонаж будет постоянно меняться и развиваться. После того как вы начали новую карьеру, даже если вы собираетесь развивать ее долгое время, вам все равно стоит подумать о том, кем вы собираетесь стать в дальнейшем. Планирование того, как вы собираетесь потратить свои ОО, может быть чрезвычайно полезным. Повышения, навыки и таланты, которые важны для вас, должны быть куплены в первую очередь. Заклинателям, например, необходимо увеличить характеристику Магия как можно скорее. Вам также следует задуматься о вашей следующей карьере и о том, как вы собираетесь ее получить.

Скажем, вы стали Рыцарем Белого Волка, что же дальше? Логично, что следующим шагом будет становление Рыцарем Внутреннего Круга, который представляет собой руководство организации. Но как можно стать Рыцарем Внутреннего Круга? Имеет ли эта группа специальное название или символ? Какие у них критерии для вступления? Кто из них почетные члены этой организации и как обратить на себя их внимание? Всегда думайте о будущем персонажа, и занимайтесь развитием его карьеры в контексте текущей истории.

СОБИРАЯ ВСЕ ВМЕСТЕ

Давайте вспомним Бандитку Николь из примера в Главе II. Давайте последим за этим персонажем в игре и посмотрим, как он изменяется, взяв несколько карьер.

После завершения процесса создания персонажа Николь, знает, что ее персонаж эльф Бандит. Это довольно редкое сочетание и она решила дополнить свою историю деталями. Николь решает, что путешествуя через глухой лес, ее персонаж, Тальяна, убивает оленя, чтобы прокормить группу ужасно голодных пилигримов. Ее милосердие незаметно обернулось против нее, так как эта часть леса является заповедником местного Дворянина. За ней гналась

стража, но она скрылась в лесной глуши, где натолкнулась на шайку Бандитов. Позднее банду предали, и большинство ее членов было убито. Тальяна сумела убежать, и она встретила с другими искателями приключений. С этого момента начинается кампания.

ПИ прошли через множество приключений, и вскоре Тальяна завершила карьеру Бандита. В течение кампании, ПИ несколько раз возвращались в земли Дворянина, который жаждал заполучить голову Тальяны. Они так же нашли доказательства того, что Дворянин, погряз в коррупции и Тальяна стремится разоблачить его и воздать ему по заслугам. Она собирается стать Разбойником и это хорошо согласуется с ее целями. Теперь, в дополнение к приключениям, Тальяна начинает охотиться на дорогах расположенных вокруг усадьбы Дворянина, грабить его сторонников и рассказывать всем о его продажности.

Своими действиями Тальяна добилась широкой известности среди крестьян. К тому времени как она завершает карьеру Разбойника, окрестные деревни готовы были встать. Когда ПИ обнаружили, что этот Дворянин не только коррумпирован, но и тайно занимается некромантией, Тальяна уже поняла, что ей нужно делать. Она сплотила вокруг себя крестьян и тех стражников, которые были возмущены действиями Дворянина, и сформировала новую банду. Она переходит в карьеру Атамана, к тому моменту как кампания подходит к своей кульминации.

ФОРМАТ КАРЬЕР

НАЗВАНИЕ

Название раскрывает саму суть карьеры, давая общее представление о ней и показывая ее место в Старом Свете.

СХЕМА РАЗВИТИЯ (ADVANCE SCHEME)

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	—	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

ГЛАВА III: КАРЬЕРЫ

НАВЫКИ (SKILLS)

Если это ваша Стартовая карьера, то вы получаете все навыки перечисленные здесь. Учитывайте, что если вам предлагают два навыка на выбор, то вы должны решить, как из них для вас предпочтительнее.

ТАЛАНТЫ (TALENTS)

Если это ваша Стартовая карьера, то вы получаете все таланты перечисленные здесь. Учитывайте, что если вам предлагают два таланта на выбор, то вы должны решить какой из них для вас предпочтительнее.

ИМУЩЕСТВО (TRAPPINGS)

Если это ваша Стартовая карьера, вы получаете все имущество перечисленное здесь, кроме того вы получаете все стартовое снаряжение персонажа. Если вы хотите продвигаться дальше и получить новую карьеру, вы должны приобрести все перечисленное снаряжение, прежде чем у вас будет возможность сделать это. Если Доспех находится в списке, то

наименования по Базовым правилам находится в начале, а по Расширенным правилам перечислены в круглых скобках. Запись может быть такой: Легкий доспех (Кожаная дублет и Кожаная шапка). Это означает, что вашей карьере принадлежит Легкий доспех, если вы используете Базовые правила доспехов, и Кожаные дублет и Шапка, если используете Расширенные правила доспехов. Более подробно о Базовых и Расширенных правилах доспехов смотрите в Главе V.

ПРЕДЫДУЩИЕ КАРЬЕРЫ (CAREER ENTRIES)

В этом списке указаны все карьеры, у которых в списке карьерного роста указана эта карьера. Если вы увидели карьеру, которая вам нравится, вы можете легко спланировать, как добраться до нее в дальнейшем.

КАРЬЕРНЫЙ РОСТ (CAREER EXITS)

Когда вы заканчиваете текущую карьеру, вы можете выбрать любую карьеру из этого списка за 100 ОО.

БАЗОВЫЕ КАРЬЕРЫ

Этот список содержит шестьдесят Базовых карьер расположенных в алфавитном порядке.

ТАБЛИЦА 3-2: БАЗОВЫЕ КАРЬЕРЫ

Агитатор	Кислевитский коссар	Охотник	Сборщик пошлыны
Артист	Колдун	Охотник за головами	Солдат
Бандит	Контрабандист	Паромщик	Странник
Бюргер	Крестьянин	Патрульный	Стражник
Воин братства	Крысолов	Писарь	Старьевщик
Вор	Кучер	Победитель троллей	Студент
Всадник	Лакей	Пограничник	Телохраниитель
Вышибала	Лодочник	Посвященный	Тюремщик
Гладиатор	Маркитант	Посыльный	Углежог
Головорез	Матрос	Представитель	Управляющий
Грабитель могил	Морской пехотинец	Прислуга	Ученик мага
Дворянин	Наемник	Расхититель гробниц	Цирюльник
Дровосек	Норский берсерк	Ремесленник	Шахтер
Жулик	Ополченец	Руноносец	Щитолом
Зилот	Оруженосец	Рыбак	Эсталийский диестро

— АГИТАТОР (AGITATOR) —

ОПИСАНИЕ

В большинстве своем люди Империи мало говорят о политике. Император и Курфюрсты создают и навязывают законы при поддержке различных церквей (чаще всего это церкви Зигмара и Ульрика). Несмотря на это, красноречивых пропагандистов часто видят в городах Империи. Агитаторы имеют различные задачи: раздача листовок, произнесение воодушевляющих речей, призывы населения к активным действиям. Впадающих в крайности просто игнорируют, но успешные Агитаторы — умело играют на обидах Крестьян и Бюргеров — и, как правило, рассматриваются как угроза государства. На них охотится местная стража, церковь официально объявляет их еретиками, представители Охотников на Ведьм объявляют награду за их голову. Несмотря на возможный риск Агитаторы продолжают свою деятельность. Некоторые из них искренне верят в свои идеи, но остальные цинично ищут в этой грязи власть, похожую на ту, против которой они выступают.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ АГИТАТОРА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	—	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (История) *или* Узнавание слухов, Академические знания (Закон) *или* Общие знания (Империя), Восприятие, Знание языка (Бретонский *или* Тильянский), Знание языка (Рейкшпиль), Очарование, Скрытность, Чтение/письмо

Таланты: Бегун, Народный оратор, Невозмутимый *или* Уличный боец

Имущество: Легкий доспех (Кожаный дублет), Один комплект одежды Хорошего качества, 2к10 листовок различного содержания

Предыдущие карьеры: Бюргер, Герольд, Капитан, Разбойник, Писарь, Прислуга, Студент, Фанатик

Карьерный рост: Бандит, Демагог, Жулик, Политик, Шарлатан, Фанатик

— АРТИСТ (ENTERTAINER) —

ОПИСАНИЕ

В Империи полно Артистов: акробатов и силачей, метателей ножей и гипнотизеров, танцоров и чревовещателей. Некоторые выступают на дорогах для толпы, другие только за должную плату. Многие становятся Артистами, чтобы избежать тяжелой жизни в деревнях Империи. Артисты часто путешествуют, иногда в одиночку, но чаще группами, которые выступают в деревнях, поселках и городах. Успешным группам удается получать непрерывные заказы на выступления, иногда на несколько месяцев вперед в одном месте. Менее удачливые еле сводят концы с концами, и всегда ищут более благодарных слушателей (или менее подозрительных наблюдателей) за следующим холмом. Самых лучших Артистов спонсируют Дворяне, и они получают баснословные суммы денег, выступая для аристократов.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ АРТИСТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Выступление (любые два), Восприятие, Забота о животных *или* Плавание, Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Империя), Очарование, Оценка *или* Узнавание слухов, *Любой один из:* Болтовня, Верховая езда, Гипноз, Лазание, Ловкость рук, Обучение животных, Очарование животных, Чревовещание

Таланты: *Любые два из:* Акробат, Борец, Быстрое выхватывание, Лицедей, Молниеносные рефлексy, Народный оратор, Очень сильный, Снайпер, Специалист в оружии (Метательное), Трюки

Имущество: Легкий доспех (Кожаная кираса), *Любой один из:* Музыкальный инструмент (один любой), Рабочие инструменты (Выступление), 3 Метательных ножа, 2 Метательных топора; *Любой один из:* Костюм, Один комплект одежды Хорошего качества

Предыдущие карьеры: Вор, Герольд, Жулик, Странник

Карьерный рост: Вор, Жулик, Менестрель, Странник, Шарлатан

— БАНДИТ (OUTLAW) —

ОПИСАНИЕ

Имперское правосудие быстро и беспощадно. Неудивительно, что многие как можно скорее бегут от него и выбирают жизнь Бандита. Холмы и леса полны шаек Бандитов. Они ведут жалкое существование, поскольку им приходится иметь дело не только с Патрульными, Солдатами и другими представителями закона, но и с темными обитателями дебрей. В то время, как одни Бандиты не более чем обычные воры, грабящие фургоны и караваны, другие утверждают, что защищают крестьян и ведут борьбу за «справедливость вне закона». Пока Бандиты нападают лишь на богачей, Крестьяне помогают им с едой, информацией и местами для укрытий. С такой поддержкой и благодаря искусному использованию пересеченной местности для создания своих баз, государству становится не так-то просто найти их. Местные Дворяне часто обращаются к услугам Охотников за головами, чтобы те уладили их проблемы с бандитами.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ БАНДИТА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Верховая езда *или* Управление повозкой, Восприятие, Забота о животных *или* Общие знания (Империя), Лазание, Плавание *или* Установка ловушек, Скрытность, Тайные знаки (Воров) *или* Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Бывалый *или* Скиталец, Оглушающий удар *или* Снайпер

Имущество: Легкий доспех (Кожаная кираса), Лук с 10 стрелами, Щит

Предыдущие карьеры: Агитатор, Дровосек, Жулик, Зилот, Колдун, Крестьянин, Кучер, Морской пехотинец, Наемник, Ополченец, Оруженосец, Патрульный, Сборщик Податей, Трактирщик, Шарлатан

Карьерный рост: Ветеран, Вор, Демагог, Разбойник, Странник

— БЮРГЕР (BURGHER) —

ОПИСАНИЕ

В то время как города становятся все более и более важны для Империи, Бюргеры стали новым классом граждан. Бюргеры, или их предки, прошли сложный путь из крестьянства и открыли для себя новую жизнь в городах. Теперь они вместе способствуют укреплению городского общества. Бюргеры являются владельцами магазинов, местными чиновниками, мелкими и акцизными торговцами. По общественному положению они стоят выше Крестьян, но ниже Дворян. Хотя они больше всех страдают от чумы, так как им приходится жить в плотно застроенных районах, они никогда не оставят город ради трудностей деревенской жизни. Они знают, что города предоставляют не только возможности, но и большие проблемы.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ БЮРГЕРА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	—	—	—	+5%	+10%	+5%	+5%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Знание языка (Бретонский, Кислевисткий, *или* Тильянский), Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Империя) *или* Поглощение алкоголя, Оценка, Поиск, Торговля, Узнавание слухов *или* Чтение/письмо, Управление повозкой

Таланты: Вежливый *или* Хитроумный, Торгаш

Имущество: Один комплект одежды Хорошего качества, Счеты, Фонарь

Предыдущие карьеры: Прислуга, Трактирщик

Карьерный рост: Агитатор, Лакей, Ополченец, Ремесленник, Скупщик, Торговец, Трактирщик

— ВОИН БРАТСТВА (KITHBAND WARRIOR) —

ОПИСАНИЕ

Некоторые эльфы живут в изоляции на полянах в глубине больших лесов. Поскольку угроза Хаоса стала сильнее, эльфы потеряли многие свои земли. В Империи осталось немного сообществ эльфов, и крупнейшее из них находится в Лаурелорне. Под ветвями леса эльфы ведут тайный бой со Зверолюдьми и другими мерзкими тварями. Небольшие подразделения воинов, известные как Братство ведут борьбу с врагом. Как следует из их названия, Братство состоит из эльфов связанных семейным родством и они сражаются под эмблемами своих кланов. Эти превосходные лучники защищают поселения эльфов от ужасных опасностей леса. Каждый лук необходим, чтобы предотвратить уничтожение остальных земель эльфов в Империи.

Примечание: Только эльфы родом из лесов могут выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ВОИНА БРАТСТВА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	+5%	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Выживание, Выслеживание, Лазание, Лечение *или* Поиск, Скрытность, Уклонение

Таланты: Быстрая перезарядка *или* Прирожденный воин, Меткий стрелок *или* Скиталец

Имущество: Легкий доспех (Кожаный дублет), Эльфийский Лук с 10 стрелами

Предыдущие карьеры: Охотник, Посыльный

Карьерный рост: Ветеран, Всадник, Охотник, Следопыт, Странник

— ВОР (THIEF) —

ОПИСАНИЕ

Империя является домом для многих честных, трудолюбивых граждан и Воры посвящают свою жизнь тому, чтобы забрать как можно большую часть их дохода себе. Обычно они мастера на все руки, готовые и способные воспользоваться любой возможностью получить прибыль, которая попадает к ним в руки. Воры могут быть: вымогателями, домушниками, похитителями, карманниками и скотокрадами. В поселениях и городах любого размера существуют Гильдии воров, которые управляют и организуют преступную деятельность. В некоторых городах существует более чем одна гильдия, и это приводит к жестокой борьбе, пока одна из гильдий не устраняет своего конкурента. Самым успешным Воровским гильдиям принадлежит так много законных торговых объединений, что спустя пару лет они превращаются в Торговые гильдии. Хотя гильдии, которые оставляют воровской путь, встречаются редко.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ВОРА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	—	+15%	+5%	—	+10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Взлом, Бесшумность, Восприятие, Лазание *или* Очарование, Ловкость рук *или* Чтение/письмо, Маскировка *или* Оценка, Поиск, Скрытность, Тайные знаки (Воров) *или* Тайный язык (Воровское наречие)

Таланты: Бывалый *или* Житель трущоб, Математик *или* Поиск ловушек

Имущество: Легкий доспех (Кожаная кираса), Мешок, Набор взломщика, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Артист, Бандит, Вышибала, Грабитель могил, Жулик, Контрабандист, Крысолов, Ополченец, Прислуга, Расхититель гробниц, Сборщик пошлины, Следователь, Странник

Карьерный рост: Артист, Грабитель, Жулик, Расхититель гробниц, Скупщик, Шарлатан

— ВСАДНИК (OUTRIDER) —

ОПИСАНИЕ

Всадники имеют опыт жизни на природе, который позволяет им осуществлять разведку для армий, караванов и других путешествующих групп. Они глаза и уши путников. Первостепенной задачей Всадников является обнаружение засад и других опасностей. Та как они работают без поддержки основной группы, они должны быть готовы в одиночку преодолевать тяготы и лишения службы. Всадники должны доверять своим инстинктам и принимать самостоятельные решения, потому что когда они остаются один на один с дикой природой, им не к кому обратиться за помощью. Большинство всадников работают вдали от обжитых территорий, и тогда им приходится полагаться на свои навыки выживания и ориентирования. Некоторые специализируются на поиске безопасных путей и едут впереди остальных по неизвестной и опасной территории. Эти Всадники получают гораздо больше денег за свои услуги, но продолжительность их жизни крайне мала.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ВСАДНИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+10%	—	—	+10%	+10%	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Верховая езда, Восприятие, Выживание, Выслеживание, Забота о животных, Навигация, Поиск

Таланты: Невозмутимый *или* Очень сильный, Ориентирование, Специалист в оружии (Опутывающее)

Имущество: Арбалет *или* Лук с 10 ботами *или* стрелами, Верховая лошадь с Седлом и Сбруей, Кнут *или* Лассо, Легкий доспех (Кожаный дублет), Сеть, Щит, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Воин братства, Патрульный, Посыльный, Солдат

Карьерный рост: Кучер, Наемник, Патрульный, Разбойник, Следопыт

— ВЫШИБАЛА (PROTAGONIST) —

ОПИСАНИЕ

Вышибалы являются профессиональными драчунами. Они продают свои навыки борьбы, и ввязутся в драку только тогда, когда за нее назначена хорошая награда. Чаще всего Вышибалы скрывают факт того, что их наняли помочь, находя дурацкие оправдания, чтобы начать драку с выбранной целью. Наниматели наблюдают за избиением своего врага, как для удовольствия, так и для выгоды. Побить нескольких местных жителей стоит сравнительно дешево, в то время как драка с более грозными соперниками и нанесение более тяжелых травм стоят гораздо дороже. Большинство тех, кому нужно совершить убийство обращаются к Ассасинам, но за хорошие деньги возможны и исключения из правил. Беззаботные Вышибалы сами выбирают с кем вступить в драку, а затем грабят своих жертв. Само собой, Стражники пристально следят за известными Вышибалами, и последние имеют привычку быстро переезжать с места на место.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ВЫШИБАЛЫ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+10%	—	+10%	—	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Верховая езда, Запугивание, Торговля *или* Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Быстрое выхватывание *или* Разоружение, Вежливый *или* Угрожающий, Жестокий удар, Мощный удар, Оглушающий удар, Уличный боец

Имущество: Верховая лошадь с Седлом и Сбруей, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет), Щит

Предыдущие карьеры: Гладиатор, Охотник за головами, Телохранитель, Управляющий, Эсталийский диестро

Карьерный рост: Вор, Вымогатель, Гладиатор, Головорез, Дуэлянт

— ГЛАДИАТОР (Pit Fighter) —

ОПИСАНИЕ

Говорят, что прародителями гладиаторских боев были огры. Довольно легко поверить, что не все столь же тупы как огры, чтобы так просто уничтожить культуру Старого Света. В минувшие годы большинство гладиаторов были преступниками или военнопленными. Их брали в кольцо или бросали в яму, давали немного оружия, и лишь победитель оставался в живых. В наши дни существует класс профессиональных Гладиаторов в дополнение к осужденным. Они ищут острых ощущений и славы на арене, хотя большинству не нужно ничего кроме борьбы и криков толпы при появлении крови во время жестокого убийства. Успешные Гладиаторы могут разбогатеть (с призового фонда и безудержной азартной игры, которая окружает эти бои), что позволяет бойцам-рабам купить себе свободу.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ГЛАДИАТОРА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	—	—	+10%	+10%	—	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Запугивание, Уклонение

Таланты: Борец *или* Разоружение, Быстрое выхватывание *или* Жестокий удар, Мощный удар, Очень сильный *или* Сильный разум, Специалист в оружии (Двуручное), Специалист в оружии (Защитное), Специалист в оружии (Цепы)

Имущество: Баклер *или* Кастет, Двуручное оружие *или* Цеп, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет)

Предыдущие карьеры: Вышибала, Головорез, Норский берсерк, Щитолом,

Карьерный рост: Ветеран, Вышибала, Наемник, Охотник за головами, Победитель троллей

— ГОЛОВОРЕЗ (Thug) —

ОПИСАНИЕ

В преступном мире сила и злоба, очень ценные достоинства и никакая профессия не отражает это лучше, нежели Головорез. Когда кто-то должен денег за защиту, когда Агитаторы угрожают раскрыть темные секреты, или когда конкуренты слишком наглеют — используют услуги Головорезов. Несколько сильных ударов дубинкой обычно достаточно, чтобы донести правильную мысль, но в более сложных случаях Головореза не останавливают. Самым мудрым при таких обстоятельствах будет бегство, но кладбища полны тех, кто думал, что быстрых ног будет достаточно, чтобы спастись. У каждой Гильдии воров и иной преступной организации в рядах присутствуют несколько Головорезов.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ГОЛОВОРЕЗА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+5%	+5%	—	—	+5%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры, Запугивание, Поглощение алкоголя, Тайный язык (Воровское наречие), Уклонение

Таланты: Борец *или* Жестокий удар, Быстрое выхватывание *или* Соппротивление ядам, Молниеносные рефлексы *или* Невозмутимый, Оглушающий удар, Разоружение

Имущество: Кастет, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаная кираса)

Предыдущие карьеры: Вышибала, Морской пехотинец

Карьерный рост: Вымогатель, Гладиатор, Наемник, Следователь, Телохранитель

— ГРАБИТЕЛЬ МОГИЛ (GRAVE ROBBER) —

ОПИСАНИЕ

Грабители могил зарабатывают себе на жизнь за счет чужих смертей. И медицинским и магическим профессиям постоянно требуются свежие трупы, некоторым для исследования, другим для более зловещих целей. Получить труп по закону довольно трудно, поэтому Врачи и Маги часто полагаются на Грабителей могил. Это отвратительная, но выгодная профессия. За свежие трупы они могут содрать непомерную цену. Риск подобной работы также велик. Ночная стража, Священники Мора (Бога Смерти), и Охотники на ведьм, наблюдают за кладбищами и наказывают нарушителей.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ГРАБИТЕЛЯ МОГИЛ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	+5%	—	+10%	—	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Лазание, Поиск, Тайные знаки (Воров), Торговля *или* Узнавание слухов, Управление повозкой

Таланты: Бегун, Бывалый *или* Сильный разум, Сопrotивление болезням

Имущество: Кирка, Ламповое масло, Лопата, Мешок, Фонарь

Пре́дыдущие карьеры: Крысолов, Старьевщик, Цирюльник

Карьерный рост: Вор, Грабитель, Скупщик, Крысолов, Студент

— ДВОРЯНИН (NOBLE) —

ОПИСАНИЕ

Дворяне — правящий класс Империи. Они облечены властью, контролируют земли, и создают законы. Наиболее важными выходцами из Дворянских семей являются Курфюрсты Империи и конечно сам Император. Есть так же сотни других, но все они заняты борьбой за увеличение своей казны и власти. Некоторые ищут удачи на войне, другие в бизнесе и политике. Но никто не запятнал себя, практикуя обычную торговлю. Наиболее презренные Дворяне ничего не делают. Они просто живут за счет семейного состояния и посещают бесконечное множество приемов, балов, и других торжественных мероприятий. Детям дворянских домов младшего возраста, приходится не так легко. Так как наследство переходит к старшему сыну, им часто приходится выбирать свой собственный путь в мире, даже если это означает жизнь в трущобах среди низших классов или присоединение к искателям приключений. Увы, им некуда деваться.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ДВОРЯНИНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+5%	—	—	+5%	+5%	+5%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Узнавание слухов, Болтовня *или* Командование, Верховая езда, Выступление (Музыка) *или* Поглощение алкоголя, Общие знания (Империя), Знание языка (Рейкшпиль), Очарование, Чтение/письмо

Таланты: Интриган *или* Специалист в оружии (Защитное), Народный оратор *или* Удача, Специалист в оружии (Фехтовальное) *или* Хитроумный, Этикет

Имущество: Верховая лошадь с Седлом и Сбруей, Дага, Драгоценности ценой в 6к10 зк, Одежда дворянина, Шпага, 1к10 зк

Пре́дыдущие карьеры: Оруженосец, Стюард

Карьерный рост: Жулик, Оруженосец, Пистольер, Политик, Придворный, Студент

— ДРОВОСЕК (WOODSMAN) —

ОПИСАНИЕ

Дровосеки живут среди могучих лесов Империи. Они заботятся о деревьях, и буквально влюбились в древесину. Более удачливые Дровосеки работают на семьи Дворян в больших поместьях. Более храбрые душой работают на краю цивилизации, помогая расширить обжитые земли. Эти Дровосеки имеют дело со всеми опасностями леса, от ловушек и бандитов, до диких животных и Зверолюдов. Они всегда держат свои топоры под рукой, и используют их не только для заготовки древесины. Дровосеки, нередко сталкиваются и с эльфами, так как эльфы не любят, когда уничтожают их драгоценные леса.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ДРОВОСЕКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+10%	—	+5%	—	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+3	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Выслеживание *или* Установка ловушек, Лазание, Скрытность, Тайные знаки (Странников), Тайный язык (Наречие странников)

Таланты: Быстроногий *или* Очень стойкий, Скиталец, Специалист в оружии (Двуручное)

Имущество: Двуручное оружие (Двуручный топор), Легкий доспех (Кожаный дублет), Набор противоядий

Предыдущие карьеры: Странник, Углежог

Карьерный рост: Бандит, Ополченец, Охотник, Следопыт, Странник

— ЖУЛИК (ROGUE) —

ОПИСАНИЕ

Если у Жуликов и есть кредо то вот оно: никогда не делать днем честную работу, если можно этого избежать. Говорливые Жулики идут своим собственным путем в мире. Некоторые из них работают сводниками, знающими, где найти притоны порока и несправедливости в любом городе. Некоторые из них профессиональные игроки и рассказчики. Все Жулики чтят свое остроумие более, чем свои мечи, и готовая история всегда вертится у них на языке. Хотя некоторые Жулики постоянно проживают в одном городе, многие путешествуют с места, на место, получая прибыль от тщательно продуманных афер. Самые квалифицированные Жулики остаются незамеченными. Их ложь настолько убедительна, что даже те, кого они не раз обманывали, понимают, что у них нет доводов «против».

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЖУЛИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	+5%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Тайные знаки (Воров), Болтовня, Восприятие, Выступление (Актер *или* Рассказчик), Знание языка (Рейкшпиль), Оценка, Очарование, Поиск *или* Тайный язык (Воровское наречие), Торговля *или* Узнавание слухов

Таланты: Бегун *или* Бывалый, Удача *или* Шестое чувство, Народный оратор

Имущество: Колода карт *или* Кости *или* Один Комплект Одежды Отличного Качества, 1к10 зк

Предыдущие карьеры: Агитатор, Артист, Ассассин, Вор, Дуэлянт, Лакей, Матрос, Представитель, Эсталийский диестро

Карьерный рост: Артист, Бандит, Вор, Демагог, Прислуга, Шарлатан

ГЛАВА III: КАРЬЕРЫ

— ЗИЛОТ (ZEALOT) —

ОПИСАНИЕ

Зилоты потеряли все. Возможно, их семьи были убиты Зверолюдьми или их деревни были разграблены Орками. Или вероломные Торговцы разрушили их дело, или влиятельный Дворянин увел их дочерей. Как бы то ни было, у этих мужчин и женщин не осталось ничего кроме религии. Они нашли утешение в грозных проповедях Воинствующих Священников Зигмара или Ульрика. Теперь они блуждают по Империи в изодранной одежде, чтобы искать и уничтожать приспешников зла и Хаоса. Они хотят получить искупление через кровь, неважно через собственную или кровь врагов. Они не обучены военному ремеслу, но в их жилах течет огонь веры и это действительно сильное оружие.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЗИЛОТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+5%	+10%	—	—	+10%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Теология), Запугивание, Общие знания (Империя), Очарование, Чтение/письмо

Таланты: Вежливый *или* Крепкий, Народный оратор, Невозмутимый *или* Очень сильный, Специалист в оружии (Цепы)

Имущество: Бутылка спирта Хорошего качества, Легкий доспех (Кожаный дублет), Утренняя звезда *или* Цеп

Предыдущие карьеры: Агитатор, Защитник закона, Крестьянин, Посвященный, Ремесленник

Карьерный рост: Агитатор, Бандит, Монах, Посвященный, Флагелянт

— КИСЛЕВИТСКИЙ КОССАР (KISLEVITE KOSSAR) —

ОПИСАНИЕ

Первоначально, Коссары были племенем унгола, которое жило к северо-востоку от Империи. Люди с востока известные как Господары, вторглись в эту область, поработили унголов и основали страну Кислев. Во время этого конфликта Коссары продавали свои умения Господарам как Наемники, борющиеся против других племен Унгола. Их уникальный стиль боя произвел на благородных Господаров сильное впечатление и с этого времени полки Коссаров стали служить Правителям Кислева. С тех дней Коссары перестали быть племенем, а стали самым жестоким воинским подразделением из всех имеющих в Кислеве. Они вооружены луками и большими топорами, и это делает их тактику на поле битвы довольно гибкой. Многие Коссары, уставшие от непрерывной войны на своей родине, едут в Империю, чтобы стать Наемниками или искателями приключений.

Примечание: Если это ваша Стартовая карьера, вы должны быть родом из Кислева.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ КИСЛЕВИТСКОГО КОССАРА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	—	+10%	—	—	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Узнавание слухов, Восприятие, Выживание, Знание языка (Кислевитский), Поглощение алкоголя, Поиск, Общие знания (Кислев), Уклонение

Таланты: Жестокий удар, Специалист в оружии (Двуручное)

Имущество: Двуручное оружие (Двуручный топор), Лук с 10 стрелами, Средний доспех (Хауберг, Кожаный дублет, и Кожаные чулки)

Предыдущие карьеры: Нет

Карьерный рост: Ветеран, Охотник за головами, Наемник, Сержант, Щитолом

— КОЛДУН (HEDGE WIZARD) —

ОПИСАНИЕ

Колдуны — люди обладающие талантом к магии, но не прошедшие официального магического обучения. Используя инстинкты, удачу и различные суеверия они могут творить мелкие, специализированные заклинания. Хотя они не всегда знают об этом, но колдуны подвергаются опасности каждый раз, когда они используют свои заговоры и чудеса. По этой причине Охотники на ведьм выслеживают и казнят этих несчастных, которые слишком часто неосознанно призывают демонов и бедствия в этот мир. Некоторые Колдуны внимают голосу разума и присоединяются к Орденам магов, в то время как остальные прячутся, скрывая свою позорную тайну.

Примечание: Если вы хотите изначально творить заклинания, то вам необходимо увеличить вашу характеристику Магия, с помощью бесплатного повышения доступного при создании персонажа. Полурослики и гномы не могут получить эту карьеру. Деятельность Колдунов считается опасной и незаконной в Империи. Если вас поймают, то могут подвергнуть экзекуции. Хорошо подумайте, прежде чем выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ КОЛДУНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	—	—	+5%	+5%	+5%	+10%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Навыки: Восприятие, Гипноз *или* Лечение, Забота о животных *или* Торговля, Запугивание *или* Очарование, Концентрация, Очарование животных *или* Ремесло (Аптекарь), Поиск, Чувство магии

Таланты: Колдовство, Младшая магия (Колдовская)

Имущество: Зелье исцеления, Капюшон

Предыдущие карьеры: Нет

Карьерный рост: Бандит, Посвященный, Странник, Ученик мага, Шарлатан

— КОНТРАБАНДИСТ (SMUGGLER) —

ОПИСАНИЕ

Большая часть морских и торговых путей в Империи облагается обязательным налогом. Имперские налоговые инспекторы, местные акцизные чиновники, мелкие лорды и каждый в достаточной мере обладающий властью, накладывает пошлины на перемещение товаров. Легальные налоги очень велики, но пираты и Атаманы так же требуют платы за безопасный проезд по своей территории. В крупных портах, таких как Мариенбург любое перемещение извне вовнутрь облагается небольшим налогом. Учитывая такое положение вещей, торговля Контрабандистов процветает. Хотя контрабанда, конечно же, незаконна, большинство людей в Империи не считают, что присутствие более легких путей получения товара критично. Они считают настоящими ворами сборщиков налогов и чиновников.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ КОНТРАБАНДИСТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	—	+10%	+10%	—	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Гребля, Знание языка (Бретонский *или* Кислевитский) *или* Тайные знаки (Воров), Лазание, Оценка, Плавание, Поиск, Тайный язык (Воровское наречие) *или* Узнавание слухов, Торговля, Управление повозкой

Таланты: Бывалый *или* Торгаш

Имущество: Легкий доспех (Кожаный дублет), Упряжная лошадь с Телегой *или* Весельная лодка, 2 Факела,

Предыдущие карьеры: Инженер, Кучер, Лодочник, Маркигант, Матрос, Морской пехотинец, Паромщик, Старьевщик, Трактирщик, Управляющий, Шахтер, Щитолом

Карьерный рост: Вор, Лодочник, Матрос, Паромщик, Скупщик, Шарлатан, Щитолом

— КРЕСТЬЯНИН (PEASANT) —

ОПИСАНИЕ

Крестьяне — преобладающая часть населения Империи. В то время как Дворяне правят, Купцы торгуют, Крестьянам достался тяжкий труд. Они — фермеры, черноработчие и пастухи. Во время войны они сражаются и гибнут за Империю. Многие крестьяне ищут лучшей жизни в городах, только для того, чтобы присоединиться к легионам нищих, находящихся на грани голодной смерти. Большинство проживает всю свою жизнь в деревне, где родились, в окружении враждебно настроенной страны и лишь изредка получая новости из внешнего мира. Крестьяне наивны и суеверны, но в то же время, они — сердце Империи.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ КРЕСТЬЯНИНА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность *или* Лазание, Выживание *или* Ремесло (Фермер), Выступление (Танцор *или* Певец) *или* Управление повозкой, Гребля *или* Установка ловушек, Забота о животных *или* Очарование, Обучение животных *или* Плавание, Очарование животных *или* Ремесло (Повар), Скрытность

Таланты: Бегун *или* Специалист в оружии (Пращи), Крепкий *или* Скиталец

Имущество: Кожаная фляга, Праща *или* Посох-праща

Предыдущие карьеры: Нет

Карьерный рост: Зилот, Бандит, Ополченец, Политик, Прислуга, Рыбак, Ремесленник, Старьевщик, Углежог

— КРЫСОЛОВ (RAT CATCHER) —

ОПИСАНИЕ

Крысоловы — привычное зрелище по всей Империи. Их можно найти в деревнях, поселках и городах. Они зарабатывают на жизнь отловом паразитов наводнивших человеческое жилище в это антисанитарное время. Крысоловы часто путешествуют, хотя у более крупных поселений и городов имеется постоянный контингент «уничтожителей паразитов». Крысы — вот их главный враг, но они так же могут избавиться от кротов, мышей и еще более гадких вредителей. Живущие в городах Крысоловы проводят много времени в коллекторах, пробираясь через реки грязи в поисках своей добычи. Это грязная работа, но она позволяет сдерживать чуму.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ КРЫСОЛОВА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+10%	—	+5%	+10%	—	+10%	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Забота о животных, Обучение животных, Поиск, Скрытность, Установка ловушек

Таланты: Подземная крыса, Сопротивление болезням, Сопротивление ядам, Специалист в оружии (Пращи)

Имущество: Небольшая, но Злая собака, Праща с боеприпасами, Шест и 1к10 мертвых крыс, 4 Ловушки для животных

Предыдущие карьеры: Грабитель могил, Расхититель гробниц, Руноносец, Тюремщик

Карьерный рост: Вор, Грабитель, Грабитель могил, Старьевщик, Тюремщик, Щитолом

— КУЧЕР (COACHMEN) —

ОПИСАНИЕ

Народ Империи очень воинственен, но земли Старого Света отнюдь не безопасны. Огромные территории, как внутри Империи, так и за ее пределами никогда не знали мира и остались не заселенными. Разветвленная система дорог соединяет деревни, поселки и города. Именно здесь Кучера зарабатывают свои деньги, работая на одном из многих Имперских каретных маршрутов. Дороги зачастую нуждаются в ремонте, а движущиеся по ним путешественники страдают от нападений гоблинов, зверолюдов и разбойников. Жизнь Кучера полна риска, ведь он должен провезти пассажиров и груз мимо опасностей Имперских дорог. Каждый день — гонка, с целью достигнуть следующего поселения или постоянного двора до заката. Никто не хочет оказаться на дороге во тьме ночи, особенно когда луна Хаоса мерцает в небе.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ КУЧЕРА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Верховая езда *или* Лечение, Забота о животных, Знание языка (Бретонский, Кислевитский, *или* Тильянский), Навигация, Торговля *или* Узнавание слухов, Тайные знаки (Странников), Управление повозкой

Таланты: Быстрое выхватывание *или* Матерый путешественник, Специалист в оружии (Огнестрельное)

Имущество: Инструменты (Сигнальный рог экипажа), Мушкет с порохом/боеприпасами на 10 выстрелов, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет)

Предыдущие карьеры: Всадник, Посыльный

Карьерный рост: Бандит, Контрабандист, Паромщик, Патрульный, Разбойник, Сборщик пошлины, Следопыт

— ЛАКЕЙ (VALET) —

ОПИСАНИЕ

Лакей — личный слуга дворянина, высокопоставленного военачальника или богатого Бюргера. Он отвечает за комфорт и внешний вид хозяина при появлении его в обществе, включая уход за одеждой и представление своего господина. Лакей готовит шляпу, и плащ когда идет дождь, трость для уличной прогулки и фрак для официальных выходов. Хорошо обученный Лакей, необходим для стильного Дворянина. Хотя они наслаждаются образом жизни, за который большинство Слуг убило бы, Лакеи часто ворчат на праздных Дворян, которых вынуждены сопровождать. Женщины, которые выполняют эти услуги для Дворянок, известны как служанки.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЛАКЕЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	—	—	—	+10%	+10%	+5%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Генеалогия/геральдика), Болтовня, Восприятие, Знание языка (Бретонский *или* Рейкшпиль) *или* Узнавание слухов, Оценка, Поиск, Торговля, Чтение/письмо

Таланты: Вежливый *или* Невозмутимый, Матерый путешественник *или* Торгаш, Этикет

Имущество: Два комплекта одежды Отличного качества, Кошель, Одеколон, Униформа

Предыдущие карьеры: Бюргер, Прислуга

Карьерный рост: Герольд, Жулик, Оруженосец, Студент, Стюард

— ЛОДОЧНИК (ВОАТМЕН) —

ОПИСАНИЕ

Реки Империи являются жизненно важными путями связи и торговли. С их помощью налажена быстрая транспортировка грузов и связь между крупнейшими городами государства. Лодочники курсируют по рекам, перевоза пассажиров и товары по всей Империи и даже за ее пределы — в Кислев. Хотя реки более безопасны, нежели дороги, пролегающие через темные леса, они тоже небезопасны. Многие маршруты проходят через дикие земли нетронутые цивилизацией. Лодочники готовы дать отпор, за груз и пассажиров, налетчикам и бандитам. Опытный Лодочник жесткий и находчивый человек, знаток в управлении лодкой, навигации и боях.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЛОДОЧНИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Выживание, Гребля, Знание языка (Кислевитский) *или* Тайный язык (Странников), Навигация, Общие знания (Империя *или* Кислев), Плавание, Поглощение алкоголя *или* Узнавание слухов, Управление судном

Таланты: Матерый путешественник, Ориентирование

Имущество: Весельная лодка, Легкий доспех (Кожаный дублет)

Предыдущие карьеры: Контрабандист, Паромщик

Карьерный рост: Контрабандист, Матрос, Морской пехотинец, Навигатор, Рыбак

— МАРКИТАНТ (CAMP FOLLOWER) —

ОПИСАНИЕ

Армии Империи находятся в постоянном движении. Силы местного ополчения идут на чистки лесов от разбойников, а вооруженные силы Император использует на полях сражений против зеленокожих и сил Хаоса. Но ни одна армия не путешествует в одиночку. Обоз всегда движется позади. Он включает в себя мелких торговцев желающих сорвать дополнительный куш, солдатских вдов желающих заработать приготовлением пищи и шитьем, и мародеров надеющихся пожить за счет сражений. В то время как их презирают лидеры многих армий, Маркитанты обеспечивают ключевую поддержку войск в походе.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ МАРКИТАНТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	—	—	+5%	+10%	+5%	+5%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Забота о животных *или* Управление повозкой, Оценка *или* Очарование, Поиск, Торговля, Узнавание слухов, *Любой из:* Знание языка (Бретонский, Кислевитский *или* Тильянский), Ловкость рук, Ремесло (Бронник, Картограф, Кузнец, Лукодел, Оружейник, Повар, Портной, Ружейный мастер, Торговец *или* Травник)

Таланты: Бегун, Вежливый *или* Крепкий, Матерый путешественник *или* Соппротивление болезням, Торгаш *или* Уличный боец

Имущество: Амулет удачи *или* Рабочие инструменты, Палатка, Подсумок

Предыдущие карьеры: Прислуга, Старьевщик

Карьерный рост: Контрабандист, Прислуга, Ремесленник, Странник, Углежог, Шарлатан, Шпион

— МАТРОС (SEAMAN) —

ОПИСАНИЕ

Большинство моряков Империи происходят из Нордланда, на землях которого лежит длинная прибрежная полоса Моря Когтей. Большие корабли, Волчьи корабли и Боевые галеры Флота Империи патрулируют эти воды, защищая Империю от Нордских ладей, буканьеров Бретонии и страшных флотов Хаоса. Закаленные Матросы — члены экипажа этих судов. Они так же пересекают под парусами торговых и пиратских судов, и других частных компаний. Моряки эльфов, нанятые их большими Торговыми домами, так же могут быть обнаружены в Море Когтей. Все мореплавание вращается вокруг Мариенбурга, самого большого порта Старого Света. Этот город и окружающее его пространство (известное как Пустошь) принадлежали Имперской области Вестерланд, но купили себе независимость несколько лет назад. В то время как сам Мариенбург — нейтральная территория, Море Когтей — место ежедневных столкновений. На залитых кровью палубах Матросы зарабатывают свою долю рома и добычи.

Примечание: Во время создания персонажа, если вы взяли Общие знания (Пустоши), ваш персонаж может быть родом из большого порта, такого, как Мариенбург, по вашему выбору.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ МАТРОСА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+5%	+10%	—	+10%	—	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятия *или* Поглощение алкоголя, Гребля, Знание языка (Бретонский, Норский, *или* Тильянский), Лазание, Общие знания (Бретония, Пустоши, Норска *или* Тилия), Плавание, Уклонение, Управление судном

Таланты: Крепкий *или* Уличный боец, Ловкач *или* Мощный удар, Матерый путешественник

Имущество: Бутылка спирта Плохого качества, Легкий доспех (Кожаная кираса)

Предыдущие карьеры: Контрабандист, Лодочник, Норский берсерк, Паромщик, Представитель, Рыбак

Карьерный рост: Жулик, Контрабандист, Морской пехотинец, Навигатор, Помощник

— МОРСКОЙ ПЕХОТИНЕЦ (MARINE) —

ОПИСАНИЕ

Морские пехотинцы — это корабельные солдаты, которых можно найти в Имперском флоте и на борту большинства частных судов. Они защищают эти суда от пиратов, мародеров Норски и других налетчиков. В отличие от моряков, основная обязанность которых управлять кораблями, Морские пехотинцы находятся на борту только, чтобы сражаться. В порту, группы Морских пехотинцев часто вербуют, чтобы заполнить экипаж судна. Многие ничего не подозревающие граждане имеют шанс очутиться в море после того как получили болт в голову из-за переусердствовавшего десятника группы. Из-за подобных выходов и устраиваемых ими пьяных драк, Морскую пехоту не любят во многих общинах побережья. Однако, когда рейдеры атакуют, эти же граждане быстро решают принять помощь закаленных в боях Морских пехотинцев.

Примечание: Во время создания персонажа, если вы взяли Общие знания (Пустоши), ваш персонаж может быть родом из большого порта, такого, как Мариенбург, по вашему выбору.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ МОРСКОГО ПЕХОТИНЦА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+10%	—	+5%	—	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Общие знания (Пустоши), Гребля, Запугивание, Поглощение алкоголя, Тайный язык (Боевое наречие) *или* Узнавание слухов, Уклонение, Управление судном

Таланты: Быстрое выхватывание *или* Разоружение, Мощный удар, Оглушающий удар

Имущество: Арбалет *или* Лук с 10 болтами *или* стрелами, Кошка, Легкий доспех (Кожаный дублет), Щит, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Лодочник, Матрос, Рыбак

Карьерный рост: Бандит, Головорез, Контрабандист, Помощник, Сержант

— НАЕМНИК (MERCENARY) —

ОПИСАНИЕ

В Старом Свете война никогда не заканчивается и это означает, что всегда есть потребность в бойцах. Империя содержит постоянную армию, но ее сила так же поддерживается Наемниками. Дворяне и богатые Торговцы так же нанимают таких бойцов, чтобы те защищали их интересы, и многие из них, состоят в частных армиях. Среди Наемников встречаются как необузданные молодые люди с жаждой к приключениям, так и седые профессиональные солдаты, которые видели дюжину, а то и больше, сражений. Эти наемные клинки прибывают отовсюду, хотя Тилия особенно славится своими полками. Все Наемники мечтают о богатстве, но для большинства из них более реальна ранняя смерть и безымянная могила.

Примечание: Во время создания персонажа, если вы взяли Общие знания (Тилия) и Знание языка (Тильянский), ваш персонаж может быть родом из Тилии, по вашему выбору.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ НАЕМНИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+5%	+5%	+5%	—	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Забота о животных, Верховая езда *или* Управление повозкой, Восприятие *или* Поиск, Знание языка (Тильянский) *или* Плавание, Общие знания (Бретония, Кислев *или* Тилия), Тайный язык (Боевое наречие), Торговля *или* Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Быстрая перезарядка *или* Мошный удар, Быстрое выхватывание *или* Разоружение, Оглушающий удар *или* Снайпер

Имущество: Арбалет с 10 болтами, Зелье исцеления, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет), Щит

Предыдущие карьеры: Всадник, Гладиатор, Головорез, Демагог, Кислевитский коссар, Норский берсерк, Ополченец, Охотник за головами, Пограничник, Солдат, Стражник, Телохранитель, Шахтер

Карьерный рост: Бандит, Ветеран, Охотник за головами, Сержант, Телохранитель, Щитолом

— НОРСКИЙ БЕРСЕРК (NORSE BERSERKER) —

ОПИСАНИЕ

Норска — мрачная земля, полная ужасных тварей, таких как Ледяные тролли и Отродья Хаоса, и она порождает жестоких бойцов. Берсерки — культ воинов, которых справедливо боятся. Его члены бросаются в бой без брони, чтобы доказать свое бесстрашие. Они вгоняют себя в состояние невероятной ярости, часто кусая края своих щитов. Их подвиги описаны в сагах и страшных историях тех Имперских солдат, которые столкнулись с ними. Некоторые берсерки держат свой путь через Империю, потому что их отправили в ссылку или просто из желания посмотреть мир. Они редко задерживаются на одном месте надолго, поскольку ни один стражник не хочет долго терпеть сумасшедшего, нарушающего общественный порядок. Берсерки — чрезвычайно ценные наемники, в виду их редкости и эффективности.

Примечание: Если это ваша Стартовая карьера, считается что вы родом из Норски.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ НОРСКОГО БЕРСЕРКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	—	+10%	+10%	—	—	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Выступление (Рассказчик), Запугивание, Знание языка (Норский), Общие знания (Норска), Плавание, Поглощение алкоголя

Таланты: Бешенство, Быстрое выхватывание, Специалист в оружии (Двуручное), Угрожающий

Имущество: Бутылка Спирта, Двуручное оружие *или* Щит, Легкий доспех (Кожаная кираса)

Предыдущие карьеры: Нет

Карьерный рост: Ветеран, Гладиатор, Матрос, Наемник, Сержант

— ОПОЛЧЕНЕЦ (MILITIAMEN) —

ОПИСАНИЕ

Ополченцы — временные местные силы обороны, сформированные в основном из сельских жителей. Они соглашаются провести определенное количество времени каждый год — как правило, семь дней — тренируясь вместе на общей земле. Даже это недолгое время, потраченное на обучение, может дать возможность выжить на пропитанной кровью сражений земле Старого Света. Капитанами ополчения становятся либо гражданские лидеры, либо отставные военные чины. Некоторые ополченцы используют собственное снаряжение, в то время, как местная знать вооружает остальных. Это означает, что некоторые отряды ополчения появляются на службе в одинаковой форме с хорошим снаряжением, другие имеют немногим больше чем рваный плащ и охотничий лук.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ОПОЛЧЕНЦА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+5%	+5%	+5%	+10%	—	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Узнавание слухов, Восприятие, Выживание, Забота о животных, Плавание *или* Управление повозкой, Поиск, Ремесло (*Любые два*), Уклонение

Таланты: Быстрая перезарядка *или* Специалист в оружии (Двуручное), Мощный удар

Имущество: Алебарда *или* Лук с 10 стрелами, Легкий доспех (Кожаный дублет и Кожаная шапка), Униформа

Предыдущие карьеры: Бюргер, Дровосек, Крестьянин, Мастерской, Ремесленник, Рыбак, Торговец, Управляющий

Карьерный рост: Бандит, Вор, Мастерской, Наемник, Пограничник, Посыльный, Сержант

— ОРУЖЕНОСЕЦ (SQUIRE) —

ОПИСАНИЕ

Оруженосцы — это Рыцари в обучении. Часто ими становятся потомки Дворян. Они помогают Рыцарям на поле боя и вне его. Со стороны, кажется, что они не более чем привилегированные слуги, доставляющие продукты питания и вино для своих господ или чистящие лошадей и доспехи, но изнурительная работа призвана ужесточить Оруженосцев, и готовить их для рыцарства. Их лорды так же должны обеспечивать их военное обучение, хотя некоторые Оруженосцы слабы в этой области. Привилегированные сыны Дворян служат Оруженосцами в лучшем случае в течение нескольких месяцев, в то время, как менее удачливые проводят годы, пытаясь заслужить свои шпоры.

Примечание: Если, при создании персонажа, вы взяли Общие знания (Бретония) и Знание языка (Бретонский), ваш персонаж может быть родом из Бретонии, при желании.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ОРУЖЕНОСЦА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+5%	+5%	+5%	+5%	—	—	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Верховая езда, Академические знания (Генеалогия/геральдика) *или* Общие знания (Бретония), Забота о животных, Знание языка (Бретонский *или* Рейкшпиль), Обучение животных, Очарование *или* Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Мощный удар, Специалист в оружии (Кавалерийское), Этикет

Имущество: Лошадь с Седлом и Сбруей, Полуписка, Средний доспех (Кольчужная рубаха, Коиф, Кожаный дублет), Щит

Предыдущие карьеры: Герольд, Дворянин, Лакей

Карьерный рост: Бандит, Ветеран, Дворянин, Рыцарь, Сержант

— ОХОТНИК (HUNTER) —

ОПИСАНИЕ

Империя далеко ушла от варварских племен, которые основали ее 2500 лет назад, но некоторые вещи не изменились. Хотя часть земли освоена Крестьянами, огромные просторы Империи все еще покрыты лесами или плохо приспособлены для сельского хозяйства. Это земли где Охотники процветают. Чтобы добыть дичь они используют те же методы, что и их предки, будь то ловушки или острые стрелы. Хорошие навыки необходимы для того, чтобы выслеживать диких животных и избегать встречи с темными тварями, живущими в лесах. Охотники в одежде из кожи животных и в меховых шапках могут показаться городским жителям неопрятными, но их не очень волнует то, что другие думают о них.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ОХОТНИК —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	+15%	—	+5%	+10%	+5%	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+3	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность *или* Установка ловушек, Выживание, Выслеживание, Восприятие, Плавание *или* Поиск, Скрытность, Тайные знаки (Странников)

Таланты: Быстрая перезарядка, Крепкий *или* Специалист в оружии (Длинные луки), Меткий стрелок *или* Скиталец, Молниеносные рефлексы *или* Очень стойкий

Имущество: Длинный лук с 10 стрелами, Набор противоядий, 2 Ловушки для животных

Предыдущие карьеры: Воин братства, Дровосек, Углежог

Карьерный рост: Воин братства, Охотник за головами, Пограничник, Следопыт, Стрелок, Солдат, Углежог, Шахтер

— ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ (BOUNTY HUNTER) —

ОПИСАНИЕ

Охотники за головами живут, тем, что выслеживают разыскиваемых преступников, бандитов и беженцев, чтобы привлечь их к ответу. Одинокий Охотник за головами может пройти в места, которые недоступны неуклюжим воинским подразделениям, что делает его полезным дополнением к ополчению. Местный правитель, гильдия и городской совет щедро платят за головы неугодных. Они могут находить Охотников за головами неприятными личностями, но признают, что они могут эффективно противостоять разбойникам, бандам гоблинов и другим мелким угрозам.

Охотники за головами — профессиональные убийцы, незнающие пощады. Они абсолютно безжалостны, и используют свои жуткие способности для выслеживания и устранения своей добычи. Бедняки посматривают на них со страхом, так как множество Крестьян было убито и выдано вместо настоящих преступников. Власти рассматривают их как неизбежное зло, но определенно никогда не приветствуют их вмешательство.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ОХОТНИКА ЗА ГОЛОВАМИ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+10%	+5%	—	+10%	—	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Выживание, Выслеживание, Запугивание, Поиск, Преследование

Таланты: Меткий стрелок *или* Оглушающий удар, Мощный удар *или* Снайпер, Скиталец, Специалист в оружии (Опугивающее)

Имущество: Арбалет с 10 Болтами, Легкий доспех (Кожаная кираса и Кожаная шапка), Наручники, Сеть, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Гладиатор, Кислевитский коссар, Наемник, Охотник, Пограничник, Телохранитель

Карьерный рост: Вышибала, Наемник, Охотник на вампиров, Следопыт, Стрелок

— ПАРОМЩИК (FERRYMAN) —

ОПИСАНИЕ

Большие и малые реки пересекают Империю. Хотя некоторые из них достаточно мелководные, и их легко можно пересечь вброд, большинство приходится пересекать на особом транспорте. Паромщики зарабатывают себе на жизнь перевозкой людей и грузов через реки Империи. Они используют плоскодонные баржи, потому что они имеют малую осадку и большую площадь палубы. Паромщики в более отдаленных районах зачастую владеют мушкетами. Бандиты представляют собой постоянную опасность, а мушкет — надежное средство для устранения угрозы. Многие паромщики так же являются вымогателями самого высокого порядка, произвольно изменяя цены, в зависимости от богатства и безрассудства своих пассажиров.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПАРОМЩИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	+5%	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Гребля, Запугивание *или* Узнавание слухов, Общие знания (Империя), Оценка *или* Тайный язык (Наречие странников), Очарование, Торговля, Плавание

Таланты: Вежливый *или* Меткий стрелок, Специалист в оружии (Огнестрельное) *или* Уличный боец

Имущество: Арбалет с 10 Болтами *или* Мушкет с порохом/боеприпасами на 10 выстрелов, Легкий доспех (Кожаный дублет)

Предыдущие карьеры: Контрабандист, Кучер, Сборщик пошлины

Карьерный рост: Контрабандист, Лодочник, Матрос, Патрульный, Разбойник

— ПАТРУЛЬНЫЙ (ROADWARDEN) —

ОПИСАНИЕ

Империя состоит из отдельных цивилизованных районов связанных между собой дорогами и реками. Большая часть ее земель покрыта густыми лесами, а они являются домом для бандитов, мутантов, звероловов и гоблинов. Простое путешествие из одного города в другой — само по себе приключение, несмотря на бдительность Патрульных. Эти люди патрулируют дороги и тракты Империи, защищая путешественников и их товары. Так как их количество весьма мало, они поддерживают связь с местным Ополчением и Солдатами, чтобы справиться с крупными угрозами. Хотя большую часть времени небольшие группы Патрульных чрезмерно рискуют, делая всю работу самостоятельно.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПАТРУЛЬНОГО —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+5%	—	+10%	+5%	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Верховая езда, Восприятие, Выживание, Выслеживание *или* Тайные знаки (Следопытов), Забота о животных, Навигация, Общие знания (Империя) *или* Узнавание слухов, Поиск, Управление повозкой

Таланты: Быстрая перезарядка *или* Быстрое выхватывание, Специалист в оружии (Огнестрельное)

Имущество: Легкая боевая лошадь с Седом и Сбруей (*или* Пони для Полуросликов), Пистоль с 10 Пулями и Порохом, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет), Щит, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Всадник, Кучер, Паромщик, Посыльный, Стражник

Карьерный рост: Бандит, Всадник, Посыльный, Разбойник, Сборщик пошлины, Сержант, Следопыт

ГЛАВА III: КАРЬЕРЫ

— ПИСАРЬ (SCRIBE) —

ОПИСАНИЕ

Так как большинство граждан Империи безграмотны, Писари пользуются большим спросом. Фактически каждое правительственное, гражданское, военное или религиозное учреждение требует большого количества Писарей для ведения учета. Есть также общественные Писари, которые зарабатывают на жизнь, читая и сочиняя тексты для обычного народа. Писари получают хорошее образование и многие из них становятся Учеными или правоведами. Некоторых утомляет чтение о приключениях других, и они решают отправиться искать собственные. Благодаря своему обширному знанию языков они становятся превосходными переводчиками для иностранных экспедиций.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПИСАРЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (*любое одно*), Восприятие, Знание языка (Бретонский), Знание языка (Классический), Знание языка (Рейкшпиль *или* Тильянский), Общие знания (Империя) *или* Узнавание слухов, Ремесло (Калиграфия), Тайные языки (Наречие гильдий), Чтение/письмо

Таланты: Лингвист

Имущество: Воск, Пара свечей, Письменные принадлежности, Нож, Энциклопедия, 5 спичек

Предыдущие карьеры: Посвященный, Ученик мага

Карьерный рост: Агитатор, Навигатор, Посвященный, Ученик мага, Ученый

— ПОБЕДИТЕЛЬ ТРОЛЕЙ (TROLL SLAYER) —

ОПИСАНИЕ

Гном, который был опозорен, уличен в прелюбодеяниях, или иначе оскорбил традиции общества — ищет сладостного искупления в смерти. Победители троллей охотятся на самых опасных монстров в надежде на славную смерть. Большинство из них умирает довольно быстро, но те немногие, кто выживают, становятся членами странного культа Победителей троллей. Большинство из них хотят только умереть, чтобы искупить позор, который они перенесли в прошлом. Они ищут самых ужасных противников и троллей считают идеальными, потому что они убивают гномов в поединке почти гарантированно. Победителя троллей легко опознать по его рыжим волосам, зачесанным в ирокез, диковинным татуировкам и безвкусным драгоценностям. Они проводят много времени, хвастаясь своими подвигами, многочисленными шрамами и нередко случающимися приступами обжорства, пьянства и бессонницы.

Примечание: Только гномы могут выбрать эту карьеру. Путь Победителя — это дорога к славной смерти. Хорошо подумайте, прежде чем выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ ТРОЛЕЙ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+5%	+5%	+5%	—	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Навыки: Запугивание, Поглощение алкоголя, Уклонение

Таланты: Быстрое выхватывание *или* Разоружение, Крепкий, Молниеносные рефлексы *или* Очень стойкий, Мощный удар, Специалист в оружии (Двуручное), Уличный боец

Имущество: Бутылка спирта Плохого качества, Двуручное оружие, Легкий доспех (Кожаная кираса)

Предыдущие карьеры: Гладиатор

Карьерный рост: Победитель гигантов

— ПОГРАНИЧНИК (FIELDWARDEN) —

ОПИСАНИЕ

Для посторонних Мут похож на безопасную и счастливую землю. Во многом такое впечатление остается благодаря работе Пограничников. Эти полурослики патрулируют границы Мута, и сдерживают вдалеке от них опасности и нежелательных пришельцев. Они отличные стрелки, которые используют свои глубокие знания земель Мута для получения наибольшего преимущества. Они предпочитают нападать из засады, превосходно используя свое умение пользоваться метательным оружием, чтобы нейтрализовать преимущество в размере их противников. Поскольку часть Мута граничит с Сильванией у Пограничников имеется много опыта борьбы с живыми мертвецами. Далеко не одна группа зомби была побеждена залпом камней из пращей решительных Пограничников.

Примечание: Только полурослики могут выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОГРАНИЧНИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+10%	—	+5%	+10%	—	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Некромантия) *или* Общие знания (Империя), Бесшумность, Восприятие, Выживание, Выслеживание, Поиск, Скрытность

Таланты: Быстрая перезарядка *или* Мощный выстрел, Быстрое выхватывание *или* Скиталец, Быстроногий *или* Хитроумный

Имущество: Ламповое масло, Лопата, Пони с Седлом и Сбрусей, Праща с боеприпасами, Фонарь

Предыдущие карьеры: Ополченец, Охотник, Сборщик пошрины

Карьерный рост: Наемник, Охотник на вампиров, Охотник за головами, Следопыт, Странник

— ПОСВЯЩЕННЫЙ (INITIATE) —

ОПИСАНИЕ

Религия заняла второе место, вслед за деньгами в приоритетах многих жителей Старого Света. Многие молодые мужчины и женщины желают посвятить свою жизнь богам. Это предполагает большую преданность делу и подготовку, необходимую чтобы стать Священником. Посвященные — это Священники в обучении. Они подвергаются серьезным испытаниям под надзором строгих учителей, и пока не закончится, их обучение они не могут проповедовать или предоставлять другие подобные услуги. Их обучение включает основы грамотности и каллиграфию, исследование священных писаний и искусство проповеди. Они так же изучают основы владения оружием, чтобы храм был защищен если возникнет такая необходимость.

Примечание: Если вы Посвященный, то выберите кто ваш божественный покровитель и какой церкви вы служите. Вы можете узнать больше о религии Старого Света в **Главе VIII**. В соответствии с вашим выбором вы получаете еще один навык или талант характерный для церкви вашего Бога.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОСВЯЩЕННОГО —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	+5%	—	+10%	+10%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Астрономия *или* История), Академические знания (Геология), Восприятие, Знание языка (Классический), Знание языка (Рейкшпиль), Лечение, Очарование, Чтение/письмо

Таланты: Вежливый *или* Прирожденный воин, Молниеносные рефлексy *или* Очень сильный, Народный оратор

Имущество: Религиозный символ, Роба

Предыдущие карьеры: Зилот, Колдун, Охотник на вампиров, Охотник на ведьм, Писарь, Рыцарь, Студент

Карьерный рост: Демагог, Зилот, Монах, Писарь, Священник, Цирюльник

— ПОСЫЛЬНЫЙ (MESSENGER) —

ОПИСАНИЕ

Большие расстояния разделяют важные города и замки Империи, и Посыльные являются незаменимым средством связи. Дворяне, Торговцы и восначальники широко используют Посыльных, если возможно верховых. Эти храбрые всадники осмеливаются ездить по дорогам Империи в одиночку, уповая на свою скорость в попытках избежать опасности. Патрульные осуществляют максимальную помощь официальным Посыльным, но есть длинные отрезки пути, на которых никакая помощь не доступна. Несмотря на то, что они должны быть неприкосновенны, многие Посыльные встречают свой кровавый конец после доставки особенно неприятного послания.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОСЫЛЬНОГО —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+5%	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Верховая езда, Восприятие, Выживание, Забота о животных, Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Империя *или* Пустоши) *или* Узнавание слухов, Навигаторы, Плавание, Тайные языки (Следопытов)

Таланты: Матерый путешественник, Ориентирование

Имущество: Верховая лошадь с Седлом и Сбруей *или* Пони (для Полуросликов), Легкий доспех (Кожаный дублет), Тубус для Карт, Щит

Предыдущие карьеры: Ополченец, Патрульный, Прислуга

Карьерный рост: Воин братства, Всадник, Герольд, Кучер, Патрульный, Следопыт, Солдат

— ПРЕДСТАВИТЕЛЬ (ENVOY) —

ОПИСАНИЕ

Старшие члены торговых семей высших эльфов далеки от повседневной жизни Империи. Для них, жизнь Людей слишком скоротечна, и им трудно идти в ногу с текущими тенденциями и политикой Старого Света. Когда они нуждаются в подобных знаниях, они обращаются к своим Представителям. Эти молодые эльфы представляют их Торговые дома в обществе Старого Света. Они заключают контракты, совершают деловые предложения, и поддерживают мирные отношения с торговыми центрами Людей: Альтдорфом, Нульном, Мариенбургом и другими. Даже у Эльфов есть предел терпения, поэтому неудивительно, что многие Представители расстанутся со своими семьями, чтобы начать жизнь искателя приключений.

Примечание: Только эльфы могут выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	—	+5%	+10%	+5%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Общие знания (Империя *или* Пустоши), Оценка, Очарование, Плавание, Ремесло (Торговля), Тайные языки (Наречие гильдий), Торговля, Узнавание слухов, Чтение/письмо

Таланты: Матерый путешественник *или* Торгаш

Имущество: Легкий доспех (Кожаный дублет), Письменные принадлежности, 2 комплекта Одежды Хорошего качества

Предыдущие карьеры: Ремесленник, Студент

Карьерный рост: Жулик, Матрос, Странник, Студент, Торговец, Шарлатан

— ПРИСЛУГА (SERVANT) —

ОПИСАНИЕ

Мало кто стоит по социальной лестнице ниже, Прислуги. Их работа необходима, но их начальники относятся к ним с презрением. Для поваренка, конюха и продажной девки, избежать своей жестокой судьбы часто кажется невозможным. Эти неудачники должны выполнять бесконечное число грязных поручений для своих работодателей, будь то Дворяне, Владельцы гильдий или Трактирщики. У Прислуги есть возможность работать до улучшения положения своих дел, но этот трудный путь. Никто не хочет слушать парня, который чистил уборную на прошлой неделе. Таким образом, большинство Прислуги бросает своих владельцев и отправляется на поиски приключений.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПРИСЛУГИ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	—	+5%	—	+10%	+5%	+10%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Болтовня, Восприятие, Забота о животных *или* Ремесло (Повар), Ловкость рук *или* Чтение/письмо, Оценка *или* Торговля, Поиск *или* Управление повозкой, Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Бегун *или* Острый слух, Крепкий *или* Этикет, Молниеносные рефлексы *или* Очень стойкий

Имущество: Комплект одежды Хорошего качества, Ламповое масло, Оловянная Кружка, Трутница, Штормовой фонарь

Предыдущие карьеры: Жулик, Крестьянин, Маркитант

Карьерный рост: Агитатор, Бюргер, Вор, Лакей, Маркитант, Посыльный, Трактирщик, Шпион

— РАСХИТИТЕЛЬ ГРОБНИЦ (ТОМВ РОВЕР) —

ОПИСАНИЕ

Расхитители гробниц отличаются от Грабителей могил, потому что они интересуются ценностями, находящимися в местах захоронений, а не непосредственно телами. В эти дни немногие могилы Старого Света содержат ценности, но существует множество древних захоронений, в которых хранятся бесценные сокровища. Расхитители гробниц — знатоки расположения подобных мест и разграбления их богатств. Тайные гробницы обычно находятся в опасных и труднодоступных местах. Народ Империи уважает такие захоронения, и местные жители их охраняют, так что доступ к ним может быть сопряжен с трудностями и опасностями жизни. Искусные ловушки и ложь защищают самые богатые гробницы и опытные Расхитители гробниц должны учиться разоружать или обходить их. Немногие прожили достаточно долго, чтобы совершить набег больше чем на одну гробницу.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ РАСХИТИТЕЛЯ ГРОБНИЦ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность *или* Взлом, Восприятие, Выживание *или* Скрытность, Знание языка (Классический, Хазалид *или* Эсталийский), Лазание, Общие знания (Империя) *или* Тайные знаки (Воров), Оценка, Поиск, Чтение/письмо

Таланты: Подземная крыса *или* Поиск ловушек, Удача *или* Шестое чувство

Имущество: Ламповое масло, Легкий доспех (Кожаный дублет), Лом, Фонарь, 2 Мешка, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Вор, Руноносец, Щитолом

Карьерный рост: Вор, Крысолов, Охотник на вампиров, Скупщик, Щитолом

— РЕМЕСЛЕННИК (TRADESMAN) —

ОПИСАНИЕ

Ремесленники, квалифицированные чернорабочие и мастера. Хотя они имеют тенденцию работать в городах, но их также можно найти в деревнях по всей Империи. Они обеспечивают производство многих товаров используемых Торговцами, для торговли за границей, и расцениваются как важная часть экономики Империи. Среди Ремесленников есть аптекари, бронники, лукоделы, пивовары, каллиграфы, плотники, картографы, ювелиры, ружейные мастера, травники, коробейники, судостроители, кузнецы, каменщики, портные и оружейники. У каждого ремесла есть своя собственная гильдия, хотя не у всех гильдий есть главы на местах.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ РЕМЕСЛЕННИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	—	+5%	+5%	+10%	+5%	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Забота о животных *или* Узнавание слухов, Оценка, Ремесло (*любые два*), Тайный язык (Наречие гильдий), Торговля, Управление повозкой, Чтение/письмо

Таланты: Торгаш *или* Хитроумный

Имущество: Легкий доспех (Кожаная кираса), 1к10 зк

Предыдущие карьеры: Бюргер, Крестьянин, Маркитант, Стражник, Цирюльник

Карьерный рост: Зилот, Инженер, Мастерской, Ополченец, Представитель, Торговец

— РУНОНОСЕЦ (RUNEBEARER) —

ОПИСАНИЕ

Анкор Ундгрин, сеть тщательно продуманных туннелей, которые пролегли под Красветными Горами и соединяли Крепости гномов на востоке Империи. Связь между крепостями создана Руноносцами — специально обученными молодыми гномами, которые рискуют жизнью и здоровьем, чтобы передать сообщения (написанные в рунических свитках гномов) из одной крепости в другую. В течение последнего столетия, большинство Крепостей гномов пало под натиском гоблиноидов и множество туннелей оказалось разрушено. От этого жизнь Руноносцев становится все более и более трудной. Они вынуждены следовать большим количеством окольных путей, и даже они чреваты опасностью, поскольку враги порой обнаруживают эти маршруты. Часто Руноносцы вынуждены оставлять туннели и родные горы и странствовать по поверхности. Руноносцы которые специализируются на дальних переходах, иногда используют, чтобы передать сообщения между общинами гномов Империи и гор.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ РУНОНОСЦА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+5%	+5%	+10%	+5%	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Навыки: Восприятие, Выживание, Навигация, Плавание, Тайные знаки (Следопытов), Уклонение

Таланты: Бегун, Быстрая перезарядка, Быстроногий *или* Шестое чувство, Ориентирование, Очень сильный *или* Очень стойкий

Имущество: Амулет удачи, Арбалет с 10 Болтами, Зелье исцеления, Легкий доспех (Кожанный доспех)

Предыдущие карьеры: Посвященный, Ученик мага

Карьерный рост: Агитатор, Навигатор, Посвященный, Ученик мага, Ученый

— РЫБАК (FISHERMAN) —

ОПИСАНИЕ

Рыбаки ищут щедрости у моря. Множество деревень на береговой линии Нордланда являются родиной бесчисленных семей рыбаков. Эти бесстрашные люди храбро бороздят Море Когтей на своих утлых суденышках, несмотря на постоянную угрозу со стороны пиратов и налетчиков из Норски. Есть также некоторые рыбацкие сообщества внутри страны близ озер и рек, но эти деревни так же занимаются сельским хозяйством. Рыбаки независимый народ. Они работают в малых экипажах и на воде они всегда сами принимают решения. Их природная энергичность одна из причин беспокойства в портовых тавернах.

Примечание: Во время создания персонажа, если вы взяли Общие знания (Пустоши), ваш персонаж может быть родом из большого порта, такого как Мариенбург, по вашему выбору.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ РЫБАКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	+5%	+10%	+5%	+10%	+5%	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Выживание, Гребля, Знание языка (Норский *или* Рейкшпиль), Навигация *или* Ремесло (Торговля), Общие знания (Империя *или* Пустоши), Плавание, Поглощение алкоголя *или* Торговля, Управление судном

Таланты: Крепкий *или* Хитроумный, Ориентирование *или* Уличный боец

Имущество: Копье, Рыболовный крючок и Леска

Предыдущие карьеры: Крестьянин, Лодочник

Карьерный рост: Матрос, Морской пехотинец, Навигатор, Ополченец, Торговец

— СБОРЩИК ПОШЛИНЫ (TOLL KEEPER) —

ОПИСАНИЕ

Сбор денег для правительства является неблагодарной работой. В пустынных землях такая деятельность фактически становится смертным приговором. Сборщики пошлины живут в изолированных придорожных зданиях, собирая деньги с проезжающих путников. Собранные суммы денег идут на содержание дорог, но это не мешает путешественникам ругать, бить и даже убивать Сборщиков пошлины, пытающихся сделать свою работу. И это было бы еще не так плохо, но посты сбора пошлины главная цель бандитов. Жизнь Сборщика пошлины настолько полна опасностей, что немногие держатся за эту работу долго, несмотря на высокую заработную плату.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СБОРЩИКА ПОШЛИНЫ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Знание языка (Бретонский, Кислевитский, *или* Тильянский), Оценка, Поиск, Торговля *или* Узнавание слухов, Уклонение, Чтение/письмо

Таланты: Меткий стрелок *или* Молниеносные рефлексы

Имущество: Арбалет с 10 Болтами, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет), Счеты

Предыдущие карьеры: Кучер, Патрульный, Управляющий

Карьерный рост: Бандит, Вор, Пограничник, Политик, Разбойник, Рыбак, Солдат

— СОЛДАТ (SOLDIER) —

ОПИСАНИЕ

Каждая область и город-государство в Империи содержат свою собственную армию, обучаемую и снабжаемую за казенный счет. Вместе эти региональные силы составляют Имперскую Армию. На поле боя к ним часто присоединяются войска ополчения и Наемников. Солдаты — профессионалы с постоянным достатком, полностью занятые войной. Их обычно набирают из Крестьян и Бюргеров. Они состоят на службе в гарнизонах крепостей Империи, патрулируют границы, и отражают нападения захватчиков. Большинство Солдат — пехотинцы обученные использовать алебарду или огнестрельное оружие. Власть в армии находится в руках знати, но в ней так же учитываются личностные качества, и они могут позволить подняться по служебной лестнице до командных званий (хотя фанатизм правящего класса препятствует этому). Гномы и полурослики Империи обычно формируют собственные подразделения.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СОЛДАТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	—	—	+10%	—	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Узнавание слухов, Верховая езда *или* Управление повозкой, Восприятие *или* Общие знания (Империя), Забота о животных *или* Лечение, Запугивание, Уклонение

Таланты: Быстрая перезарядка *или* Жестокий удар, Быстрое выхватывание *или* Разоружение, Мощный выстрел *или* Оглушающий удар, Мощный удар *или* Снайпер, Специалист в оружии (Двуручное *или* Огнестрельное)

Имущество: Двуручное оружие (Алебарда) *или* Ружье с боеприпасами на 10 выстрелов, Легкий доспех (Полный кожаный доспех), Униформа, Щит

Предыдущие карьеры: Охотник, Посыльный, Сборщик пошлины, Стражник, Флагелянт

Карьерный рост: Ветеран, Всадник, Наемник, Сержант, Стражник, Странник

— СТРАННИК (VAGABOND) —

ОПИСАНИЕ

Странники любят жизнь в дороге. Традиционное существование Крестьянина или Бюргера для них похоже на тюрьму. Кто хочет просыпаться в одном и том же поселении каждый день, и делать одну и ту же работу, ежедневно? Странники — свободные путешественники, которые рассматривают каждый день как новое приключение. Они могут взяться за случайную работу тут и там, чтобы заработать некоторые средства для существования, но они никогда долгое время не задерживаются на одном месте. Дорога манит их, обещая лучшую жизнь где-то там за холмом. Хотя они и любят путешествовать, они не знают всех опасностей дороги. Таким образом, Странников часто можно найти в компании путешественников, образовавшейся для самозащиты. Закон не любит эти группы и во многих местах Странники рассматриваются как обычные преступники.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СТРАННИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+10%	—	—	+10%	+5%	—	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Восприятие *или* Лечение, Выживание, Выступление (Певец, Рассказчик, *или* Танцор) *или* Тайные знаки (Воров *или* Странников), Навигация, Общие знания (Бретония, Кислев, Гиляя, *или* Эсталяя), Плавание *или* Торговля, Тайный язык (Воровское наречие *или* Наречие странников) *или* Узнавание слухов

Таланты: Быстроногий *или* Скиталец, Матерый путешественник, Меткий стрелок *или* Ориентирование

Имущество: Бурдюк, Палатка, Рацион (на 1 неделю), Рюкзак

Предыдущие карьеры: Артист, Воин братства, Бандит, Грабитель, Дровосек, Колдун, Маркитант, Пограничник, Представитель, Солдат, Углежог, Цирюльник

Карьерный рост: Артист, Вор, Дровосек, Монах, Следопыт, Старьевщик

— СТРАЖНИК (WATCHMAN) —

ОПИСАНИЕ

Первоначально, поселки и города были ответственны за попонение и содержание их собственных гарнизонов стражи. Но коррупция настолько разрослась, что Император решил оставить эту работу армии. Теперь определенные полки гарнизона обязаны служить городскими стражниками. Это резко сократило коррупцию, хотя сама армия не неуязвима для нее. Стражники отвечают за обеспечение порядка, и уполномочены совершать аресты. Их так же задействуют как пожарных в небольших городах. Для некоторых Солдат обязанно-сти Стражника — временное назначение. Для других эти обязанности становится постоянной работой.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СТРАЖНИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+5%	+5%	—	+5%	+10%	—	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Закон), Восприятие, Выслеживание, Запутывание, Поиск, Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Мощный удар, Невозмутимый *или* Хитроумный, Оглушающий удар, Разоружение *или* Уличный боец

Имущество: Ламповое масло, Легкий доспех (Кожаный дублет), Униформа, Шест и Фонарь

Предыдущие карьеры: Солдат, Тюремщик

Карьерный рост: Вымогатель, Наемник, Патрульный, Ремесленник, Сержант, Солдат

— СТАРЬЕВЩИК (BONE PICKER) —

ОПИСАНИЕ

Старьевщики — это мусорщики, зарабатывающие на жизнь сбором всевозможного хлама. Они ведут свои телеги по деревням и городам Империи, собирая старые кости, тряпки и прочий мусор, а затем избавляются от него за несколько пенни или в обмен на небольшой предмет который можно выгодно продать. Так же они известны как сборщики мусора и тряпья и являются обычным явлением в городах Империи, которые примечательны большим количеством мусора. Старьевщики так же известны как мелкие торговцы, так как многие товары проходят через их руки. То, что является мусором для состоятельного Бюргера, может быть настоящим сокровищем для Крестьянина.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СТАРЬЕВЩИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	—	+5%	+10%	+5%	—	+5%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Забота о животных, Общие знания (Империя), Очарование *или* Узнавание слухов, Оценка, Поиск, Торговля, Управление повозкой

Таланты: Бывалый *или* Невозмутимый, Крепкий *или* Сопротивление болезням

Имущество: Телега, 3 Мешка

Предыдущие карьеры: Крестьянин, Крысолов, Странник

Карьерный рост: Грабитель, Грабитель могил, Контрабандист, Маркитант, Скупщик

— СТУДЕНТ (STUDENT) —

ОПИСАНИЕ

В больших городах Империи построено множество университетов. Большинство из них, как Имперская Школа Инженеров в Альтдорфе, финансируется за счет государства. Первый колледж Империи был организован в Нульне, и этот город все еще известен своими образовательными учреждениями (и по иронии судьбы своей Имперской Артиллерийской Школой). Студенты Империи могут выбирать предмет из множества разнообразных курсов наук от истории до анатомии. Конечно, многие не изучают ничего кроме дна бутылки и вылетают из университета менее чем через год. Студенты эльфы не идут в Имперские университеты, а вместо этого учатся у своего собственного мастера знаний. Студентов полуросликов принимают в университеты из жалости, и из-за неясной части Имперского Постановления, вытребованной Старейшинами Общины.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СТУДЕНТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	—	—	—	+10%	+10%	+5%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Академические знания (*любое одно*), Академические знания (*любое одно*) или Узнавание слухов, Знание языка (Классический), Знание языка (Рейкшпиль), Лечение *или* Поиск, Очарование *или* Поглощение алкоголя, Чтение/письмо

Таланты: Лингвист *или* Этикет, Вежливый *или* Хитроумный, Математик *или* Матерый путешественник

Имущество: Две Тетради с записями по выбранным навыкам Знаний, Письменные принадлежности

Предыдущие карьеры: Грабитель могил, Дворянин, Лакей, Менестрель, Представитель

Карьерный рост: Агитатор, Врач, Инженер, Посвященный, Представитель, Ученик мага, Ученый, Цирюльник

— ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ (BODYGUARD) —

ОПИСАНИЕ

В Старом Свете Альтдорфские купцы постоянно проявляют бесчестность, но они не могут сами защитить свою жизнь, поэтому они нанимают Телохранителей, чтобы те позаботились о них и об их имуществе. Старый Свет опасное место, но его города не предназначены для военных действий. Все это не мешает случайно получить ножом в спину посреди людной улицы одного из крупных городов вроде Нульна или Мидденхайма. Поэтому богатые и влиятельные личности используют Телохранителей для защиты себя от воров и иных отбросов общества. В то время как некоторые Телохранители со стороны похожи на оборванцев, другие носят ливреи Дворянского или Купеческого дома, которому они служат. Некоторые группы Телохранителей настолько велики, что практически являются частными армиями.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ТЕЛОХРАНИТЕЛЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+5%	+5%	+5%	—	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+3	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Запугивание, Лечение, Уклонение

Таланты: Быстрое выхватывание *или* Разоружение, Оглушающий удар, Очень сильный *или* Очень стойкий, Специалист в оружии (Защитное), Специалист в оружии (Метательное), Уличный боец

Имущество: Баклер, Кастет, Легкий доспех (Кожаный дублет), Пара Метательных ножей *или* Метательных топоров

Предыдущие карьеры: Головорез, Наемник, Тюремщик, Эсталийский диестро

Карьерный рост: Вымогатель, Вышибала, Наемник, Охотник за головами, Следователь, Тюремщик, Управляющий

— ТЮРЕМЩИК (JAILER) —

ОПИСАНИЕ

Народ Империи соблюдает законы, что так же означает что это страна тюрем. Несмотря на большие усилия духовенства Верены, Богини Правосудия, невинный может оказаться в тюрьме столь же легко, как и виновный. По мнению закона лучше быть очень жестоким, нежели слишком слабым. Имперские тюрьмы — грязные подземелья, в которых в равной степени смешался запах страха и экскрементов. Тюремщики контролируют эти заведения, и используют сочетание жестокости и унижения, чтобы поддерживать порядок. Тюремщики лишены чувства справедливости или жалости, и их редко можно поколебать просьбами или речами о помощи (хотя взятки они принимают с удовольствием). Худшие из них садисты, наслаждающиеся властью, которую они имеют над заключенными.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ТЮРЕМЩИКА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+10%	+10%	—	—	+5%	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+3	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Запугивание, Командование, Лечение *или* Ловкость рук, Поглощение алкоголя, Поиск, Уклонение

Таланты: Борец, Сопротивление болезням, Сопротивление ядам, Специалист в оружии (Опугивающее)

Имущество: Бутылка обычного вина, Кружка, *Любое одно:* Болас, Лассо, Сеть

Предыдущие карьеры: Крысолов, Телохранитель

Карьерный рост: Крысолов, Следователь, Стражник, Телохранитель, Управляющий

— УГЛЕЖОГ (CHARCOAL-BURNER) —

ОПИСАНИЕ

Углежогов можно обнаружить в любой деревне Империи. Они жгут дерево для создания угля — важного топлива в зимние месяцы. Так как их работа довольно грязна и опасна, они работают за пределами своей деревни. Опушка леса подходит для их целей лучше всего, так как дерево там легкодоступно. Именно близость к лесу и делает эту работу опасной, так как рабочие изолированы от других людей и являются легкой добычей для злобных лесных существ. В лагерях Углежогов оружие всегда находится под рукой, даже если это лишь дубины, вырезанные из сучьев ближайших деревьев.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ УГЛЕЖОГА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	—	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%	+5%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Выживание, Лазание, Общие знания (Империя) *или* Скрытность, Поиск, Тайные знаки (Странников), Торговля, Узнавание слухов *или* Управление повозкой

Таланты: Бегун, Очень сильный *или* Хитроумный

Имущество: Одноручное оружие (Топор), Трутница, 3 Факела

Предыдущие карьеры: Крестьянин, Маркитант, Охотник, Шахтер

Карьерный рост: Дровосек, Охотник, Следопыт, Странник, Шахтер

— УПРАВЛЯЮЩИЙ (Bailliff) —

ОПИСАНИЕ

Управляющие — это служащие поместий на службе у Лордов. Хотя многие из их обязанностей включают добросовестное содержание земель и ресурсов усадьбы, они печально известны среди крестьян по иной причине. Управляющий собирает арендную плату и подати с деревень, окружающих поместье, и принуждает Крестьян трудиться во благо их Лорда. Эти обязанности делают их крайне непопулярными в деревнях, особенно в голодное время. Во время крестьянских бунтов и волнений, Управляющих убивают в первую очередь, как ненавистных представителей власти Лорда.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ УПРАВЛЯЮЩЕГО —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	+5%	—	—	+10%	+5%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Закон), Верховая езда, Восприятие, Забота о животных *или* Узнавание слухов, Запугивание *или* Общие знания (Империя), Командование *или* Навигация, Очарование, Чтение/письмо

Таланты: Математик *или* Этикет, Народный оратор

Имущество: Верховая лошадь с Седлом и Сбруей, Легкий доспех (Кожаный дублет и Кожаная шапка), Один комплект одежды Хорошего качества

Предыдущие карьеры: Телохранитель, Тюремщик

Карьерный рост: Вымогатель, Вышибала, Контрабандист, Ополченец, Политик, Сборщик пошлины

— УЧЕНИК МАГА (Apprentice Wizard) —

ОПИСАНИЕ

Люди, обладающие талантом к магии опасные и страшные личности. Демоны и несчастья преследуют не обученных Магов. Для решения этой проблемы Империя вынуждает подобных людей присоединиться к одному из восьми Орденов Магов. В течение обучения юные Маги учатся применять магию безопасно для окружающих и присматриваются к Ордену, в который в конечном итоге вступят. Некоторые ученики также обязаны служить Магам, которые обнаружили их талант, пока остальные, рискуя жизнью, копят деньги, чтобы оплатить попечительство Коллежда Магов. Эльфы владеют магией от природы и им не нужно проходить обучение, в отличие от людей, чтобы обрести Магические знания. Смотри Главу VII чтобы получить подробную информацию об Орденах Магов.

Примечание: если вы хотите изначально творить заклинания, то вам необходимо увеличить вашу характеристику Магия, с помощью бесплатного повышения доступно при создании персонажа. Полурослики и гномы не могут получить эту карьеру. Магов боятся и даже порой ненавидят. Хорошенько подумайте, прежде чем выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ УЧЕНИКА МАГА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	—	—	—	+5%	+10%	+15%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	+1	—	—

Навыки: Академические знания (Магия), Восприятие, Знание языка (Классический), Знание тайного языка (Магический), Концентрация, Поиск, Чтение/письмо, Чувство магии

Таланты: Быстрорукый *или* Связь с эфиром, Младшая магия (Тайная), Очень стойкий *или* Хитроумный

Имущество: Боевой посох, Печатная книга, Рюкзак

Предыдущие карьеры: Колдун, Писарь, Студент, Ученый

Карьерный рост: Подмастерье мага, Ученый, Писарь

— ЦИРЮЛЬНИК (BARBER-SURGEON) —

ОПИСАНИЕ

Цирюльники занимаются болезненным, но эффективным лечением жителей Империи. Они знают достаточно много об анатомии, хотя и не обладают знаниями, которые доступны Врачам. Именно поэтому Врачи состоят в отдельной гильдии. Цирюльники могут стричь и брить желающих, но в тоже время они более известны своими способностями к кровопусканию, хирургии и ампутации. Они используют различные бритвенно-острые лезвия, от небольших скальпелей, до больших пил для костей. Но еще более зловеще выглядят их инструменты для самого ненавистного их занятия — стоматологии. На многих крупных судах Цирюльник является частью экипажа; они так же часто встречаются в замках и городах.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЦИРЮЛЬНИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	—	—	—	+10%	+10%	+10%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Знание языка (Бретонский, Рейкшпиль, *или* Тильянский), Лечение, Очарование, Плавание *или* Управление повозкой, Ремесло (Аптекарь), Торговля, Чтение/письмо

Таланты: Вежливый *или* Очень стойкий, Сопротивление болезням *или* Хитроумный, Хирургия

Имущество: Рабочие инструменты (Цирюльника)

Предыдущие карьеры: Посвященный, Студент

Карьерный рост: Врач, Грабитель могил, Ремесленник, Следователь, Странник

— ШАХТЕР (MINER) —

ОПИСАНИЕ

Горы окружают Империю. На Востоке расположены Краесветные Горы, на юге Черные Горы и на западе Серые Горы. Гномы и люди производят добычу полезных ископаемых в этих горах с незапамятных времен, несмотря на постоянные атаки гоблинов и другие подземные ужасы. Шахтеры безропотно переносят такие условия работы в поисках: железа, серебра, золота, драгоценных камней и других ценностей. Многие предпочитают исследовать поверхность, особенно в Срединных Горах, которые располагаются между Остландом и Хохландом. Хотя эти покрытые лесом горы лежат на землях Империи они давно стали приютом для троллей, звероловов и других темных существ. Чтобы выжить в этих местах, необходимы навыки и решимость.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ШАХТЕРА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	+10%	+5%	—	+5%	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Выживание *или* Оценка, Забота о животных, Лазание, Навигация, Ремесло (Старатель *или* Шахтер), Скрытность *или* Управление повозкой

Таланты: Ориентирование, Очень стойкий *или* Прирожденный воин, Специалист в оружии (Двуручное)

Имущество: Двуручное оружие (Двуручная кирка), Кирка, Ламповое масло, Легкий доспех (Кожаный дублет), Лопата, Штормовой фонарь

Предыдущие карьеры: Охотник, Углежог

Карьерный рост: Инженер, Контрабандист, Наемник, Следопыт, Углежог, Щитолом

— ЩИТОЛОМ (SHIELDBREAKER) —

ОПИСАНИЕ

За столетия вторжения Хаос и зеленокожие наводнили многие Крепости гномов в Краесветных Горах. Чтобы защитить свои оставшиеся города-крепости, гномы обучают элитных Солдат, которые специализируются на борьбе в глубоких подземельях. Щитоломы, отважные воины, которые стремятся выступить против зла и охраняют от него людей. В то время как большинство Щитоломов гномы, члены других рас иногда присоединяются к ним в обмен на золото гномов. Молодые гномы из Империи, часто становятся Щитоломами, чтобы доказать свою храбрость и из чувства солидарности к своим горным родственникам.

Примечание: Только гномы могут выбрать Щитолома как Стартовую карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЩИТОЛОМА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+5%	+5%	+10%	—	+5%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Лазание, Навигация, Преследование, Уклонение

Таланты: Жестокий удар, Мощный удар, Невозмутимый *или* Острый слух, Оглушающий удар, Ориентирование

Имущество: Арбалет с 10 Болтами, Кошка, Бурдюк, Средний доспех (Хауберг, Кожаный дублет и Кожаные чулки), Щит, 10 Ярдов Веревки

Предыдущие карьеры: Кислевитский коссар, Контрабандист, Крысолов, Наемник, Расхититель гробниц, Руноносец, Шахтер

Карьерный рост: Сержант, Ветеран, Гладиатор, Контрабандист, Расхититель гробниц, Руноносец

— ЭСТАЛИЙСКИЙ ДИЕСТРО (ESTALIAN DIESTRO) —

ОПИСАНИЕ

Королевство Эсталия располагается к юго-западу от Империи. Существующая угроза Хаоса кажется эсталийцам далекой. Порча Хаоса весьма далека от этой солнечной страны, ведь на пути гнева кровожадной орды лежат земли Империи и Кислева. Ее люди сильны во многих занятиях от искусства и науки, до преступлений и кровной мести. Одно дорого эсталийцам — любовь к фехтованию. В городах Эсталии существует множество школ фехтования, каждая со своим собственным стилем. Многие из этих стилей происходят от учения Мастера Фигероа, легендарного фехтовальщика. Их представители применяют новейшие научные теории к его стилю фехтования и добились впечатляющего результата. Последователи стиля Фигероа, известные как Диестро, сражаются и устраивают дуэли по всей Эсталии. Некоторые, скучают на своей родине и ищут острых ощущений в других местах, выбирая обычно Тилию и Бретоннию. Храбрецы отправляются в путешествие на северо-восток в Империю, чтобы обнажить свои рапиры против достойных противников, и чтобы увидеть земли находящиеся на передовой в борьбе с Хаосом.

Примечание: Если это ваша Стартовая карьера, считается что вы родом из Эсталии и прибыли в Империю в поиске приключений.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЭСТАЛИЙСКОГО ДИЕСТРО —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	—	+5%	+5%	+10%	+5%	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Наука), Знание языка (Эсталийский), Общие знания (Эсталия), Уклонение, Чтение/письмо

Таланты: Быстрое выхватывание *или* Жестокий удар, Ловкость *или* Молниеносные рефлексy, Мощный удар, Специалист в оружии (Фехтовальное)

Имущество: Духи *или* Одеколон, Зелье исцеления, Один комплект одежды Отличного качества, Рапира *или* Шпага

Предыдущие карьеры: Нет

Карьерный рост: Вышибала, Дуэлист, Жулик, Разбойник, Телохранитель

ПРОДВИНУТЫЕ КАРЬЕРЫ

Здесь перечислены 53 Продвинутые Карьеры. Они расположены в алфавитном порядке.

ТАБЛИЦА 3-3: ПРОДВИНУТЫЕ КАРЬЕРЫ

Ассасин	Мастеровой	Разбойник
Атаман	Мастер вор	Рыцарь
Ветеран	Мастер маг	Рыцарь внутреннего круга
Владелец гильдии	Менестрель	Священник
Врач	Монах	Сержант
Вымогатель	Навигатор	Следопыт
Герольд	Охотник на вампиров	Скупщик
Грабитель	Охотник на ведьм	Следователь
Демагог	Первосвященник	Стрелок
Дуэлянт	Пистольер	Стюард
Защитник закона	Подмастерье мага	Торговец
Инженер	Политик	Трактирщик
Исследователь	Победитель гигантов	Ученый
Капитан	Победитель демонов	Флагелянт
Капитан корабля	Помазанный священник	Чемпион
Король дна	Помошник	Шарлатан
Лорд	Придворный	Шпион
Лорд-маг	Призрачный странник	

— АССАССИН (ASSASSIN) —

ОПИСАНИЕ

Оплаченное убийство — обыденность в Старом Свете. Солдаты и Наемники убивают ежедневно. Как бы то ни было, немногие продающие свои мечи достигают уровня мастерства Ассасинов. Эти наемные убийцы умело, обучены и великолепно управляют с разнообразным оружием. Многие из них так же мастера искусства отравления. Лучшие Ассасины могут убить свою жертву за несколько секунд, не оставляя никаких доказательств своего присутствия. Их услуги пользуются большим спросом среди политических и даже религиозных организаций. Немногие Ассасины знают, откуда приходят указания. Все что они хотят: получить сложную миссию и туго набитый кошелек в оплату. Большинство убийц одиночки, но редко они, все же, собираются в гильдии.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ АССАССИНА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+25%	+25%	+10%	+10%	+30%	+20%	+10%	+20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Лазание, Маскировка, Преследование, Приготовление ядов, Скрытность, Тайные знаки (Воров), Узнавание слухов

Таланты: Быстрое выхватывание, Ловкач, Молниеносная защита, Снайпер, Специалист в оружии (Защитное), Специалист в оружии (Метательное), Специалист в оружии (Опугивающее), Уличный боец

Имущество: Кошка, Сеть, 1 доза Яда (*любого*), 4 Метательных ножа, 10 ядов веревки

Предыдущие карьеры: Атаман, Дуэлянт, Защитник закона, Стрелок, Чемпион, Шпион

Карьерный рост: Атаман, Жулик, Охотник на ведьм, Сержант, Чемпион

— АТАМАН (OUTLAW CHIEF) —

ОПИСАНИЕ

Каждая группа бандитов нуждается в лидере. Преступник, который показывает свою хитрость и смелость может подняться до уровня Атамана. Руководство бандой разбойников и головорезов не является легкой задачей, и опасные леса Старого Света ничуть не облегчают ее.

Атаманы получают свою долю с каждого преступления, которое совершает их группа, но они так же несут ответственность за каждую неудачу и их положение лидера очень шатко. Группы бандитов печально известны тем, что из их рядов очень сложно вырваться и это делает уход с поста Атамана крайне сложной задачей.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ АТАМАНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+30%	+10%	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Верховая езда, Восприятие, Выслеживание, Академические знания (Стратегия/тактика), Общие знания (Империя), Командование, Лазание, Скрытность, Тайные знаки (Следопытов *или* Воров), Тайный язык (Боевое наречие), Тайный язык (Воровское наречие)

Таланты: Быстрое выхватывание, Быстрая перезарядка, Меткий Выстрел, Молниеносная защита, Мощный выстрел

Имущество: Арбалет *или* Лук с 10 Болтами *или* Стрелами, Лошадь с Седлом и Сбруей, Средний доспех (Кольчужная рубаха с рукавами и Кожаный дублет), Шайка бандитов

Предыдущие карьеры: Ветеран, Вымогатель, Демагог, Мастер вор, Король дна, Призрачный странник, Разбойник, Следопыт

Карьерный рост: Ассассин, Демагог, Капитан, Король дна

— ВЕТЕРАН (VETERAN) —

ОПИСАНИЕ

Кадровые военные или Наемники, которые пережили огромное количество сражений, но не получившие никакого повышения в звании, в конечном счете, становятся Ветеранами. Ветераны — прежде всего те, кто выжил. Они не смертники-добровольцы и не идут на ненужный риск, но когда приходит время, они становятся частью единого целого. Ушедшие в резерв Ветераны всегда могут рассказать хорошую военную историю. Они часто пьянствуют, зная, что отавшееся им время возможно коротко, а после смерти нет никакого смысла в карманах полных золота.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ВЕТЕРАНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры, Восприятие, Запугивание, Общие знания (Империя), Поглощение алкоголя, Узнавание слухов, Тайные языки (Боевое наречие), Уклонение

Таланты: Быстрая перезарядка *или* Жестокий удар, Мощный выстрел *или* Мощный удар, Очень сильный *или* Очень стойкий, Специалист в оружии (*любые два*)

Имущество: Бутылка спирта Хорошего качества, Любые два оружия, Средний доспех (Полный кольчужный доспех)

Предыдущие карьеры: Бандит, Воин братства, Гладиатор, Кислевитский коссар, Наемник, Норский берсерк, Оруженосец, Пистольер, Руноносец, Солдат, Щитолом, Флагелянт

Карьерный рост: Атаман, Защитник закона, Сержант, Стрелок, Чемпион

— ВЛАДЕЛЕЦ ГИЛЬДИИ (GUILD MASTER) —

ОПИСАНИЕ

Владельцы гильдий — одни из самых влиятельных людей Старого Света. Они свободно контролируют работу торговли в различных областях и обеспечивают товарооборот. В их ряды обычно входят Мастера торговли и расчетливые Воры, а так же все те, кто играет со Знатью в игру за власть и контроль над поселением. Владельцы Гильдий редко являются великими воинами, благо у них достаточно много людей в распоряжении, и они могут решать военные вопросы за своих нанимателей. Скорее они квазигосударственные деятели, которые имеют дело с Политиками Империи на своих собственных условиях. В зависимости от того какой гильдией они управляют их встречают как с нескрываемым уважением так и с неохотной вежливостью.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ВЛАДЕЛЬЦА ГИЛЬДИИ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+30%	+20%	+35%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (История), Восприятие, Знание языка (Бретонский, Кислевитский, Норский или Эсталийский), Знание языка (Рейкшпиль), Командование, Общие знания (Империя), Оценка, Очарование, Ремесло (*любые два*), Тайные языки (Наречие гильдий), Торговля, Узнавание слухов

Таланты: Лингвист, Торгаш, Этикет

Имущество: Письменные принадлежности, 100 зк, Гильдия

Предыдущие карьеры: Врач, Инженер, Лорд-маг, Мастерской, Торговец

Карьерный рост: Вымогатель, Политик, Король дна

— ВРАЧ (PHYSICIAN) —

ОПИСАНИЕ

Врачи — практики искусства исцеления, изучающие секреты болезней и анатомии. Наука о медицине достаточно нова и до сих пор не пользуется доверием у большинства жителей Старого Света. Многие расценивают неизвестных Врачей или как превосходных аптекарей, или как опасных шарлатанов, кем бы они ни являлись. Умелые Врачи часто оказываются очень уважаемыми членами общества. Они способны излечить незначительные болезни и многие обычные раны, такие как крупные порезы и переломы. Врачи зачастую стремятся найти новые лекарства и знают множество различных путей лечения.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ВРАЧА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	—	+10%	+10%	+15%	+30%	+20%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Наука), Восприятие, Знание языка (Классический), Лечение, Приготовление ядов, Ремесло (Аптекарь), Узнавание слухов, Чтение/письмо

Таланты: Оглушающий удар, Сопrotивление болезням, Хирургия

Имущество: Рабочие инструменты (Медицинские инструменты), 4 Зелья исцеления

Предыдущие карьеры: Следователь, Студент, Ученый, Цирюльник

Карьерный рост: Владелец гильдии, Монах, Ученый, Шпион

— ВЫМОГАТЕЛЬ (RACKETEER) —

ОПИСАНИЕ

Вымогатели входят в ряды большинства преступных организаций. Они мастера вымогать деньги за защиту у мелких торговцев и ремесленников, и очень часто это оказывается их самым прибыльным занятием. Успешные вымогатели двигаются в сторону ростовщичества, торговли наркотиками, проституции и нелегальных игорных домов. Они редко способны на творческий подход, поскольку они бандиты, но они безжалостны и привыкли добиваться, всего чего захотят. Порой Вымогатели являются частью местной власти, и пользуются своим хитрым бизнесом для ускоренного продвижения законов в жизнь. В некоторых районах они являются местными органами власти.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ВЫМОГАТЕЛЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+15%	+15%	+10%	+10%	—	+15%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+5	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Запугивание, Командование, Общие знания (Империя), Оценка, Преследование, Торговля, Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Бывалый, Мощный удар, Оглушающий удар, Угрожающий, Уличный боец

Имущество: Кастет, Одежда Хорошего качества, Шляпа

Предыдущие карьеры: Владелец гильдии, Вышибала, Головорез, Грабитель, Политик, Скупщик, Следователь, Телохранитель, Торговец, Управляющий, Шпион

Карьерный рост: Атаман, Мастер вор, Политик, Скупщик

— ГЕРОЛЬД (HERALD) —

ОПИСАНИЕ

Герольды — голоса дворян, в их обязанности входит: объявлять о прибытии их лордов и покровителей, а так же иногда сообщать новости о важных событиях. Они очень высококвалифицированные ораторы, блестящие остроумием и знаниями, полученными во время обучения. Герольды легко распознают герольдические знаки сотен дворян и могут объявить об их прибытии. Сами они редко являются Дворянами, но их положение расценивается, как одна из немногих возможностей попасть в ряды младшего дворянства. Герольды гордятся своей униформой, которая меняется в зависимости от того, какому господину они служат.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ГЕРОЛЬДА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+5%	+5%	+15%	+15%	+10%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Генеалогия/геральдика), Академические знания (История), Болтовня, Верховая езда, Восприятие, Знание языка (Бретонский, Кислевитский или Тильянский), Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Бретония, Кислев или Тилия), Общие знания (Империя), Оценка, Очарование, Торговля, Узнавание слухов, Чтение/письмо

Таланты: Мастерский оратор, Народный оратор, Этикет

Имущество: Два комплекта одежды Отличного качества, Кошель, Одеколон, Униформа

Предыдущие карьеры: Лакей, Посыльный

Карьерный рост: Агитатор, Артист, Исследователь, Оруженосец, Политик, Придворный

— ГРАБИТЕЛЬ (CAT BURGLAR) —

ОПИСАНИЕ

Грабители считают, что на голову превосходят обычных воров и разбойников. Они предпочитают красть более изящно, а не подрезать кошельки и оставлять тела с перерезанным горлом в сточной канаве. Искусство Грабителя требует умения наблюдать, планировать и безупречно выбрать время. Хорошо спланировать ограбление, не будет обнаружено в течение многих месяцев — этого времени хватит Грабителю, чтобы оказаться очень далеко к тому моменту, когда его начнут разыскивать. Большинство Грабителей состоит в Гильдии воров, но некоторые бросают вызов судьбе и действуют в одиночку. Таким одиночим волкам приходится ускользать как от закона, так и от гильдии. Бесспорно, это опасная игра.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ГРАБИТЕЛЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+5%	+5%	+25%	+10%	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Взлом, Восприятие, Лазание, Оценка, Поиск, Скрытность, Тайные знаки (Воров), Тайный язык (Воровское наречие), Торговля

Таланты: Бывалый, Житель трущоб, Поиск ловушек, Уличный боец

Имущество: Кошка, Набор взломщика, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Вор, Грабитель могил, Крысолов, Старьевщик, Шарлатан

Карьерный рост: Вымогатель, Мастер вор, Король дна, Скупщик, Странник

— ДЕМАГОГ (DEMAGOGUE) —

ОПИСАНИЕ

Демагоги — самые популярные Агитаторы и общественные спикеры. Они настолько одаренные, что могут привести в движение целые страны. Они всегда присутствуют среди правителей земель, которые хотят защищать. Тем не менее, местная власть смотрит на Демагогов с подозрением, ведь они могут легко вызвать инакомыслие и стать причиной недоверия к правительству и церкви. Однако, если их направить в нужную сторону они могут быть крайне полезны для сплочения народа против Хаоса и других угроз. Представители власти относятся к популярным Демагогам недоверчиво, но иногда одобряют их действия.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ДЕМАГОГА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+20%	+15%	+30%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Закон), Академические знания (История), Болтовня, Восприятие, Запугивание, Знание языка (Рейкшпиль), Командование, Маскировка, Общие знания (Империя), Очарование, Скрытность, Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Бывалый или Этикет, Мастерский оратор, Народный оратор, Уличный боец

Имущество: Легкий доспех (Кожаный дублет и Кожаная шапка)

Предыдущие карьеры: Агитатор, Атаман, Бандит, Жулик, Мастерской, Менестрель, Монах, Помазанный священник, Охотник на вампиров, Охотник на ведьм, Политик, Посвященный, Король дна, Шарлатан, Флагелянт

Карьерный рост: Атаман, Монах, Наемник, Политик, Король дна

— ДУЭЛЯНТ (DUELIST) —

ОПИСАНИЕ

В стародавние времена в Империи была введена сложная правовая система формализующая поединки. Дуэлянты — умелые специалисты в обращении с мечом и пистолетом. За деньги они готовы защитить честь других. Многие из них являются младшими детьми Дворян, и дерутся на дуэлях в своих собственных целях. У Дуэлянтов прослеживаются две линии поведения: беззаботно-беспечные головорезы, которые расценивают свою деятельность как бесконечное приключение, и смертельно опасные бойцы, которые чтят такие понятия как честь и очень быстры на расправу за обиды, причиненные им или окружающим.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ДУЭЛЯНТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+10%	+20%	+20%	+15%	+15%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры, Восприятие, Запугивание, Ловкость рук, Очарование, Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Быстрое выхватывание, Жестокий удар, Обоюдорукость *или* Разоружение, Ловкач, Мастер огнестрельного оружия, Мощный выстрел, Мощный удар, Снайпер, Специалист в оружии (Защитное), Специалист в оружии (Огнестрельное), Специалист в оружии (Фехтовальное), Этикет

Имущество: Дага, Пистоль с Порохом и Боеприпасами на 10 Выстрелов, Рапира

Предыдущие карьеры: Вышибала, Пистольер, Придворный, Разбойник, Сержант, Стрелок, Эталийский Диестро

Карьерный рост: Ассассин, Жулик, Разбойник, Сержант, Чемпион

— ЗАЩИТНИК ЗАКОНА (JUDICIAL CHAMPION) —

ОПИСАНИЕ

Многие страны Старого Света позволяют обвиняемому доказать свою невинность через испытание боем. Обвиняемых в этом случае выставляют против Защитника закона, профессионального бойца, который специализируется на быстром и эффективном нанесении поражения одному конкретному противнику. Многие законы решающие такие бои, заявляют, что должно быть использовано строго определенное оружие: несмотря на это Защитники закона умеют пользоваться самым разнообразным оружием. Защитников закона уважают и боятся как воинов, чья доблесть часто идет впереди них. Благородные ответчики и богачи иногда могут нанять Защитников закона, чтобы те боролись вместо них.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЗАЩИТНИКА ЗАКОНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+35%	—	+15%	+15%	+20%	+10%	+15%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Уклонение

Таланты: Молниеносная защита, Специалист в оружии (Двуручное), Специалист в оружии (Защитное), Специалист в оружии (Цепы), Специалист в оружии (Фехтовальное)

Имущество: Баклер *или* Дага, Двуручное оружие, Цеп *или* Утренняя звезда, Рапира *или* Шпага, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Ветеран, Сержант

Карьерный рост: Ассассин, Зилот, Охотник на ведьм, Сержант, Чемпион

— ИНЖЕНЕР (ENGINEER) —

ОПИСАНИЕ

Гномы первыми начали развивать науку в Старом Свете. Среди них большим уважением пользуются Гильдии инженеров. Их разработки всегда в почете пока они придерживаются традиционных методов и способов. Человечество приняло и охотно пользуется тем, что решили предложить ему гномы. Особенно это характерно в отношении пороха и других устройств, подходящих для использования в качестве оружия. Имперская Школа Инженеров в Альтдорфе прославлена своими причудливыми изобретениями, которые могут быть крайне полезны, если ими правильно воспользоваться. Вне Империи, тильянцы наиболее знамениты своими смелыми техническими решениями.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ИНЖЕНЕРА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+15%	+5%	+5%	+10%	+20%	+10%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Инженерия), Академические знания (Наука), Верховая езда *или* Управление повозкой, Восприятие, Знание языка (Хазалид *или* Тильянский), Общие знания (Гномы *или* Тилия), Ремесло (Ружейный мастер), Чтение/письмо

Таланты: Мастер огнестрельного оружия, Специалист в оружии (Инженерное *или* Огнестрельное)

Имущество: Легкий доспех (Кожаный дублет), Набор инженера, 6 Шипов

Предыдущие карьеры: Мастерской, Ремесленник, Студент, Шахтер

Карьерный рост: Владелец гильдии, Исследователь, Контрабандист, Мастерской, Пистольер

— ИССЛЕДОВАТЕЛЬ (EXPLORER) —

ОПИСАНИЕ

Исследователи страдают от страсти к перемене мест и путешествуют по Старому Свету и за его пределами. Так они удовлетворяют свою самую большую потребность — знать, что лежит за горизонтом. Они путешествуют в поиске новых земель и возможностей для торговли. Исследователи регулярно сталкиваются с неизвестным, что делает из них хороших бойцов и дипломатов, или же делает их жизнь очень короткой. Исследователи умеют путешествовать как по суше, так и по морю. Они, как правило, очень способные люди. Разнообразные роли, которые они призваны исполнять по мере сил, требуют от них быть очень гибкими, например, уметь командовать армиями или проводить переговоры на языке, который они лишь слегка понимают.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+10%	+15%	+15%	+25%	+20%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Закон *или* История), Верховая езда, Восприятие, Выживание, Выслеживание, Знание языка (*любые три*), Командование, Лазание, Навигация, Общие знания (*любые три*), Оценка, Плавание, Ремесло (Картография), Тайные знаки (Следопытов), Тайные языки (Наречие странников), Управление повозкой, Чтение/письмо

Таланты: Лингвист *или* Ориентирование, Матерый путешественник

Имущество: Арбалет *или* Лук с 10 Болтами *или* Стрелами, Верховая лошадь с Седлом и Сбруей, Одноручное оружие, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет), Щит, 6 Карт, 1000 зк в монетах или товарах,

Предыдущие карьеры: Герольд, Инженер, Капитан, Капитан корабля, Лорд-маг, Мастер вор, Мастер маг, Навигатор, Помощник, Следопыт, Ученый, Шпион

Карьерный рост: Капитан, Капитан корабля, Торговец, Шпион

— КАПИТАН (CAPTAIN) —

ОПИСАНИЕ

Капитаны — военные лидеры, разрушенного войной Старого Света. Они командуют Солдатами, Ополченцами, Наемниками и даже Патрульными на полях кровавых сражений и усыпанных трупами улицах, в бесконечных военных кампаниях по всей Империи и вне нее. Большинство Капитанов — умелые профессионалы, пережившие десятки жестоких сражений, чтобы достичь этого звания. Они крайне негодуют, если появляется необходимость служить под началом неопытных Дворян. Капитаны склонны уважать опыт и умения, больше, нежели социальный статус и происхождение. Они знают, что ценнее на поле боя.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ КАПИТАНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+30%	+20%	+20%	+20%	+20%	+15%	+15%	+25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+7	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Стратегия/тактика), Верховая езда, Забота о животных, Знание языка (Кислевитский или Тильянский), Командование, Общие знания (*любые три*), Тайный язык (Боевое наречие), Узнавание слухов, Уклонение, Чтение/письмо

Таланты: Быстрое выхватывание или Разоружение, Молниеносная защита, Специалист в оружии (Двуручное оружие или Кавалерийское), Специалист в оружии (Цепы или Защитное)

Имущество: Боевой конь с Седлом и Сбруей, Двуручное оружие или Пика, Мечелом или Цеп, Средний доспех (Полный кольчужный доспех), Щит, Боевой отряд

Предыдущие карьеры: Атаман, Исследователь, Лорд, Охотник на ведьм, Призрачный странник, Рыцарь, Рыцарь внутреннего круга, Сержант

Карьерный рост: Агитатор, Атаман, Исследователь, Политик, Торговец

— КАПИТАН КОРАБЛЯ (SEA CAPTAIN) —

ОПИСАНИЕ

Капитаны кораблей бороздят океаны Старого Света в поисках прибыли и приключений. Самые благородные Морские Капитаны — торговцы, прибывшие издалека, которые отправились в плавание в поисках наиболее выгодного рынка для сбыта товара. Самыми опасными являются кровожадные пираты, которые нападают на другие суда и грабят их не оставляя никого в живых. Большинство Капитанов кораблей являют собой нечто среднее. На судне слово Капитана — закон. Однако моряки капризный народ: Капитан корабля должен быть умным, решительным и немного жестоким, чтобы не потерять свое место в команде. Самые известные Капитаны кораблей выходцы из Мариенбурга, Тилии и с острова эльфов — Ультуана.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ КАПИТАНА КОРАБЛЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+25%	+20%	+15%	+20%	+20%	+20%	+20%	+30%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Стратегия/тактика), Восприятие, Знание языка (*любые три*), Командование, Обучение животных, Общие знания (*любые три*), Плавание, Ремесло (Картография или Кораблестроитель), Уклонение, Управление судном

Таланты: Ловкач или Молниеносная защита, Матерый путешественник, Мощный удар, Разоружение, Специалист в оружии (Фехтовальное)

Имущество: Легкий доспех (Кожаный дублет), Рапира, Телескоп, Корабль

Предыдущие карьеры: Исследователь, Лорд, Навигатор, Помощник

Карьерный рост: Исследователь, Лорд, Ученый, Шпион

— КОРОЛЬ ДНА (CRIME LORD) —

ОПИСАНИЕ

В большинстве городов Старого Света имеются одна или несколько преступных организаций, таких как Гильдия Воров или Ассасинов. Короли дна лидеры этих групп. Они влиятельные и опасные люди. Чтобы попасть в их число надо быть умным, честолюбивым и абсолютно безжалостным. Большинство из них проделывают тернистый путь от самых низов: перенимая различные грязные трюки из книг, они поднимаются к вершинам власти. Короли дна редко могут позволить себе такую роскошь как доверие. Они — эксперты в оценке людей и ситуаций, и используют любые преимущества, которые могут найти. Многие Короли дна принимают активное участие в местной политической деятельности, стремясь добиться еще большей власти.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ КОРОЛЯ ДНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+15%	+15%	+20%	+25%	+20%	+30%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Запугивание, Командование, Общие знания (Империя), Оценка, Очарование, Попытки, Торговля, Узнавание слухов, Тайные знаки (Воров), Тайный язык (Воровское наречие), Уклонение

Таланты: Бывалый, Интриган *или* Торгаш, Народный оратор, Сопrotивление ядам, Специалист в оружии (Арбалеты *или* Защитное), Угрожающий, Шестое чувство

Имущество: Ручной арбалет с 10 болтами *или* Мечелом, Набор противоядий, Один комплект одежды Отличного качества, 100 зк, Преступная организация

Предыдущие карьеры: Атаман, Владелец гильдии, Грабитель, Демагог, Мастер вор, Политик, Скупщик, Стюард

Карьерный рост: Атаман, Демагог, Мастер вор, Политик

— ЛОРД (NOBLE LORD) —

ОПИСАНИЕ

Лорды — члены дворянства, обладающие действительной властью и ответственностью в отличие от дилетантов, заполонивших суды Старого Света. Некоторые наследуют свое положение, другие же проходят тернистый путь к нему. Все Лорды обычно решительные, искусные ораторы и умелые бойцы. Они должны уметь разрешать споры местных жителей, вести переговоры касательно политики и вести войска в бой. Часть самых влиятельных Лордов Империи входит в состав Курфюрстов, которые выбирают из своего состава нового Императора.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЛОРДА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+25%	+15%	+10%	+10%	+10%	+20%	+20%	+30%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Генеалогия/геральдика), Академические знания (История *или* Стратегия/тактика), Верховая езда, Восприятие, Знание языка (Классический), Знание языка (Рейкшпиль), Командование, Общие знания (Империя), Оценка, Очарование, Узнавание слухов, Чтение/письмо

Таланты: Мастерский оратор, Народный оратор, Специалист в оружии (Фехтовальное)

Имущество: Боевой конь с Седлом и Сбруей, Драгоценности ценой в 500 зк, Одежда дворянина Отличного качества, Рапира *или* Шпага Отличного качества, 500 зк

Предыдущие карьеры: Капитан корабля, Политик, Придворный, Рыцарь, Рыцарь внутреннего круга

Карьерный рост: Капитан, Капитан корабля, Рыцарь, Ученый

— ЛОРД-МАГ (WIZARD LORD) —

ОПИСАНИЕ

В Империи, Лорды Магических Орденов занимают действительно влиятельные позиции. Они видят мир не так, как его видят другие, поскольку посвятили себя и свою душу магии. Теперь они воплощают свои накопленные Знания в слове, действии и физической форме. Если эльф достигает этого уровня магического умения, он как полагают, заканчивает свое обучение и отправляется в башню Хоег, чтобы стать Высшим волшебником.

Примечание: Лорды-маги больше не платят взнос своему Ордену. Однако они должны обеспечивать сохранность чистоты их ордена, выкорчевывая поклонников Хаоса и обеспечивая Орден должным уважением (и деньгами).

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЛОРДА-МАГА —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	+15%	+5%	+15%	+20%	+35%	+40%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+5	—	—	—	+4	—	—

Навыки: Академические знания (Магия), Академические знания (*любые три*), Запугивание *или* Очарование, Знание языка (*любые четыре*), Знание тайного языка (Демонический *или* Тайный Эльфов), Знание тайного языка (Магический), Концентрация, Общие знания (*любые три*), Чтение/письмо, Чувство магии

Таланты: Быстрорукый *или* Крепкий, Малая магия (*любые две*), Медитация *или* Темная магия, Мощная магия *или* Связь с эфиром

Имущество: Три магических предмета, 12 Гримуаров

Предыдущие карьеры: Мастер маг

Карьерный рост: Владелец гильдии, Исследователь

— МАСТЕРОВОЙ (ARTISAN) —

ОПИСАНИЕ

Мастеровые — квалифицированные ремесленники и мастера в своей области. Они обычно встречаются в больших и малых городах Империи. Мастеровые организовали огромное число гильдий. Лучшие ремесленники проживают в самых больших городах, таких как Альтдорф, Мариенбург и Нульн. Там они могут вытрясти большие деньги из богатых клиентов, или работать с торговцами, которые продадут их товар в далеких землях. Некоторые Мастеровые настолько известны, что даже дворянам приходится вносить свои имена в списки ожидания, так как возможность приобрести вещь, изготовленную известным мастером, является показателем социального статуса. Шедевры Мастеровых — предметы действительно достойные восхищения.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ МАСТЕРОВОЙ —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+10%	+10%	+40%	+25%	+20%	+25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Знание языка (Бретонский, Хазалид *или* Тильянский), Оценка, Ремесло (*любые три*), Тайные языки (Наречие гильдий), Торговец, Узнавание слухов, Управление повозкой,

Таланты: Талантливый Художник *или* Этикет

Имущество: Рабочие инструменты (*согласно Ремеслу*), 15 зк

Предыдущие карьеры: Инженер, Навигатор, Ополченец, Ремесленник

Карьерный рост: Владелец гильдии, Демагог, Инженер, Ополченец, Торговец

— МАСТЕР ВОР (MASTER THIEF) —

ОПИСАНИЕ

В каждой профессии есть те, кто забрался на самую вершину. Воры-мастера великие артисты преступного мира. Они лучшие Воры, обладающие всеми навыками, которые требуются, чтобы незаконно прибрать к рукам чужое имущество. Воры-мастера обычно являются частью структуры местной Гильдии воров. Они смелы и регулярно пресекает закон без разрешения Короля дна. Многие из них осознают суть своей работы и с иронией относятся к слову “незаконно”. В Империи есть древняя традиция тайно восхищаться храбрыми Ворами, что не отменяет тяжкого наказания при их поимке.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ МАСТЕРА ВОРА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+10%	+10%	+40%	+25%	+20%	+25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Чтение по губам, Бесшумность, Взлом, Восприятие, Лазание, Ловкость рук, Маскировка, Оценка, Очарование, Плавание, Поиск, Скрытность, Тайные знаки (Воров), Тайный язык (Воровское наречие), Узнавание слухов, Уклонение, Чтение/письмо

Таланты: Бывалый, Ловкач *или* Уличный боец, Поиск ловушек, Специалист в оружии (Арбалеты), Специалист в оружии (Метательное)

Имущество: Ручной арбалет с 10 Болтами, Веревка Отличного качества (10 ярдов), Мешок, Набор взломщика Отличного качества, Плащ, 2 Метательных топора/молота *или* 3 Метательных кинжала/звезды

Предыдущие карьеры: Вымогатель, Грабитель, Король дна, Разбойник, Скупщик, Шпион

Карьерный рост: Атаман, Исследователь, Король дна, Стрелок

— МАСТЕР МАГ (MASTER WIZARD) —

ОПИСАНИЕ

Мастер маг — тот, кто владеет магией безопасно и изящно. Маги эльфов находят достижение этого уровня использования магии достаточно легким, а для людей — это дело всей жизни. К тому времени как они достигают этого уровня мастерства, у большинства Магов проявляются различные странности и физические изменения, вызванные тесной связью с магией. Мастера маги предпочитают проводить свое время в исследованиях или занимаясь политикой с коллегами магистрами. Однако их Орден обычно требует, чтобы они искали приключений в мире, способствуя этим развитию своего искусства и ища молодых людей в ученики.

Примечание: Если ваша раса человек, то вы должны по-прежнему платить взносы своему Ордену пока придерживаетесь этой карьеры. Большинство Колледжей устанавливает льготный тариф для Мастеров магов равный одной кроне из каждых 20 крон дохода. Эльфы не принадлежат к Орденам Магов и таким образом никому ничего не должны.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ МАСТЕРА МАГА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	—	+10%	+15%	+30%	+35%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	+3	—	—

Навыки: Академические знания (Магия), Академические знания (*любые два*), Верховая езда *или* Узнавание слухов, Запугивание *или* Очарование, Знание языка (*любые три*), Знание тайного языка (Демонический *или* Тайный Эльфов), Знание тайного языка (Магический), Концентрация, Общие знания (*любые два*), Чтение/письмо, Чувство магии

Таланты: Быстрорукий *или* Мощная магия, Малая магия (*любые две*), Медитация *или* Связь с эфиром, Сильный разум *или* Темная магия

Имущество: Два магических предмета, Рабочие инструменты (Аптекарь)

Предыдущие карьеры: Подмастерье мага

Карьерный рост: Исследователь, Лорд-маг, Ученый

— МЕНЕСТРЕЛЬ (MINISTREL) —

ОПИСАНИЕ

Менестрели — странствующие музыканты, косящие по дорогам Старого Света, распевая песни и развлекаая тех, кому это необходимо. Истинные и самые известные из Менестрелей были эльфами, и сейчас люди идут по их стопам. Менестрели неприкосновенны в Старом Свете. Они могут пойти в самое опасное логово головорезов и выйти оттуда невредимыми (конечно, пока они готовы предложить различные развлечения). Иногда Менестрель попадает под покровительство какого-нибудь Дворянина или Торговца и на время успокаивается, составляя песни по заказу своего покровителя. Но, в конце концов, дорога начинает манить их и они вновь пускаются в путь.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ МЕНЕСТРЕЛЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	—	—	+15%	+10%	+5%	+25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Выступление (Музыкант), Выступление (Певец), Знание языка (Бретонский, Тильянский *или* Эсталийский), Общие знания (*любые два*), Очарование, Узнавание слухов, Чтение/письмо

Таланты: Народный оратор, Этикет

Имущество: Музыкальные инструменты (Лютня *или* Мандолина), Одежда артиста

Предыдущие карьеры: Артист

Карьерный рост: Демагог, Разбойник, Студент, Шарлатан, Шпион

— МОНАХ (FRIAR) —

ОПИСАНИЕ

Монахи — нищие, блуждающие по Империи и показывающие религиозную силу на собственном примере. Их ордена основаны во времена Магнуса Благочестивого. Охотник на ведьм, Бернадт Вуртбад, был ярим противником культов Слаанеша, Бога Хаоса Чувственности и Удовольствия. Бернадт видел, как упадок и похоть неизбежно ведут в объятия Слаанеша. После долгих лет кровопролития и огня, Бернадт отложил в сторону меч и факел, раздал свое имущество и пустился в путь по дорогам Империи с миссией проповедовать бедность, целомудрие и послушание. Он носил свою власяницу и жил за счет подаяний простого народа. Его пылкая вера заключалась в том, что скромная жизнь в бедности была самым верным способом борьбы с соблазнами Хаоса. Орден Святого Бернадта был первым нищенствующим орденом в Империи, хотя с тех пор возникло несколько других.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ МОНАХА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	—	+5%	+10%	—	+15%	+15%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Теология), Выживание, Восприятие, Забота о животных, Знание языка (Бретонский, Кислевитский, Тильянский *или* Эсталийский), Знание языка (Классический), Знание языка (Рейкшпиль), Лечение, Общие знания (*любые два*)

Таланты: Матерый путешественник

Имущество: Зелье исцеления, Религиозная реликвия, Религиозный символ, Роба

Предыдущие карьеры: Врач, Демагог, Зилот, Посвященный, Странник, Ученый

Карьерный рост: Демагог, Священник, Ученый, Флагелянт

— НАВИГАТОР (NAVIGATOR) —

ОПИСАНИЕ

Основная и наиболее важная задача Навигатора является определение местоположения судна и курса, которым оно идет. Навигаторы Старого Света, как правило, используют карты, чтобы проложить курс, но вполне могут ориентироваться по положению солнца и звезд. Они знают секреты ветров и течений. Это придает им мистический вид в глазах обычных матросов и зачастую они держатся на борту обособленно. Навигаторы при необходимости могут заниматься картографией, рисуя карты текущего маршрута, чтобы судно могло повторить его или, чтобы другие могли пройти этим же маршрутом. Поскольку компас еще не изобрели, все суда нанимают в команду квалифицированного Навигатора, и некоторые сухопутные экспедиции тоже.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ НАВИГАТОРА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+25%	+10%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические Знания (Астрономия), Восприятие, Знания Языка (Классический), Навигация, Общие Знания (любые два), Плавание, Ремесло (Картография), Чтение/Письмо

Таланты: Ориентирование

Имущество: Рабочие Инструменты (Инструменты Навигатора), 6 Карт и Схем

Предыдущие Карьеры: Лодочник, Матрос, Писарь, Помощник, Рыбак

Карьерный Рост: Исследователь, Капитан Корабля, Мастерской, Ученый

— ОХОТНИК НА ВАМПИРОВ (VAMPIRE HUNTER) —

ОПИСАНИЕ

Охотниками на вампиров движет душа, стремящаяся уничтожить нежить любым доступным способом. Многие из них потеряли друзей или родных благодаря Неупокоенному, а зачастую их тезке. Так как любое, даже самое незначительное знание о нежити запрещено законом Империи, Охотники на вампиров являются самостоятельной группой. Они тайно собираются с другими им подобными; делятся знаниями, почерпнутыми из наиболее успешных встреч с неупокоенными, в надежде, что в один прекрасный день найдется надежный способ убийства вампиров.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ОХОТНИКА НА ВАМПИРОВ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+10%	+20%	+15%	+15%	+20%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (История *или* Некромантия), Бесшумность, Восприятие, Выслеживание, Знание языка (Классический), Лазание, Общие знания (Империя), Поиск, Преследование, Скрытность, Уклонение

Таланты: Быстрая перезарядка *или* Мощный выстрел, Жесткий удар, Мощный удар, Отважный, Подземная крыса, Специалист в оружии (Арбалет)

Имущество: Многозарядный арбалет с 10 Болтами, Святая вода, Средний доспех (Полный кольчужный доспех), 4 Кола

Предыдущие карьеры: Охотник за головами, Пограничник, Призрачный странник, Расхититель гробниц, Рыцарь, Следопыт

Карьерный рост: Демагог, Охотник на ведьм, Посвященный, Рыцарь, Стрелок

— ОХОТНИК НА ВЕДЬМ (WITCH HUNTER) —

ОПИСАНИЕ

Охотники на ведьм — мрачные люди, всю свою жизнь посвятившие уничтожению сил Хаоса, служению государству, или церкви Зигмара. Они предпочитают искать культы Хаоса, мутантов и еретиков, которые преисполнены коварства, и скрываются в городах Империи. Однако они пойдут гораздо дальше, если будут думать, что тем самым нанесут сокрушительный удар силам зла.

Охотники на ведьм обычно неприветливы и подозрительны, не испытывают раскаяния от убийства невинных, пока им удастся искоренить зло и из-за этого окружающие люди боятся их.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ОХОТНИКА НА ВЕДЬМ —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+30%	+30%	+15%	+15%	+15%	+15%	+35%	+20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Магия), Академические знания (Некромантия), Академические знания (Теология), Бесшумность, Верховая езда, Восприятие, Запугивание, Знание языка (*любой один*), Командование, Общие знания (Империя), Очарование, Поиск, Узнавание слухов

Таланты: Меткий стрелок *или* Молниеносные рефлексy, Молниеносная защита, Мощный удар, Народный оратор, Отважный, Специалист в оружии (Арбалеты), Специалист в оружии (Метательное), Специалист в оружии (Опугивающее), Угрожающий, Шестое чувство

Имущество: Ручной арбалет с 10 болтами, Одноручное оружие Отличного качества, Тяжелый доспех (Полный латный доспех), 4 Метательных ножа/звезды, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Ассассин, Защитник закона, Охотник на вампиров, Первосвященник, Помазанный священник, Рыцарь внутреннего круга, Чемпион

Карьерный рост: Демагог, Капитан, Посвященный, Рыцарь внутреннего круга, Чемпион

— ПЕРВОСВЯЩЕННИК (HIGH PRIEST) —

ОПИСАНИЕ

Первосвященник — живое воплощение воли своего бога на землях Старого Света. Они редко встречаются, поскольку мало у кого хватает силы духа и безграничной веры, чтобы достигнуть такого высокого поста. Первосвященники за несколькими исключениями, будут действовать из одного из основных центров их веры. Паломники странствуют по землям Империи для того, чтобы в течение нескольких мгновений поговорить с таким человеком. Первосвященники склонны или отвергать суету окружающего мира удаляясь в монастырь, или быстро окружает себя влиятельными светскими лидерами.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПЕРВОСВЯЩЕННИКА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+15%	+15%	+15%	+20%	+30%	+25%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

Навыки: Академические знания (*любые три*), Академические знания (Теология), Верховая езда *или* Плавание, Запугивание, Знание языка (*любые три*), Знание тайного языка (Магический), Концентрация, Лечение, Общие знания (*любые два*), Очарование, Узнавание слухов, Чувство магии

Таланты: Быстрорукий *или* Сильный разум, Колдовство в доспехах *или* Мощная магия, Малая магия (*любые две*), Медитация *или* Связь с эфиром, Этикет

Имущество: Религиозная реликвия

Предыдущие Карьеры: Помазанный священник

Карьерный Рост: Охотник на ведьм, Политик, Ученый

— ПИСТОЛЬЕР (PISTOLIER) —

ОПИСАНИЕ

Пистольеры — элитная легкая кавалерия Империи. Они специализируются во владение огнестрельным оружием, в основном пистоями. Пистольеры лишь недавно получили свое положение, так как до сих пор пороховое оружие было нераспространенно в Старом Свете. Из-за затрат на оружие и содержание, которого требуют пистолы и боевые скакуны в рядах Пистольеров преобладают Дворяне. Многие молодые Дворяне добровольно идут в Пистольеры в поисках славы или в надежде придать вес своему имени.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПИСТОЛЬЕРА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Верховая езда, Восприятие, Забота о животных, Оценка *или* Узнавание слухов, Тайные знаки (Следопытов), Уклонение

Таланты: Быстрое выхватывание, Быстрая перезарядка, Мастер огнестрельного оружия, Меткий выстрел, Мощный выстрел, Специалист в оружии (Огнестрельное), Снайпер

Имущество: Легкая боевая лошадь, Одежда Отличного качества, Пара Пистолей с Боеприпасами и Порохом на 20 Выстрелов

Предыдущие карьеры: Дворянин, Инженер

Карьерный рост: Ветеран, Дуэлянт, Придворный, Рыцарь, Сержант

— ПОБЕДИТЕЛЬ ГИГАНТОВ (GIANT SLAYER) —

ОПИСАНИЕ

Среди Победителей троллей есть многие, которые хотят найти свою смерть, но в тайне страшатся гибели. Однако есть и такие, кто слишком свиреп, чтобы с легкостью умереть. Очень редко они становятся Победителями гигантов — одержимыми гномами, которые решили, что даже тролли не являются для них достаточной угрозой, чтобы принести им славную смерть, которой они жаждут. Они продолжают искать битву и славную смерть везде где появляются, но многие из них становятся угрюмыми пьяницами, в свободное от сражений время. Победитель гигантов продолжает носить громадный оранжевый гробень Победителя, но обычно покрыт гораздо большим количеством татуировок.

Примечание: Только гномы могут выбрать эту карьеру. Вы должны убить гиганта, чтобы выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ ГИГАНТОВ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+25%	—	+15%	+15%	+10%	—	+20%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Запугивание, Общие знания (*любое одно*), Поглощение алкоголя, Уклонение

Таланты: Бесстрашный, Жестокий удар, Сопротивление ядам, Специалист в оружии (Цепы)

Имущество: Двуручное оружие

Предыдущие карьеры: Победитель троллей

Карьерный рост: Победитель демонов

— ПОБЕДИТЕЛЬ ДЕМОНОВ (DAEMON SLAYER) —

ОПИСАНИЕ

В каждом поколении есть один или два Победителя, которые никак не могут добиться славной смерти, которую ищут. Судьба обманывает их на каждом шагу, но они продолжают идти вперед, становясь более жестокими спустя долгие годы, все также ища себе славную погибель. Когда ни тролли, ни гиганты не могут сокрушить Победителя, он начинает искать самых могущественных противников: Демонов Хаоса. Победители демонов пугают людей. Их считают ненормальными и, в лучшем случае, их позор лишь тяготее в их мыслях, но это не отменяет того, что они одни из самых великих воинов Старого Света.

Примечание: Только гномы могут выбрать эту карьеру. Вы должны убить демона, чтобы выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ ДЕМОНОВ —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+40%	—	+30%	+30%	+20%	—	+30%	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Навыки: Запугивание, Лазание, Общие знания (*любые два*), Поглощение алкоголя, Уклонение

Таланты: Молниеносная защита, Тревожащий

Имущество: Двуручное оружие

Предыдущие карьеры: Победитель гигантов

Карьерный рост: Славная Смерть

— ПОДМАСТЕРЬЕ МАГА (JOURNEYMAN WIZARD) —

ОПИСАНИЕ

Подмастерья магов закончили свое ученичество и присоединяются к одному из Магических Орденов. У них уже есть доступ ко всем заклинаниям и выбранным знаниям, но они должны научиться непрерывно контролировать свои новообретенные силы. Большинство Подмастерий задолжали значительные вступительные взносы своим Колледжам и обязаны возместить этот долг. Подмастерья магов предлагают свои услуги в наем, часто по запросу из Орденов, для получения золота, знаний и улучшения политической позиции их Колледжа. Эльфы свободны от системы Колледжей и никому ничего не должны.

Примечание: Если вы человек, то вы должны заплатить 40зк после перехода к этой карьере, чтобы получить Лицензию. Так же платить одну крону из каждых десяти, которые вы зарабатываете, вашему Колледжу для продолжения вашей карьеры. Вы можете попытаться избежать этого, но мало у кого получается обманывать Орден долгое время.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОДМАСТЕРЬЯ МАГА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	+5%	+10%	+20%	+25%	+10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+3	—	—	—	+2	—	—

Навыки: Академические знания (Магия), Академические знания (*любое одно*), Верховая езда *или* Плавание, Запугивание *или* Очарование, Знание языка (*любые два*), Знание тайного языка (Магический), Концентрация, Общие знания (*любые два*), Узнвание слухов, Чтение/письмо, Чувство магии

Таланты: Быстрорукый *или* Очень стойкий, Магические знания (*любое одно*) *или* Темные знания (*любое одно*), Малая магия (*любые две*), Медитация *или* Мощная магия, Связь с эфиром *или* Темная магия

Имущество: Гримуар, Письменные принадлежности

Предыдущие карьеры: Ученик мага

Карьерный рост: Мастер маг, Ученый, Шарлатан

— ПОЛИТИК (POLITICIAN) —

ОПИСАНИЕ

В то время как Дворяне номинально отвечают за большинство областей Старого Света, Политики фактически управляют деревнями, поселками и городами Империи. Это часто проклинаемая и продажная группа чиновников, в ряды которой входят бургомистры, мэры и прочие государственные служащие. Некоторые из них получили должности путем выборов, другие же были на них назначены. Политики часто оказываются в центре конфликтов между различными опасными фракций и должны быстро научиться тонкому искусству компромисса. Они мастера говорить именно то, что люди хотят услышать, хотя если они выполняют, что-то из обещанного — это можно считать чудом.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОЛИТИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	+5%	+10%	—	+20%	+10%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Генеалогия/геральдика *или* История), Академические знания (Закон), Болтовня, Восприятие, Выступление (Оратор), Знание языка (Рейкшпиль), Командование, Общие знания (Империя), Оценка, Очарование, Торговля, Узнавание слухов, Чтение/письмо

Таланты: Бывалый *или* Этикет, Интриган *или* Торгаш, Мастерский оратор, Народный оратор

Имущество: Брошюра, Кожаный дублет Отличного качества, Одноручное оружие Отличного качества

Предыдущие карьеры: Агитатор, Владелец гильдии, Вымогатель, Герольд, Дворянин, Демагог, Капитан, Крестьянин, Первосвященник, Король дна, Придворный, Сборщик пошлины, Торговец, Управляющий, Шарлатан,

Карьерный рост: Вымогатель, Демагог, Лорд, Король дна, Придворный, Стюард

— ПОМАЗАННЫЙ СВЯЩЕННИК (ANointed PRIEST) —

ОПИСАНИЕ

Священник, который постоянно придерживается догм своей школы, бывает выбран Богом, чтобы обрести большую власть, а вместе с ней и ответственность. Помазанные священники одарены Священным знанием бога, которому они служат и поэтому верующие идут к ним, чтобы получить новое благословение. У них часто имеются все атрибуты их Бога, которыми восхищаются окружающие и они являются маяками веры в Старом Свете. Помазанные священники пользуются большим доверием у простого народа, который часто прислушивается к ним больше, нежели к Дворянам и Политикам, предоставляя им большую светскую власть вдобавок к духовной.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОМАЗАННОГО СВЯЩЕННИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	+15%	+10%	+10%	+10%	+15%	+25%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+5	—	—	—	+2	—	—

Навыки: Академические знания (*любые два*), Академические знания (Теология), Верховая езда *или* Плавание, Знание языка (*любые два*), Знание тайного языка (Магический), Концентрация, Лечение, Общие знания (*любые два*), Очарование, Узнавание слухов, Чувство магии

Таланты: Быстрорукий *или* Колдовство в доспехах, Малая магия (*любые две*), Матерый путешественник *или* Мощный удар, Медитация *или* Связь с эфиром, Священные знания (*любое одно*)

Имущество: Одежда дворянина

Предыдущие карьеры: Священник

Карьерный рост: Демагог, Охотник на ведьм, Первосвященник, Ученый, Флагелянт

— ПОМОЩНИК (МАТЕ) —

ОПИСАНИЕ

Помощники служат на морских и речных судах и являются вторыми по рангу в их команде, отчитываясь лишь перед Капитаном. Они отвечают за беспрекословное выполнение приказов Капитана, которые могут оказаться серьезной задачей даже для самых опытных команд. Помощники должны быть строгими, но справедливыми и команда должна их уважать, иначе они быстро ощутят себя объектом различных розыгрышей или крайними при попытке мятежа. Помощники опытные моряки, зачастую с несколькими рейдами за спиной и существует мало портов, где они бы не пили, не дрались и не пировали.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОМОЩНИКА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	+15%	+10%	+15%	+10%	+10%	+10%	+10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры, Гребля, Запугивание, Знание языка (Бретонский, Кислевитский *или* Норский), Командование, Общие знания (*любые два*), Плавание, Поглощение алкоголя, Ремесло (Судостроение), Узнавание слухов, Уклонение, Управление судном

Таланты: Матерый путешественник, Сопротивление болезням, Уличный боец

Имущество: Легкий доспех (Кожаный дублет)

Предыдущие карьеры: Матрос, Морской пехотинец

Карьерный рост: Исследователь, Капитан корабля, Навигатор, Торговец

— ПРИДВОРНЫЙ (COURTIER) —

ОПИСАНИЕ

Придворные окружают знать при дворе, подлизываясь к сеньерам и леди в надежде на повышение. Они — подхалимы, которые очень хотят понравиться хитрым интриганам, и ищут пути к богатству и престижу. Придворные часто бывают начитанными и умелыми ораторами, и их благородные покровители часто просят их высказать свое мнение о различных вещах. Ни один Придворный, независимо от того насколько он умен, никогда не находится в полной безопасности, поскольку всегда есть другой который хочет занять его место и сделает что угодно, чтобы получить его. Придворные женского пола известны как Фрейлины.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПРИДВОРНОГО —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	—	—	+10%	+20%	+20%	+20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры *или* Академические знания (Искусство *или* История), Болтовня, Верховая езда, Восприятие, Выступление (*любое одно*) *или* Командование, Знание языка (Бретонский *или* Тильянский), Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Бретония *или* Тилия), Оценка, Очарование, Узнавание слухов, Чтение/письмо

Таланты: Вежливый *или* Хитроумный, Интриган *или* Специалист в оружии (Фехтовальное), Народный оратор, Торговец *или* Этикет

Имущество: 4 Комплекта одежды дворянина, 100 зк, Лакей

Предыдущие карьеры: Герольд, Дворянин, Пистольбер, Политик

Карьерный рост: Дуэлянт, Лорд, Политик, Стюард, Шарлатан, Шпион

— ПРИЗРАЧНЫЙ СТРАННИК (GHOST STRIDER) —

ОПИСАНИЕ

Почти сверхъестественно тихо и быстро Призрачные странники бродят по Старому Свету в поисках сил Хаоса и других угроз для мира природы. Наиболее привычны они к лесу, хотя могут легко пройти незамеченными по горам и другим территориям, если это будет необходимо. Призрачные странники — смертельно опасные стрелки, известные тем, что никогда не упускают свою добычу. Они обычно тихи и молчаливы, и их обоснованно считают странными и пугающими даже их собственные люди. Они чувствуют себя комфортно в окружении дикой природы, нежели рядом с другими живыми существами.

Примечание: Только эльфы могут выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПРИЗРАЧНОГО СТРАННИКА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+30%	+15%	+15%	+25%	+20%	+20%	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Выживание, Выслеживание, Запугивание, Навигация, Преследование, Скрытность, Тайные знаки (Странников), Тайный язык (Наречие странников), Уклонение, Установка ловушек, Чтение по губам

Таланты: Быстрая перезарядка, Быстрое выхватывание, Быстроногий *или* Крепкий, Меткий выстрел, Молниеносная защита, Мощный выстрел

Имущество: Легкий доспех (Полный кожаный доспех Отличного качества), Эльфийский лук с 10 Стрелами

Предыдущие карьеры: Следопыт

Карьерный рост: Атаман, Капитан, Охотник на вампиров, Стрелок

— РАЗБОЙНИК (HIGHWAYMAN) —

ОПИСАНИЕ

Разбойники охотятся на экипажи, бороздящие дороги Старого Света, освобождая торговцев от различных товаров, а путешественников от ценных вещей. Они подражают высшему дворянству, носят маски и следуют своеобразному этикету по отношению к своим жертвам. Они предпочитают считать себя храбрыми негодьями, нежели Ворами высшего класса. Разбойники — умелые всадники, способные, при необходимости, управлять лошадью несущейся галопом по неровной и труднопроходимой местности. Они так же являются великолепными стрелками, которым приходится бороться не только с быстро движущимися целями, но и с большим количеством опасных обитателей лесов.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ РАЗБОЙНИКА —

Основной профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+20%	+10%	+10%	+30%	+20%	+15%	+25%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Верховая езда, Забота о животных, Обучение животных, Общие знания (Империя), Оценка, Очарование, Узнавание слухов

Таланты: Ловкач, Мастер огнестрельного оружия, Мощный выстрел, Обоерукость, Специалист в оружии (Огнестрельное), Специалист в оружии (Фехтовальное), Снайпер, Этикет, Трюки

Имущество: Верховая лошадь с Седлом и Сбруей, Капюшон *или* Маска, Одежда дворянина, Пара Пистолетов с Порохом и Боеприпасами на 20 Выстрелов

Предыдущие карьеры: Бандит, Всадник, Дуэлянт, Кучер, Менестрель, Паромщик, Патрульный, Сборщик пошлины, Эсталийский диестро

Карьерный рост: Агитатор, Атаман, Дуэлянт, Мастер вор, Сержант

— РЫЦАРЬ (KNIGHT) —

ОПИСАНИЕ

Рыцари — искусные воины, многие из которых вовсе не благородных кровей. Они специализируются на бое в тяжелых доспехах с тяжелым оружием, зачастую верхом и включены в большинство элитных ударных войск. У многих Рыцарей есть обязанность защищать тех, кто ниже их по положению, но не все они признают это. Существует большое количество рыцарских орденов в Империи и Бретонии, таких как Рыцари Белого Волка, Рыцари Пантеры, Рыцари Рейкгарда, и Рыцари Грааля. Религиозные ордена Рыцарей известны как храмовники.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ РЫЦАРЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+25%	—	+15%	+15%	+15%	+5%	+15%	+5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Генеалогия/геральдика *или* Религия), Академические знания (Стратегия/тактика), Верховая езда, Восприятие, Знание языка (*любые два*), Тайный язык (Боевое наречие), Уклонение

Таланты: Специалист в оружии (Двуручное), Специалист в оружии (Кавалерийское), Специалист в оружии (Цепы), Мощный удар

Имущество: Боевой конь с Седлом и Сбруей, Пика, Религиозный символ, Тяжелый доспех (Полный латный доспех), Цеп *или* Утренняя звезда, Щит, 25 зк

Предыдущие карьеры: Лорд, Оруженосец, Охотник на вампиров, Пистольер, Сержант

Карьерный рост: Капитан, Лорд, Охотник на вампиров, Посвященный, Рыцарь внутреннего круга

— РЫЦАРЬ ВНУТРЕННЕГО КРУГА (KNIGHT OF THE INNER CIRCLE) —

ОПИСАНИЕ

Внутри каждого рыцарского ордена есть лучшие из лучших, что поднимаются на самую вершину. Они отважны и лояльны, и со временем они входят в правящий круг ордена. Они командуют Рыцарями в поле, представляют орден в суде и принимают важные решения. Они одни из самых великих воинов, которыми может похвастаться Старый Свет и многим из них вверяют самые опасные тайны, витающие вокруг принципов их ордена. Каждый из них стремится достичь вершины рыцарства и стать Великим Магистром своего ордена.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ РЫЦАРЯ ВНУТРЕННЕГО КРУГА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+35%	+10%	+20%	+20%	+20%	+15%	+25%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Генеалогия/геральдика *или* Религия), Академические знания (Стратегия/тактика), Верховая езда, Восприятие, Знание языка (Бретонский, Кислевитский, Гильянский *или* Эсталийский), Командование, Обучение животных, Общие знания (*любые три*), Очарование, Тайные знаки (Следопытов *или* Тамплиеров), Тайный язык (Боевое наречие), Уклонение, Чтение/письмо

Таланты: Жестокий удар, Матерый путешественник, Молниеносная защита, Оглушающий удар, Отважный, Специалист в оружии (Защитное), Специалист в оружии (Фехтовальное), Этикет

Имущество: Баклер *или* Дага, Рапира *или* Шпага, Религиозный символ, Тяжелый доспех (Полный латный доспех Отличного качества), 50 зк

Предыдущие карьеры: Охотник на ведьм, Рыцарь

Карьерный рост: Капитан, Лорд, Охотник на ведьм, Чемпион

— СВЯЩЕННИК (PRIEST) —

ОПИСАНИЕ

Священники Старого Света — посвященные мужчины и женщины, помогающие верующим удовлетворить их потребность в вере. Их Боги даруют им способность направлять небольшое количество божественной энергии, что сильно помогает им в их работе. Многих Священников назначают в определенное место или церковь, другие же становятся вольными странниками, которые бредут туда, где их присутствие, как им кажется, принесет больше пользы. Возможности, которые они получают, напрямую связаны с их божеством. Жрица Шалли будет принята тепло независимо от того куда она держит путь, в то время как Жреца Ульрика будут приветствоваться только если небольшое сражение идет где-то неподалеку.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СВЯЩЕННИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+10%	+20%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	+1	—	—

Навыки: Академические знания (*любое одно*), Академические знания (Теология), Верховая езда *или* Плавание, Восприятие, Знание языка (*любые два*), Знание тайного языка (Магический), Концентрация, Лечение, Общие знания (*любые два*), Очарование, Узнавание слухов, Чтение/письмо, Чувство магии

Таланты: Жестокий удар *или* Оглушающий удар, Колдовство в доспехах *или* Мастерский оратор, Младшая магия (Священная)

Имущество: Молитвенник, Письменные принадлежности

Предыдущие карьеры: Монах, Посвященный, Флагелянт

Карьерный рост: Помазанный священник, Стюард, Ученый, Флагелянт

— СЕРЖАНТ (SERGEANT) —

ОПИСАНИЕ

Сержанты — профессиональные солдаты, которым удалось произвести впечатление на своего Капитана или Дворянина способностью командовать другими во время сражения. Они возглавляют малые группы Солдат, Ополченцев, Наемников и Патрульных, гарантируя, что приказы будут точно выполнены. Некоторые добиваются быстрого повиновения лидерством, иные с помощью денег, другие же вселяя ужас в подопечных. Те, кто считает жизнь солдат важной, являются самыми популярными. Лучшие Сержанты добиваются уважения своих Солдат ценой собственной крови и своей храбростью. Им часто приходится бросать своих людей в пекло боя, и они быстро учатся оценивать способности других.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СЕРЖАНТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+15%	+10%	+10%	+10%	+10%	+10%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Стратегия/тактика), Верховая езда *или* Плавание, Восприятие, Запугивание, Знание языка (Тильянский), Командование, Общие знания (*любые два*), Тайный язык (Боевое наречие), Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Борец *или* Уличный боец, Матерый путешественник *или* Угрожающий, Мощный удар, Оглушающий удар

Имущество: Средний доспех (Полный кольчужный доспех), Щит

Предыдущие карьеры: Ассассин, Ветеран, Дуэлянт, Защитник закона, Кислевитский коссар, Морской пехотинец, Наемник, Норский берсерк, Ополченец, Оруженосец, Патрульный, Пистольер, Разбойник, Следопыт, Солдат, Стражник, Стрелок, Чемпион, Щитолом

Карьерный рост: Дуэлянт, Защитник закона, Капитан, Рыцарь

— СКУПЩИК (FENCE) —

ОПИСАНИЕ

Большинство Бюргеров и Торговцев не готовы иметь дело с товарами сомнительного качества. Скупщики хранят такие товары и торгуют ими. Они мастера сбыта краденных товаров. Для получения прибыли они скупают краденое у воров и перевозят в другой поселок, город или страну, где от него можно будет легко избавиться. Скупщики — мастерски оценивают любой предмет и знают насколько активными будут его поиски. Чем больше их риск, тем больше денег они требуют.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СКУПЩИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+10%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры, Восприятие, Запугивание, Ловкость рук, Оценка, Торговля, Узнавание слухов

Таланты: Бывалый *или* Торгаш, Математик, Оглушающий удар

Имущество: Письменные принадлежности, Рабочие инструменты (Набор гравировщика)

Предыдущие карьеры: Бюргер, Вымогатель, Вор, Грабитель, Грабитель могил, Контрабандист, Расхититель гробниц, Старьевщик, Стюард, Трактирщик

Карьерный рост: Вымогатель, Мастер вор, Король дна, Шарлатан

— СЛЕДОВАТЕЛЬ (INTERROGATOR) —

ОПИСАНИЕ

Следователи знают, как заставить людей говорить. Они используют крайне неприятные методы физического и психологического давления, чтобы вытянуть информацию из обвиняемых. Следователи работают на Дворян и Охотников на ведьм, а иногда и на наиболее рьяные в своей религии церкви. Они гордятся эффективностью своих навыков, хотя многие из них преуспевают за счет чрезмерной жестокости. Лучшие Следователи знают, что поиск истины является большим искусством. Люди лгут и темнят, но скажут, что угодно, лишь бы остановить боль. Получить признание легко; узнать правду гораздо сложнее.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СЛЕДОВАТЕЛЯ —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	—	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Запугивание, Лечение, Очарование, Пытки

Таланты: Борец, Специалист в оружии (Цепы), Угрожающий

Имущество: Цеп, 3 комплекта наручников, 5 ножей

Предыдущие карьеры: Головорез, Телохранитель, Тюремщик, Цирюльник, Флагелянт

Карьерный рост: Вор, Врач, Вымогатель

— СЛЕДОПЫТ (SCOUT) —

ОПИСАНИЕ

Следопыты — редкая порода людей считающих своим домом природу, а не перенаселенные города Старого Света. Они бродят по диким местам, используя тропы, которые далеко не каждый сможет найти, выслеживая опасных зверей и чудовищных существ. Следопыты зачастую чувствуют себя лучше рядом с животными, нежели с другими людьми. Они часто предлагают свою помощь армиям, Торговцам и путешественникам, которые идут по местам, которых не знают. Они идут впереди своих нанимателей, ища засады и другие неприятности, которые могут помешать их движению.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СЛЕДОПЫТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	—	+20%	+10%	+10%	+10%	+20%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Верховая езда, Восприятие, Выслеживание, Забота о животных, Знание языка (*любые два*), Общие знания (*любые два*), Очарование животных, Навигация, Скрытность, Тайные знаки (Следопытов), Тайный язык (Наречие странников), Уклонение

Таланты: Быстрая перезарядка, Меткий выстрел *или* Мощный выстрел, Ориентирование, Специалист в оружии (Арбалеты *или* Длинные луки)

Имущество: Лошадь с Седлом и Сбруей, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет), Щит, 10 ярдов веревки

Предыдущие карьеры: Воин братства, Всадник, Дровосек, Кучер, Охотник, Охотник за головами, Патрульный, Пограничник, Посыльный, Руноносец, Странник, Углежог, Чемпион, Шахтер

Карьерный рост: Атаман, Исследователь, Охотник на вампиров, Призрачный странник, Сержант

— СТРЕЛОК (TARGETEER) —

ОПИСАНИЕ

Стрелки посвящают себя умению обращения с дистанционным оружием, зачастую могучим длинным луком, хотя, встречаются и такие кто предпочитает арбалет. Они регулярно выступают на различных ярмарках, восхищая толпы своими стрелковыми трюками, и используя свои навыки обращения с дистанционным оружием, чтобы одерживать вверх на импровизированных соревнованиях. Многие Дворяне регулярно проводят турниры по стрельбе из лука со значительным выигрышем победителю, и профессиональные Стрелки живут в достатке, если они достаточно умелы, чтобы регулярно претендовать на приз или два. В эти мрачные времена совершенное умение Стрелка в обращении с луком востребовано армией и компаниями Наемников.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СТРЕЛКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
—	+35%	+10%	+10%	+25%	+10%	+20%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Выживание, Ловкость рук, Общие знания (Империя), Поиск, Узнавание слухов

Таланты: Быстрая перезарядка, Меткий выстрел, Мощный выстрел, Снайпер, Специалист в оружии (Арбалеты *или* Метательное), Специалист в оружии (Длинные луки)

Имущество: Арбалет *или* Длинный лук с 10 Болтами *или* Стрелами, Легкий доспех (Кожаный дублет)

Предыдущие карьеры: Ветеран, Мастер вор, Охотник, Охотник на вампиров, Охотник за головами, Призрачный странник

Карьерный рост: Ассассин, Дуэлянт, Сержант, Чемпион

— СТЮАРД (STEWARD) —

ОПИСАНИЕ

Стюард — домашний управляющий, которому поручена подготовка всех ежедневных дел, которыми Дворяне и прочие богачи, такие как успешные Торговцы и влиятельное Духовенство, могут быть обременены, но которыми не хотят заниматься. В то время как Лорд не будет иметь ни малейшего понятия, сколько денег требуются для содержания его дел и различных вложений, его Стюард будет знать обо всех тратах. Поскольку богатые Дворяне склонны иметь отдаленные поместья, на некоторых Стюардов возлагается ответственность за них, после чего этих бедняг бросают на произвол судьбы, на срок до нескольких лет, до следующего посещения.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ СТЮАРДА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+10%	+10%	—	+30%	+20%	+25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+2	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Закон), Верховая езда, Восприятие, Запугивание, Знание языка (Рейкшпиль), Командование, Общие знания (Империя), Оценка, Очарование, Поиск, Ремесло (Торговец), Торговля, Узнавание слухов, Чтение/письмо

Таланты: Математик, Народный оратор

Имущество: Письменные принадлежности, 2 Комплекта одежды дворянина Отличного качества

Предыдущие карьеры: Лакей, Придворный, Политик, Священник, Ученый

Карьерный рост: Дворянин, Король дна, Скупщик, Торговец

— ТОРГОВЕЦ (MERCHANT) —

ОПИСАНИЕ

Торговцы — спекулянты, которые перевозят огромные количества разнообразных товаров из города в город в поисках рынка, на котором они получат максимальную прибыль. Они редко взаимодействуют с населением, предпочитая продавать свои товары оптом в места, из которых они затем попадают в руки Бюргеров и Ремесленников. Торговые гильдии Старого Света имеют огромное влияние в Империи, что позволяет им, практически беспрепятственно узурпировать позиции занимаемые Дворянством. Даже самый бедный Торговец обычно очень богат. Многие из них тратят полученные средства на то, чтобы купить торговую лицензию, важный титул или обручение ребенка в Дворянской семье.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ТОРГОВЦА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+5%	+5%	+10%	+25%	+20%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Верховая езда, Знание языка (Бретонский, Кислевитский, Норский или Эсталийский), Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (*любые два*), Оценка, Очарование, Ремесло (Торговец), Торговля, Тайный язык (Наречие гильдий), Узнавание слухов, Управление повозкой, Чтение/письмо

Таланты: Бывалый или Торгаш, Математик

Имущество: Дом в городе, Склад, 1000 зк в монетах и драгоценностях

Предыдущие карьеры: Бюргер, Исследователь, Капитан, Мастерской, Помощник, Представитель, Ремесленник, Рыбак, Стюард, Трактирщик, Ученый

Карьерный рост: Владелец гильдии, Вымогатель, Ополченец, Политик, Шпион

— ТРАКТИРЩИК (INNKEEPER) —

ОПИСАНИЕ

Трактирщики владеют и управляют тавернами — учреждениями, которые позволяют экономике Старого Света процветать. Для многих Трактирщиков это семейный бизнес, идущий через поколения. Они обслуживают всех клиентов независимо от социального класса, пока они могут заплатить. В то время как большинство людей замкнуты в себе, Трактирщики знают цену информации и обычно знают различные новости даже из далеких земель. Многие Трактирщики увеличивают свой доход, становясь представителями своих клиентов. Услуга может включать в себя: поиск людей для выполнения какой-то задачи или организация встречи заинтересованной стороны с исполнителями, которые устраняют проблему, не задавая лишних вопросов.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ТРАКТИРЩИКА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+5%	+5%	+10%	+20%	+10%	+10%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Болтовня *или* Чтение по губам, Восприятие, Знание языка (Бретонский, Кислевитский, Рейкшпиль *или* Тильянский), Ловкость рук *или* Чтение/письмо, Общие знания (Империя), Оценка, Очарование, Поглощение алкоголя, Ремесло (Повар), Торговля, Узнавание слухов

Таланты: Бывалый *или* Этикет, Оглушающий удар, Торгаш *или* Уличный боец

Имущество: Трактир, 1 *или* больше Прислуги

Предыдущие карьеры: Бюргер, Прислуга

Карьерный рост: Бандит, Бюргер, Контрабандист, Скупщик, Торговец

— УЧЕНЫЙ (SCHOLAR) —

ОПИСАНИЕ

Ученые — академики, посвятившие всю свою жизнь поиску знаний. Среди Ученых есть мудрецы, которые изучают философию и теории наук; богословы, которые специализируются на религиозных знаниях, и наставники, которые стремятся учить детей богатых Торговцев и Дворян. Некоторые Ученые гонятся за тайными и запретными знаниями. Такой путь требует большого ума, силы духа и готовности рисковать быть раскрытым Охотниками на ведьм или другими Фанатиками. Клерки и правоведа, активно изучающие законы и следующие им тоже считаются отдельной группой Ученых Старого Света.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ УЧЕНОГО —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+5%	+5%	+5%	+5%	+10%	+30%	+15%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (*любые три*), Восприятие, Знание языка (*любые три*), Знание языка (Классический), Общие знания (*любые три*), Оценка *или* Ремесло (Картография), Чтение/письмо

Таланты: Лингвист

Имущество: Письменные принадлежности

Предыдущие карьеры: Врач, Капитан корабля, Лорд, Мастер маг, Монах, Навигатор, Первосвященник, Писарь, Подмастерье мага, Помазанный священник, Священник, Студент, Ученик мага

Карьерный рост: Врач, Исследователь, Монах, Стюард, Торговец, Ученик мага

— ФЛАГЕЛЯНТ (FLAGELLANT) —

ОПИСАНИЕ

Флагелянты — сумасшедшие религиозные фанатики, которым безразличны собственные жизнь и смерть, пока они могут противостоять Хаосу и всему, чего коснулось его мерзкая длань. Зачастую они удивительно харизматичные люди, которые возглавляют группы сломленных духом людей, поскольку сила их личности и их непоколебимые религиозные суждения притягивают окружающих к ним. Флагелянты зачастую пользуются массивным оружием, подходящим для уничтожения их врагов, и стараются не использовать доспехи, считая, что их Боги защитят их, пока не наступит назначенное смертью время. Более уравновешенные люди стараются избегать подобной компании.

Примечание: Вы должны иметь как минимум одно очко безумия, чтобы выбрать эту карьеру.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ФЛАГЕЛЯНТА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	—	+10%	+15%	+5%	—	+20%	+10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	—	—	—

Навыки: Академические знания (Теология), Запугивание, Знание языка (Классический), Лечение, Очарование

Таланты: Бесстрашный, Мощный удар, Специалист в оружии (Двуручное оружие *или* Цепы)

Имущество: Бутылка спирта Хорошего качества, Двуручное оружие *или* Цеп, Религиозная реликвия, Религиозный символ

Предыдущие карьеры: Зилот, Монах, Помазанный священник, Священник

Карьерный рост: Ветеран, Демагог, Священник, Следователь, Солдат

— ЧЕМПИОН (CHAMPION) —

ОПИСАНИЕ

Чемпионы — воины, посвятившие всю жизнь, искусству рукопашного боя, способные превзойти любого противника на полях сражений. Они не являются лидерами отрядов, но они отличные бойцы-одиночки. Они живут ради моментов, когда находясь на пределе, они применяют все свои навыки, и только так они могут узнать, насколько они хороши. Многие Чемпионы служат в армиях, военных отрядах, военных орденах, в то время как другие странствуют по Империи, продавая свои мечи тому, кто предложит самую высокую цену. Их оружие считается одним из лучших в Старом Свете.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ЧЕМПИОНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+40%	+40%	+25%	+25%	+30%	—	+20%	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Навыки: Восприятие, Запугивание, Оценка, Уклонение

Таланты: Борец, Быстроногий *или* Молниеносные рефлекссы, Быстрая перезарядка, Быстрое выхватывание, Мастер огнестрельного оружия, Молниеносная защита, Мощный выстрел, Специалист в оружии (*любые три*)

Имущество: Любые шесть едениц оружия (все Отличного качества), Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет)

Предыдущие карьеры: Ассассин, Ветеран, Дуэлянт, Защитник закона, Охотник на ведьм, Рыцарь внутреннего круга, Стрелок

Карьерный рост: Ассассин, Охотник на ведьм, Сержант, Следопыт

— ШАРЛАТАН (CHARLATAN) —

ОПИСАНИЕ

Шарлатаны — хитрые лжецы и необыкновенные обманщики, которые могут заставить человека поверить во что угодно. Они используют свой бойкий язык и острый ум, чтобы обманывать доверчивых и красть их деньги и жизни. Для Шарлатана ложь незаменима, как дыхание. Рядовые Шарлатаны продают ничего не стоящие лекарства и безделушки, которые, с их слов, отражают черную магию, тогда как более опытные подделывают работы других профессий и собирают плату за консультации и продажу того, что им не принадлежит. Ходят легенды о Шарлатанах, строящих хитроумные планы, чтобы изъять у Дворян и богатых Торговцев все, что имеет хоть какую-то ценность.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ШАРЛАТАНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+10%	+5%	+10%	+15%	+15%	+15%	+25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Азартные игры, Болтовня, Восприятие, Знание языка (Бретонский *или* Тильянский), Знание языка (Рейкшпиль), Ловкость рук, Маскировка, Общие знания (Бретония *или* Тилия), Оценка, Очарование, Тайный язык (Воровское наречие), Торговля, Узнавание слухов

Таланты: Бегун, Бывалый *или* Интриган, Лицедей, Матерый путешественник, Народный оратор

Имущество: Поддельные документы, 4 бутылки с подкрашенной водой, 4 бутылки с разноцветными порошками, 6 комплектов обычной одежды, 4 комплекта одежды Отличного качества

Предыдущие карьеры: Агитатор, Артист, Вор, Жулик, Колдун, Контрабандист, Маркитант, Менестрель, Подмастерье мага, Представитель, Придворный, Скупщик

Карьерный рост: Бандит, Грабитель, Демагог, Политик, Шпион

— ШПИОН (SPY) —

ОПИСАНИЕ

Шпионы — тайные агенты собирающие информацию для своих покровителей или лиц, предлагающих за нее наибольшую цену. Шпионы — мастера маскировки, которые часто рискуют жизнью, чтобы в тайне работать на вражеской территории. Некоторые из них присоединяются к антиправительственным группам и изучают их изнутри в течение нескольких месяцев. Шпион, который сумеет пробраться на шабаш к ведьмам Хаоса, рискует гораздо большим, нежели жизнь, но в Старом Свете существует множество групп, которые отчаянно нуждаются в информации, которую может предоставить такой крепкий духом человек. Все страны Старого Света нанимают Шпионов, чтобы контролировать военные и политические шаги своих конкурентов.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ШПИОНА —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+15%	+15%	+5%	+10%	+20%	+20%	+35%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Взлом, Выступление (Актер), Знание языка (*любые три*), Ловкость рук, Маскировка, Общие знания (*любые два*), Очарование, Преследование, Скрытность, Тайный язык (*любой один*), Узнавание слухов, Чтение по губам

Таланты: Бегун, Вежливый *или* Шестое чувство, Интриган, Лингвист

Имущество: Маскировочный набор, 4 Почтовых голубя

Предыдущие карьеры: Врач, Исследователь, Капитан корабля, Маркитант, Менестрель, Придворный, Прислуга, Торговец, Шарлатан

Карьерный рост: Ассасин, Вымогатель, Исследователь, Мастер вор

ЖУФБАР ЖДЕТ

Герд буквально сгорал под пристальным взглядом покрытого рубцами старого гнома. Его пугало отношение гнома и его большой, испещренный рунами топор.

— Итак, манлинг, — сказал Гном, — ты хочешь присоединиться к моей экспедиции в Жуфбар, а? У тебя даже оружие есть?

— Есть, - вызываяще сказал Герд, доставая свой меч.

Гном выхватил из его рук расчехленный меч:

— Эта рухлядь? — ухмыльнулся он. — С какой каминной полки ты её снял?

Герд поморщился:

— Это меч моего дядюшки. Он был солдатом в Армии Аверланда.

Гном бросил ему меч. Герд поймал его за рукоять. Гном, без предупреждения замахнулся на Герда топором, но Герд ловко парировал удар, как показывал ему дядя. Гном выглядел довольным.

— Хорошо, — сказал он. — У тебя развиты рефлексы. Но хватит ли тебе опыта?

— Гоблины напали на ферму моей семьи, — начал Герд. — Все были убиты, но я выжил. Гоблины не справились.

Гном сплюнул:

— Гоблины — отбросы. Мы отомстим им семикратно в этой экспедиции.

— Имеешь в виду, что я иду с вами? — спросил Герд, и его голос дрожал от волнения.

Впервые Гном улыбнулся:

— Ты подходишь парень. Теперь давай заточим этот меч. Жуфбар ждет.

ГЛАВА IV: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

«Говорят, что патриарх семьи фон Виттегенштейнов превратился в гигантского таракана. Это, конечно, смешно, но крестьяне так суеверны, что готовы поверить в любой бред.»

— Курт Мюллер, школяр из Альтдорфского университета

Характеристики, навыки и таланты описывают, что может делать ваш персонаж. Новоявленный герой должен уметь и ездить на лошади, и скрываться в тених, и многое другое.

Проще говоря — чем больше навыков и талантов есть у героя, тем больше он умеет делать. В *РИБМ* очень интересно выбирать навыки и таланты, которые вам нужны, а потом искать карьеру, которая позволит их получить.

В этой главе содержится вся информация, которая будет вам необходима, чтобы разобраться в навыках и талантах и понять, как применять их с максимальной пользой. Также в ней подробно рассматриваются всевозможные проверки, которые вам придется делать в игре.

НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Навыки и таланты похожи, но действуют по-разному.

Навыки — это умения, которым можно обучиться, и они получаются за счет различных карьер. Если действие требует проверки — то это навык. Примеры навыков — Верховая езда и Восприятие. Некоторые карьеры позволяют вам «специализироваться» в определенных навыках, это называется Мастерство в навыке (смотрите ниже раздел «Мастерство в навыке»).

Таланты — это либо ваши естественные достоинства (например, Очень сильный), либо особые способности (например, Быстрая перезарядка). Обычно Таланты добавляют бонус к существующим качествам, хотя порой они могут открывать новые силы (как, например, Темная магия). Вы получаете новые таланты, когда продвигаетесь по карьерам, но у них нет уровня мастерства, как у навыков.

Если вы намерены выжить в опасном мире «Боевого Молота», вам понадобится хорошая комбинация навыков и талантов.

ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Каждый навык связан с некоторой характеристикой. Например, Уклонение основано на Ловкости. Когда вы хотите применить один из навыков вашего персонажа, вам нужно сделать проверку навыка. Это достаточно просто. Сделайте процентный бросок. Если значение на нем меньше или равно соответствующей характеристике, то проверка прошла успешно. Если больше — то вы прова-

лили проверку. Из-за проваленных проверок Навыков могут быть какие-либо последствия. В этом случае ваш МИ сообщит вам, что произошло.

Пример: *Солдат Стефан, обладающий Ловкостью 34%, сражается со Зверолодом. Гнусная тварь Хаоса успешно атаковала его ржавым копьем. У Стефана есть навык Уклонение, и он пытается увернуться от удара. Игрок делает проверку Уклонения и выкидывает 45 на процентнике. Так как это число больше значения Ловкости Стефана, несчастный солдат оказался пронзен копьем.*

Шансы на успех могут улучшить некоторые таланты, а также Мастерство в навыке (смотрите ниже). Например, талант Ориентирование даст +10% бонус к проверке Навигации.

Некоторые сложные задачи требуют много времени, в этом случае МИ может решить, что для успешного завершения требуется более одной удачной проверки навыка. Это называется расширенная проверка навыка.

Также МИ решает, сколько времени затрачивается на каждую проверку. Обычно проверки в бою занимают Полное действие или Полудействие (смотрите **Главу VI**), но в целом количество затраченного времени зависит от ситуации.

Пример: *Ученый Герхард в храме Зигмара пытается найти информацию о загадочной ереси. Это небыстрое занятие. МИ решает, что нужно сделать три успешных Проверки Академического Знания (Теология), чтобы добыть информацию, и каждая проверка требует четыре часа работы. Герхарду понадобилось шесть попыток, чтобы сделать три успешных проверки. Для того, чтобы найти то, что ему нужно, Герхарду понадобилось 24 часа*

КОГДА НЕ НУЖНО ДЕЛАТЬ

ПРОВЕРКУ

Проверки навыков необходимы, когда есть шанс провала. Будничные дела не требуют проверок. Например, не нужно бросать процентник, чтобы открыть дверь или взойти по ступенькам.

— ПРОСТЫЕ И СЛОЖНЫЕ НАВЫКИ —

В предыдущих примерах считалось, что персонаж имеет требуемый навык. Но что если он пытается применить навык, которого у него нет? Возможно ли это? Ответ зависит от типа навыка, который указан в описании каждого из них. Всего типов два: простой и сложный.

Простые навыки широко распространены в Старом Свете, и те, кто вырос в Империи, будут обладать хотя бы какими-то фундаментальными знаниями о них. Даже если вы не обучены простому навыку, можно использовать его интуитивно. Бросайте проверку навыка, как обычно, но соответствующая Характеристика делится пополам (округляясь к большему). Любая попытка применить навык, которого у вас нет, требует броска. Например, обладающий навыком Плавание персонаж может не делать броска, если плавает в спокойной воде, но тот, у кого такого навыка нет, все равно делает бросок.

Пример: *Наемник Курт пытается снизить цену на новый меч. У него нет навыка Торговля, но это простой навык, и он может попытаться. Обаяние Курта 33%, но оно делится пополам из-за отсутствия навыка, и шанс Курта снизить цену равен 17% ($33/2 = 17$). Игрок выкидывает 05% — удачно! Курт уговорил купца продать ему меч подешевле.*

Сложные навыки требуют специальных тренировок и опыта. Если у вас нет сложного навыка, вы не можете пытаться применить его. Неважно, например, насколько вы умны, но без обучения вам не понять древних письмен Кхемри.

ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Не все проверки навыков делаются одинаково. К примеру, вскарабкаться на забор намного легче, чем вскарабкаться на отвесную скалу. Мастер игры может давать бонусы или штрафы к проверке навыка, в зависимости от обстоятельств. В готовых приключениях эти модификаторы уже указаны, но во многих случаях МИ придется определять их налету. Принимать правильное решение в таких случаях — это важная часть работы Мастера игры.

Для каждой проверки навыка мастер должен определить сложность, а затем свериться с **Таблицей 4-1: Сложность проверки**, чтобы определить модификатор. МИ может давать еще большие бонусы или штрафы, чем в таблице, при очень необычных обстоятельствах. Рекомендуется все модификаторы делать кратными 10%, однако МИ, любящие точность, могут при желании давать модификаторы 5%.

Пример: *Охотница за Головами Хильда пытается выследить свою добычу. Игрок бросает проверку Выслеживания. При нормальных обстоятельствах она должна просто использовать свою Ловкость как шанс успеха. Но Мастер решает, что дождь, ливший прошлой ночью, смыл большую часть следов. Он объявляет задачу Очень трудной и накладывает на*

проверку Выслеживания штраф -30%. С ее 41% Ловкостью шанс Хильды идти по следу — 41%, но после штрафа он становится равен 11% ($41-30 = 11$).

Игрок выкидывает 35, чего бы хватило, если бы условия были получше, но в данном случае из-за дождя проверка навыка провалилась.

СТЕПЕНЬ УСПЕХА

Для большинства проверок важно просто узнать, удалось или не удалось сделать что-либо. Однако порой полезно узнать, насколько хорошо удалось. Особенно это важно для социальных навыков, таких как Очарование и Узнавание слухов, так как позволяет МИ определить реакцию НПИ. Оценить степень успеха легко: вы сравниваете результат проверки навыка со своим шансом. За каждые полные 10%, на которые вы превосходите шанс, вы получаете одну степень успеха. МИ уведомит вас, если необходимо узнать степень успеха для данного навыка.

ТАБЛИЦА 4-1: СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРКИ

Сложность	Модификатор Навыка
Очень Легкая	+30%
Легкая	+20%
Простая	+10%
Средняя	Нет модификатора
Сложная	-10%
Трудная	-20%
Очень Трудная	-30%

Пример: *Кислевитский коссар Рюрик пытается добыть у бармена информацию о человеке, которого он ищет. Для этого он делает проверку Узнавания Слухов. Его Обаяние 32%, но МИ решает, что бармен подозрительно относится к иностранцам, и делает проверку Сложной (-10%). Получается, что шанс Рюрика — 22%. Он выкидывает 01 — лучший результат. Так как 1 на 21% меньше, чем шанс, Рюрик получает две степени успеха (по одной за каждые полные 10%). МИ решает, что бармен не только признает, что человек, которого ищет Рюрик, его клиент, но и говорит, где он сейчас находится.*

Также вы можете определять степень провала (за каждые полные 10% давать одну степень провала), но редко когда это необходимо.

ВЗАИМНЫЕ ПРОВЕРКИ НАВЫКОВ

Иногда необходимо проверять свой навык против навыка противника. Это называется взаимной проверкой навыка. Например, если вы пытаетесь спрятаться от Патрульного, то используете навык Скрытность, а Патрульный, чтобы найти вас, использует навык Восприятие. В этих случаях

МАСТЕРСТВО В НАВЫКЕ

Если вы получаете доступ к какому-то навыку в разных карьерах, вы можете (по желанию) потратить еще 100 очков опыта, чтобы получать +10% при использовании этого навыка. Вы можете покупать один навык не более трех раз. Это показывает более углубленное изучение навыка.

Пример: Ученица Мага Хельга начала игру с навыком Академические знания (Магия). Она завершила свою первую карьеру и стала Подмастерьем мага. В этой карьере тоже есть навык Академические знания (Магия). Теперь у Хельги есть выбор. Если ей хватает того, что она знает о магии, она может ничего не менять. Если же она хочет узнать побольше, то может потратить 100 ОО и снова купить этот навык. Мастерство в навыке дает ей бонус +10% к проверкам Академических знаний (Магии). Если позже Хельга станет Мастером-магом, у которого тоже есть навык Академические знания (Магия), она может захотеть купить его снова. Но в четвертый раз этот навык ей уже купить не удастся.

вы оба должны сделать проверку навыка. МИ может назначить модификаторы каждому из вас. Тот, кто сделает успешную проверку — выигрывает. Если оба персонажа сделали успешный бросок, выигрывает тот, у кого больше степень успеха. Если степень успеха одинакова — выигрывает тот, у кого меньшее значение на костях. Если оба завалили проверку, то МИ, в зависимости от ситуации, может выбрать:

- **Ничья:** никто не выигрывает. В следующий раунд придется, бросаются кости снова.
- **Переброс:** оба перекидывают, пока не обнаружится победитель.

Пример: Бандит Теодорик должен проскользнуть мимо городского Стражника. Для этого ему нужно сделать проверку Бесшумности против проверки Восприятия Стражника. Теодорик будет проходить очень близко от Стражника, и МИ решает, что это будет Сложная проверка, и назначает Бандиту штраф -10%. Обычно у Теодорика шанс 35%, но сейчас он снижается до 25%. У Стражника есть 30% шанс заметить его. Игрок выкидывает 14% — успех. МИ бросает за Стражника и получает 28% — тоже успех. Теперь они должны определить степень успеха. Теодорик перекинул свой шанс на 11%, и получает одну степень успеха, а Стражник всего на 2%, поэтому не получает степеней успеха. Теодорику удалось проскользнуть незамеченным.

ПРОВЕРКИ ХАРАКТЕРИСТИК

Порой вы можете захотеть сделать что-то, для чего нет навыка (например, используя грубую силу, вышибить дверь). В этом случае вы делаете проверку характери-

стики. Она работает так же, как и проверка навыка. МИ решает, какая характеристика подходит для данного действия, а вы бросаете процентник, и если выкинете число меньшее или равное своей характеристике, то проверка прошла успешно. Для проверок характеристик тоже используется **Таблица 4-1: Сложность проверки**. Также вы можете делать взаимные проверки характеристик.

Пример: Расхититель гробниц Карл нашел каменный саркофаг. Крышка его невероятно тяжела, но Карл решил сдвинуть ее, чтобы ограбить мертвеца. МИ требует от него проверки Силы. Из-за веса крышки МИ решает, что задача будет Трудной, что накладывает штраф -20%. С силой 37% шанс Карла сдвинуть крышку равен 17%. Он выкинул 45%, и крышка даже не пошевелилась.

Порой проверки характеристик требуются и в других случаях, например, для сопротивления ядам, пыткам, болезням или магии. Это упоминается в каждом конкретном случае.

ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Вы автоматически получаете все навыки своей Стартовой карьеры. Эти навыки показывают, чему вы научились в жизни, пока не отправились на поиски приключений. Получая опыт, вы можете перейти в другие карьеры. При этом у вас появляется возможность получить новые навыки. Изучение каждого навыка таким образом требует 100 очков опыта (ОО). О смене карьер говорится в **Главе III**.

Пример: Кучер Вольфганг автоматически получает следующие навыки со своей Стартовой карьеры: *Забота о животных, Управление повозкой, Торговля, Навигация, Восприятие, Верховая езда, Тайные знаки (Странников) и Знание языка (Жислевитский)*. Он завершает карьеру Кучера и становится Патрульным, в чьей карьере есть навыки: *Забота о животных, Управление повозкой, Общие знания (Империя) или Узнавание слухов, Выслеживание или Тайные знаки (Следопытов), Навигация, Выживание, Восприятие, Верховая езда и Поиск*. Он не получает все навыки новой карьеры автоматически, а должен покупать те, которых у него нет (за 100 ОО каждый). Таким образом, прежде чем завершить карьеру Патрульного, Вольфганг должен изучить *Выслеживание или Тайные знаки (Следопытов), Выживание и Поиск*. Ему не нужно покупать навыки *Общие знания (Империя) и Узнавание слухов*, так как Вольфганг Человек и родом из Империи.

ФОРМАТ НАВЫКОВ

Все навыки представлены в следующем формате:

НАЗВАНИЕ НАВЫКА

Тип навыка: Простой или Сложный

Характеристика: тут написано, какая Характеристика используется для Проверок.

Описание: тут описывается навык и для чего он используется.

Соответствующие Таланты: многие таланты улучшают шанс какого-либо навыка. Этот бонус добавляется либо всегда, либо при особых обстоятельствах, как указано в таланте. Тут указаны все таланты, которые влияют на навык.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

Далее в алфавитном порядке следует описание простых и сложных навыков.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ (GAMBLE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно играть в Азартные игры, такие как карты или кости. Каждый участник ставит равную сумму, и все бросают взаимную проверку навыка. Победитель забирает все, что на кону. Вы можете решить поддаться, в этом случае вы автоматически проигрываете.

Соответствующие Таланты: Математик.

АКАДЕМИЧЕСКИЕ ЗНАНИЯ (РАЗНЫЕ НАВЫКИ) (ACADEMIC KNOWLEDGE (VARIOUS))

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно вспомнить важные факты и (если есть доступ к определенным ресурсам) провести исследования. Этот навык предполагает более глубокие познания в предмете, чем Общие знания. Академические знания — это не один навык, а множество, и каждый нужно получать отдельно. После каждого Академического знания в скобках указана его сфера. Например, Академические знания (Теология), отличается от Академических знаний (История). Наиболее распространены следующие сферы Академических знаний: Астрономия, Генезология/геральдика, Демонология, Закон, Инженерия, Искусство, История, Магия, Наука, Некромантия, Руны, Стратегия/тактика, Теология и Философия.

Соответствующие Таланты: Нет.

БЕСШУМНОСТЬ (SILENT MOVE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Ловкость.

Описание: с помощью этого навыка можно тихо двигаться. Когда используете Бесшумность, вы за раунд можете сделать только одно действие — движение. Часто Бесшумность кидается против Восприятия ваших врагов.

Соответствующие Таланты: Житель трущоб, Скиталец, Подземная крыса.

БОЛТОВНЯ (BLATHER)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно тянуть время, работая языком. Смысла в том, что вы несете, нет (для осмысленного разговора используется Очарование), вы просто стараетесь запудрить мозги. Жертвам успешной проверки Болтовни требуется сделать проверку Силы Воли, чтобы понять ваши уловки. Если они ее провалят, то не могут ничего делать один раунд, только ошарашено смотреть на вас, пытаться понять — пьяны вы или сошли с ума. Вы не можете использовать Болтовню на тех, кто находится в бою или кому угрожает явная опасность. Вы можете воздействовать на одну персону за 10 очков Обаяния, однако они должны понимать язык, на котором вы говорите.

Соответствующие Таланты: Нет.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (RIDE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Ловкость.

Описание: с помощью этого навыка можно ездить на лошадях и других подобных животных. Езда в обычных условиях не требует проверки, но во время галопа, скачек, езды по пересеченной местности, прыжка со скачущей лошади и других подобных вещей, она может понадобиться.

Соответствующие Таланты: Трюки.

ВЗЛОМ (PICK LOCK)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Ловкость.

Описание: с помощью этого навыка можно взламывать замки. Обычно для взлома хватает одной успешной проверки навыка, но для особо сложных замков МИ может потребовать несколько проверок. Также с помощью этого навыка можно разряжать механические ловушки.

Соответствующие Таланты: Поиск ловушек.

ВОСПРИЯТИЕ (PERCEPTION)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно замечать детали, которые другие могли пропустить, и осматривать местность. Восприятие используется для того, чтобы заметить ловушки, ямы и другие опасности. Обычно Восприятие используется, чтобы определить, что вы видите, но оно покрывает и другие чувства — слух, вкус, обоняние и осязание. Очень часто оно кидается против Скрытности, Маскировки и Бесшумности. Также оно используется, чтобы определять количество, расстояние и качество (при провале предоставляется ложная информация).

Соответствующие Таланты: Математик, Острый слух, Отличное зрение, Поиск ловушек.

ГЛАВА IV: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

ВЫЖИВАНИЕ (OUTDOOR SURVIVAL)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно выживать в глуши. В него входит рыбалка, охота, разжигание костров и заготовка угля, нахождение съедобной еды, создание импровизированных убежищ и так далее.

Соответствующие Таланты: Нет.

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ (FOLLOW TRAIL)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно выслеживать добычу — как животных, так и другую. Чтобы идти по очевидным следам, не нужно проверки навыка, и скорость не замедляется. Проверка необходима,

если обстоятельства не в вашу пользу. Также с помощью проверки можно узнать расстояние до цели, ее численность и расовую принадлежность.

Соответствующие Таланты: Нет.

ВЫСТУПЛЕНИЯ (РАЗНЫЕ НАВЫКИ) (PERFORMER (VARIOUS))

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно развлекать толпу. Как и Академические знания, это не один навык, а несколько. Наиболее часто встречаются следующие сферы Выступлений: Акробат, Актер, Клоун, Комедиант, Огнеглотатель, Танцор, Шут, Жонглер, Мим, Музыкант, Хиромант, Певец, Рассказчик.

Соответствующие Таланты: Акробат, Лицедей.

ТАБЛИЦА 4-2: ПРОСТЫЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Навык	Характеристика
Азартные игры	Интеллект	Маскировка	Обаяние
Бесшумность	Ловкость	Оценка	Интеллект
Верховая езда	Ловкость	Очарование	Обаяние
Восприятие	Интеллект	Плавание	Сила
Выживание	Интеллект	Поглощение алкоголя	Стойкость
Гребля	Сила	Поиск	Интеллект
Забота о животных	Интеллект	Скрытность	Ловкость
Запугивание	Сила	Торговля	Обаяние
Командование	Обаяние	Узнавание слухов	Обаяние
Лазание	Сила	Управление повозкой	Сила

ТАБЛИЦА 4-3: СЛОЖНЫЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Навык	Характеристика
Академические знания (Разные навыки)	Интеллект	Преследование	Ловкость
Болтовня	Обаяние	Приготовление ядов	Интеллект
Взлом	Ловкость	Пытки	Обаяние
Выслеживание	Интеллект	Ремесла (Разные навыки)	Разные
Выступления (Разные навыки)	Обаяние	Тайные знаки (Разные навыки)	Интеллект
Гипноз	Сила Воли	Тайные языки (Разные навыки)	Интеллект
Знание языков (Разные навыки)	Интеллект	Уклонение	Ловкость
Концентрация	Сила Воли	Управление судном	Ловкость
Лечение	Интеллект	Установка ловушек	Ловкость
Ловкость рук	Ловкость	Чревоуещание	Обаяние
Навигация	Интеллект	Чтение по губам	Интеллект
Обучение животных	Обаяние	Чтение/письмо	Интеллект
Общие знания (Разные навыки)	Интеллект	Чувство магии	Сила Воли
Очарование животных	Обаяние		

ГИПНОЗ (HYPNOTISM)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Сила Воли.

Описание: с помощью этого навыка можно вводить в транс других. Вы должны привлечь внимание субъекта (раскачивая какую-нибудь безделушку перед ним или произнося монотонные фразы) на одну минуту, после чего нужно сделать проверку навыка. Тот, кто не хочет быть загипнотизированными, сопротивляется проверкой Силы Воли. Пока субъект в транс, вы можете задать ему один вопрос за каждые 10 пунктов вашей Силы Воли. Он обязан дать на них честный ответ. Помните, что персонаж отвечает правдиво со своей точки зрения, а она у него может быть и ошибочная. После того, как задан последний вопрос, субъект выходит из транс.

Соответствующие Таланты: Нет.

ГРЕБЛЯ (ROW)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Сила.

Описание: с помощью этого навыка можно управлять лодками, яликами, плоскодонными баржами и другими подобными судами. Чтобы грести в обычных условиях, не нужно делать проверку навыка, однако при плохой погоде, опасных препятствиях или бурном течении она может понадобиться.

Соответствующие Таланты: Нет.

ЗАБОТА О ЖИВОТНЫХ (ANIMAL CARE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно заботиться о домашних животных, таких как лошади, рогатый скот, свиньи и так далее. Обычное ухаживание или кормежка не требуют проверки навыка. Проверки делаются, в основном, чтобы заметить болезнь или что неудобно животным, а также для особого ухода (например, для подготовки к параду).

Соответствующие Таланты: Нет.

ЗАПУГИВАНИЕ (INTIMIDATE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Сила.

Описание: с помощью этого навыка можно принуждать к чему-либо или запугивать других. Жертва запугивания может сопротивляться проверкой Силы Воли. Реакцию неигровых персонажей определяет МИ, учитывая особенности персонажей и результат проверки. В некоторых случаях (например, при шантаже), МИ может позволить делать Запугивание, основанное не на Силе, а на Обаянии.

Соответствующие Таланты: Угрожающий.

ЗНАНИЕ ТАЙНОГО ЯЗЫКА (РАЗНЫЕ НАВЫКИ) (SPEAK ARCANES LANGUAGE)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно применять заклинания. Для того, чтобы использовать магию нужно знать тайный язык. В отличие от других языков, он используется не для простого общения, а для управления магическими энергиями. Все свитки и магические книги написаны на нем. Как и Академические знания, это не один навык, а несколько. Наиболее распространены следующие Тайные языки: Магический (известный как Лингва Престанция среди имперских магистров), Демонический и Тайный Эльфийский язык.

Соответствующие Таланты: Нет.

ЗНАНИЕ ЯЗЫКОВ (РАЗНЫЕ НАВЫКИ) (SPEAK LANGUAGE (VARIOUS))

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно общаться с теми, кто знает ваш язык. Большинство языков Старого Света имеют общие корни и произошли от одного древнего языка, но они так изменились за века, что сейчас можно сказать, что каждая раса и нация говорит на собственном языке. При обычных условиях, если все собеседники знают язык, проверки навыка делать не нужно. Она может потребоваться, чтобы симитировать или понять региональный акцент или чтобы выдавать себя за уроженца страны, когда вы им не являетесь. Как и Академические знания, это не один навык, а несколько. Наиболее распространены следующие языки (также указано, где на них говорят): Бретонский (Бретония), Кислевитский (Кислев), Полуросликов (Полурослики), Рейкшпиль (Империя), Норский (Норска), Тильянский (Тилия), Хазалид (Гномы), Эльтарин (Эльфы) и Эсталийский (Эсталия). Также стоит отметить Классический язык — старый язык, который любят ученые, но на котором уже не говорят. Среди менее цивилизованных языков можно назвать Гоблинский (Гоблины, Орки, Хобгоблины), Грумбарт (Огры) и Темное Наречие (Зверюды и приверженцы Хаоса).

Соответствующие Таланты: Лингвист, Лицедей, Матерый путешественник.

КОМАНДОВАНИЕ (COMMAND)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно заставлять подчиненных выполнять приказы. При успешной проверке они выполняют все как нужно. При провале они либо все делают не так, либо вообще не выполняют приказ (по решению МИ). Командование не дает возможности отдавать приказы кому угодно — только тем, кто у вас в подчинении.

Соответствующие Таланты: Нет.

КОНЦЕНТРАЦИЯ (CHANNELLING)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Сила Воли.

Описание: с помощью этого навыка можно управлять Ветрами Магии. Вы управляете ими при использовании любых заклинаний, но Концентрация применяется, когда нужна особая аккуратность. О применении заклинаний и навыке Концентрация подробней написано в Главе VII.

Соответствующие Таланты: Связь с эфиром.

ЛАЗАНИЕ (SCALE SHEER SURFACE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Сила.

Описание: с помощью этого навыка можно забираться на стены, заборы и другие вертикальные поверхности. В обычных условиях проверка навыка делается раз в раунд. Использование навыка занимает Полное действие, и вы можете карабкаться по отвесной поверхности с половиной своей Скорости.

Соответствующие Таланты: Нет.

ЛЕЧЕНИЕ (HEAL)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно оказывать помощь раненым. При успешной проверке Лечения восстанавливается 1к10 единиц Здоровья легкораненому персонажу и 1 единицу Здоровья тяжелораненому. Раненый персонаж может получать лечение только один раз за событие (битву, ловушку, падение), в котором он потерял очки Здоровья. На следующий день раненому персонажу можно снова помочь, применив павык Лечения, и так далее. О Здоровье и лечении урона подробнее написано в Главе VI.

Соответствующие Таланты: Хирургия.

ЛОВКОСТЬ РУК (SLEIGHT OF HAND)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: обладая этим навыком, можно прятать маленькие предметы, обчищать карманы, а также знать несколько трюков с мелкими предметами, монетами и картами. Часто Ловкость рук кидается против Восприятия ваших врагов.

Соответствующие Таланты: Нет.

МАСКИРОВКА (DISGUISE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно скрывать свою настоящую внешность. Часто для маскировки необходимы соответствующие одежды, реквизит и грим. Можно замаскироваться под противоположный пол, под другую расу или под какую-то конкретную личность, хотя это намного сложнее. Часто Маскировка кидается против Восприятия ваших врагов.

Соответствующие Таланты: Нет.

НАВИГАЦИЯ (NAVIGATION)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно находить нужный путь на суше и на море. Вы можете ориентироваться по звездам, картам и собственному чутью. Также вы можете вычислять время путешествия, исходя из ландшафта, времени года и погоды. При обычных обстоятельствах одна проверка в день позволяет не сбиться с пути. При необычных, МИ может потребовать дополнительных проверок.

Соответствующие Таланты: Математик, Ориентирование.

ОБУЧЕНИЕ ЖИВОТНЫХ (ANIMAL TRAINING)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно обучать животных делать трюки и выполнять простые команды. Обычно тренируют собак, лошадей и ястребов, однако, с разрешения МИ, можно тренировать и необычных животных. Тренировка животного занимает какое-то время. Во время тренировки проверка Навыка делается раз в неделю. Простому трюку можно обучить за одну успешную проверку, трюку средней сложности — за три, а сложному трюку — за десять.

Соответствующие Таланты: Нет.

ОБЩИЕ ЗНАНИЯ (РАЗНЫЕ НАВЫКИ) (COMMON KNOWLEDGE (VARIOUS))

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно вспомнить привычки, традиции, важных личностей и суеверия какой-либо нации, культурной группы или расы. Общие знания — это не университетское образование (для этого есть навык Академические знания), а основы, которые вы узнали из-за того, что выросли в данном регионе или долго путешествовали по нему. Как и Академические знания, это не один навык, а несколько. Вот обычные сферы Общего Знания: Бретония, Гномы, Империя, Кислев, Норска, Огры, Пограничные Княжества, Полурослики, Пустоши, Гилия, Эльфы и Эсталия.

Соответствующие Таланты: Матерый путешественник.

ОЦЕНКА (EVALUATE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно оценивать стоимость обычных предметов, а также украшений, драгоценных камней и произведений искусства. При успешной проверке навыка вы узнаете рыночную стоимость вещи. Так как при провале

вы можете недооценить или переоценить предмет, МИ рекомендуется кинуть проверку Оценки тайно и сказать игроку только то, что кажется его персонажу.

Соответствующие Таланты: Талантливый художник, Торгаш.

ОЧАРОВАНИЕ (CHARM)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно манипулировать другими. Проверки Очарования делаются, чтобы убедить в чем-либо личность или небольшую группу, убедительно лгать, блефовать или даже умолять. Также Очарование используется для тонких намеков и соблазна. Если вы проверкой навыка пытаетесь убедить других сделать что-то необычное или неестественное для них, то они могут сопротивляться проверкой Силы Воли. Вы можете воздействовать на одну персону за 10 очков Обаяния, однако они должны понимать язык, на котором вы говорите.

Соответствующие Таланты: Бывалый, Интриган, Мастерский оратор, Народный оратор, Этикет.

ОЧАРОВАНИЕ ЖИВОТНЫХ (CHARM ANIMAL)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно располагать к себе животных. Домашние животные всегда к вам дружелюбны. Диких животных и тех, которые должны относиться к вам враждебно (например, боевых собак), можно успокоить успешной проверкой. МИ может накладывать штрафы, если животное особо преданное или особо злобное. Заметьте, что этот навык не работает на монстрах.

Соответствующие Таланты: Нет.

ПЛАВАНИЕ (SWIM)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Сила.

Описание: с помощью этого навыка можно плавать и нырять. Чтобы плавать в обычных условиях, не нужно делать проверку навыка, однако при бурном течении или заплывах на дальние дистанции, она может понадобиться. Вы плаваете с половиной вашей Скорости (округляя к большему).

Соответствующие Таланты: Нет.

ПОГЛОЩЕНИЕ АЛКОГОЛЯ (CONSUME ALCOHOL)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Стойкость.

Описание: с помощью этого навыка можно сопротивляться воздействию алкоголя. Матерые пропойцы могут выпить довольно много, прежде чем свалятся под стол. Проверку навыка нужно делать после

каждого напитка. В Главе V подробно рассказано об алкоголе и его воздействии.

Соответствующие Таланты: Нет.

ПОИСК (SEARCH)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно проверять местность на наличие улик, сокровищ и других спрятанных предметов (в том числе ловушек). На комнату или небольшую местность требуется одна проверка.

Соответствующие Таланты: Нет.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ (SHADOWING)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Ловкость.

Описание: с помощью этого навыка можно незаметно преследовать других. Часто Преследование кидается против Восприятия ваших врагов.

Соответствующие Таланты: нет.

ПРИГОТОВЛЕНИЕ ЯДОВ (PREPARE POISON)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно подготавливать яды для использования. Этот навык позволяет готовить яды животных, естественные и химические яды. В Главе V подробно рассказано о ядах и их эффектах.

Соответствующие Таланты: Нет.

ПЫТКИ (TORTURE)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно, используя различные способы, выуживать информацию из тех, кто не желает ей делиться. В навык входят и физические, и психические пытки. Жертва пыток может сопротивляться проверкой Силы Воли.

Соответствующие Таланты: Угрожающий.

РЕМЕСЛА (РАЗНЫЕ НАВЫКИ) (TRADE (VARIOUS))

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Разные (смотрите описание).

Описание: с помощью этого навыка можно заниматься ремеслами. Как и Академические знания, это не один навык, а несколько. Наиболее распространены следующие Ремесла (также указана соответствующая характеристика): Аптекарь (Инт), Бальзамировщик (Инт), Бондарь (С), Гранильщик (Лв), Доспешник (С), Золотых дел мастер (Лв), Каллиграф (Лв), Каменщик (Лв), Картограф (Лв), Кожевник (С), Коробельщик (Инт), Кузнец (С), Торговец (Об), Лукодел (Лв), Мельник (С), Оружейник (С), Пивовар (Инт), Плотник (Лв), Повар (Инт), Портной (Лв), Ружейных мастер (Лв), Сапожник (Лв), Свечник

(Лв), Старатель (С), Травник (Инт), Фермер (С),
Художник (Лв) и Шахтер (С).

Соответствующие Таланты: Ремесло гномов, Талантливый художник.

СКРЫТНОСТЬ (CONCEALMENT)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Ловкость.

Описание: с помощью этого навыка можно спрятаться от недобрых глаз. Рядом должно быть подходящее укрытие (деревья, стены, здания), или навык автоматически проваливается (нельзя спрятаться посреди улицы!). Часто Скрытность кидается против Восприятия ваших врагов.

Соответствующие Таланты: Житель трущоб, Подземная крыса, Скиталец.

ТАЙНЫЕ ЗНАКИ (РАЗНЫЕ НАВЫКИ) (SECRET SIGNS (VARIOUS))

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно читать или оставлять зашифрованные сообщения. В Империи распространено несколько наборов знаков. Обычно они просто предупреждают об опасности или указывают на цель. Чтобы прочесть обычные сообщения, проверки навыка не требуется, однако она может понадобиться, чтобы расшифровать сложное сообщение или поврежденное сообщение. Как и Академические знания, это не один навык, а несколько. Наиболее распространены Тайные знаки Воров, Следопытов, Странников и Храмовников.

Соответствующие Таланты: Нет.

ТАЙНЫЕ ЯЗЫКИ (РАЗНЫЕ НАВЫКИ) (SECRET LANGUAGE (VARIOUS))

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно общаться с другими представителями данной профессии. Используя намеки, жесты и зашифрованные слова, собеседники могут быстро обмениваться информацией. При обычных условиях, если все собеседники знают тайный язык, проверки навыка делать не нужно. Однако при неблагоприятных условиях (например, в шумном месте или в пылу битвы) она может понадобиться. Как и Академические знания, это не один навык, а несколько. Наиболее распространены такие Тайные языки, как Боевое наречие, Воровское наречие, Наречие гильдий и Наречие странников.

Соответствующие Таланты: Нет.

ТОРГОВЛЯ (HAGGLE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно заключать сделки и снижать цены. При обычной торговле,

например, на рынке, просто делается проверка навыка. Однако для важных сделок (например, обсуждение цены редкого манускрипта), МИ может решить провести взаимную проверку Торговли обоих участников.

Соответствующие Таланты: Нет.

УЗНАВАНИЕ СЛУХОВ (GOSSIP)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно добывать информацию. Он полезен при сборе слухов, узнавании последних новостей и неформальных бесед.

Соответствующие Таланты: Бывалый, Этикет.

УКЛОНЕНИЕ (DODGE BLOW)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Ловкость.

Описание: с помощью этого навыка можно уклоняться от атак в ближнем бою. Уклонение можно использовать только раз за раунд. Подробнее про этот навык читайте в Главе VI.

Соответствующие Таланты: Нет.

УПРАВЛЕНИЕ ПОВОЗКОЙ (DRIVE)

Тип навыка: Простой.

Характеристика: Сила.

Описание: с помощью этого навыка можно управлять повозкой, телегой или даже каретой. При нормальных условиях делать проверки навыка не нужно. Однако она может понадобиться при перемещении по трудной местности, на высоких скоростях или при попытке провести опасный маневр.

Соответствующие Таланты: Нет.

УПРАВЛЕНИЕ СУДНОМ (SAIL)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Ловкость.

Описание: с помощью этого навыка можно управлять парусными судами. В него входит управление кораблем, знание различных типов судов, того, что нужно делать при непогоде, и так далее. Для плавания в обычных условиях не нужно делать проверки навыка, однако при плохой погоде, опасных препятствиях или бурном течении она может понадобиться.

Соответствующие Таланты: Нет.

УСТАНОВКА ЛОВУШЕК (SET TRAP)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Ловкость.

Описание: с помощью этого навыка можно подготавливать и устанавливать ловушки на различных животных. В Империи одинаково часто используют и обездвиживающие, и умертвляющие ловушки. проверка навыка делается раз в день на каждую ловушку. При успешной проверке животное попадает в ловушку.

Соответствующие Таланты: Нет.

ЧРЕВОВЕЩАНИЕ (VENTRILLOQUISM)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Обаяние.

Описание: с помощью этого навыка можно говорить, не шевеля губами, и делать так, чтобы голос шел будто бы из другого источника. Если зрители специально следят за вами, им позволено, по решению МИ, сделать проверку Восприятия против вашего навыка.

Соответствующие Таланты: Нет.

ЧТЕНИЕ ПО ГУБАМ (LIP READING)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно «подслушивать» разговор, идущий за пределами слышимости. Вы должны четко видеть нижнюю часть лица говорящих и понимать язык, на котором они говорят.

Соответствующие Таланты: Отличное зрение.

ЧТЕНИЕ/ПИСЬМО (READ/WRITE)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Интеллект.

Описание: с помощью этого навыка можно читать и писать на любом из языков, на которых вы говорите. При нормальных обстоятельствах проверки не требуется. Однако она может понадобиться, чтобы понять странный фразеологизм, древние наречия или необычные идиомы.

Соответствующие Таланты: Лингвист.

ЧУВСТВО МАГИИ (MAGICAL SENSE)

Тип навыка: Сложный.

Характеристика: Сила Воли.

Описание: с помощью этого навыка (также известного как «Ведьмово око») можно засекаать присутствие магии. Маги называют его шестым, седьмым и восьмым чувством. При успешной проверке вы можете понять, что предмет, местность или субъект зачарованы. Также вы видите Ветры Магии и можете понять, насколько они слабы или сильны в данном месте. Подробней об этом написано в Главе VII.

Соответствующие Таланты: Связь с эфиром.

— ТАЛАНТЫ —

Таланты — это особые способности. Они дополняют навыки и увеличивают возможности персонажа. Таланты делятся на врожденные и те, которым можно обучиться. Например, Ночное зрение — врожденный талант, а Разоружению можно обучиться.

ПОЛУЧЕНИЕ ТАЛАНТОВ

При создании персонажа вы автоматически получаете все таланты с начальной карьеры. При смене карьеры вы получаете возможность выучить новые таланты. Каждый талант, полученный таким образом, стоит вам 100 очков опыта (ОО). Подробно о смене карьеры рассказано в Главе III.

ФОРМАТ ТАЛАНТОВ

Все таланты представлены в следующем формате:

НАЗВАНИЕ ТАЛАНТА

Описание: что он дает.

ОПИСАНИЕ ТАЛАНТОВ

Далее в алфавитном порядке идет описание всех талантов.

АКРОБАТ (CONTORTIONIST)

Описание: у вас очень гибкое тело. Вы получаете бонус +10% к соответствующим проверкам Выступления и +20% — к проверкам Ловкости при выпутывании или проникновении в узкие щели.

БЕГУН (FLEE!)

Описание: когда ваша жизнь под угрозой, вы способны развивать внушительную скорость. Убегая с поля боя или от другой угрозы, вы получаете бонус +1 к

Скорости на 1к10 раундов.

БЕССТРАШНЫЙ (FEARLESS)

Описание: вы храбры или безумны до такой степени, что не ведаете страха. Вы иммунны к страху, а ужас для вас считается как страх для других. Также вы иммунны к навыку Запугивание и таланту Тревожащий. Подробно о страхе и ужасе написано в Главе IX.

БЕШЕНСТВО (FRENZY)

Описание: вы можете доводить себя до безумной ярости. Вы должны потратить 1 раунд на приведение себя в должное состояние (кричать, бить по щиту и т.д.). На следующий раунд вы теряете над собой контроль и становитесь берсерком, получая бонус +10% к Силе и Силе Воли, но штраф -10% к Рукопашной и Интеллекту. Вы должны войти в ближний бой с ближайшим противником и все ваши атаки должны быть либо полными атаками, либо стремительными атаками, либо быстрыми атаками. Вы не можете бежать или отступать. Вы остаетесь в состоянии бешенства до конца боя.

БОРЕЦ (WRESTLING)

Описание: вы умелый борец. Вы получаете бонус +10% к Рукопашной, когда используете безоружную атаку, чтобы начать борьбу. Кроме того, вы получаете бонус +10% к проверкам Силы при борьбе.

БЫВАЛЫЙ (STREETWISE)

Описание: вы знаете, как выжить на улицах. Вы получаете бонус +10% к проверкам Очарования и Узнавания слухов, когда имеете дело с криминальным миром.

БЫСТРАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА (RAPID RELOAD)

Описание: вы можете легко перезаряжать оружие, благодаря большой практике. Время перезарядки любого дальнобойного оружия снижается на полудействие. Например, вы можете перезаряжать арбалет за полудействие, хотя обычно это полное действие. Если перезарядка оружия изначально занимает полудействие, то перезарядка становится свободным действием, и вы можете совершать оружием быстрые атаки. Подробно быстрая атака описана в Главе VI.

БЫСТРОЕ ВЫХВАТЫВАНИЕ (QUICK DRAW)

Описание: ваши рефлексы позволяют вам быстро доставать оружие и другие предметы. Один раз за раунд вы можете применять действие подготовки как свободное действие.

БЫСТРОНОГИЙ (FLEET FOOTED)

Описание: вы получаете бонус +1 к Скорости. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

БЫСТРОРУКИЙ (FAST HANDS)

Описание: вы ловко умеете касаться противника во время колдовства. Вы получаете бонус +20% к Рукопашной, когда применяете касательные заклинания.

ВЕЖЛИВЫЙ (SUAVE)

Описание: вы получаете бонус +5% к Обаянию. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

ВЫНОСЛИВЫЙ (STURDY)

Описание: вы очень мускулистый. Вы не получаете штрафы на Скорость за тяжелый/пластинчатый доспех, но штраф -10% к Ловкости сохраняется. Подробно о доспехах написано в Главе V.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ (NATURAL WEAPONS)

Описание: у вас есть когти или зубы, которыми вы можете рвать врагов на куски в бою. Когда вы нападете без оружия, считается, что у вас есть Одноручное оружие. Вы не можете парировать естественным оружием. Также, по очевидным причинам, вас невозможно разоружить.

ЖЕСТОКИЙ УДАР (STRIKE TO INJURE)

Описание: вы способны поражать ваших противников в самые уязвимые места. Критическое значение от Критического урона возрастает на 1.

ЖИТЕЛЬ ТРУЦОБ (ALLEY CAT)

Описание: на улице вы как дома. Вы получаете бонус +10% к проверкам Бесшумности и Скрытности в городской среде.

ИНТРИГАН (SCHEMER)

Описание: вы умелый политикан. Вы получаете бонус +10% к проверкам Очарования, связанным с ин-

тригами, и к проверкам Силы Воли, на сопротивление Очарованию со стороны других.

КОЛДОВСТВО (HEDGE MAGIC)

Описание: вы сами обучились магии, методом проб и ошибок. Вы можете творить заклинания Младшей магии (Колдовство), не имея навык Знание тайного языка (разумеется, для этого необходим талант Младшая магия (Колдовство)). Вы должны бросать дополнительный к10 при сотворение заклинания. Он не учитывается при Броске Сотворения, но учитывается для Проклятия Тзинча. После того, как вы выучите Тайный язык, вам больше не нужно будет бросать эту лишнюю кость.

КОЛДОВСТВО В ДОСПЕХАХ (ARMoured CASTING)

Описание: ваши молитвы помогают вам творить заклинания в доспехах. Ваш штраф к Броску Сотворения за доспех снижается на 3, когда вы творите священные заклинания и заклинания Хаоса. Таким образом, если вы, например, будете творить заклинания в кольчужной рубахе (штраф -3), то штрафа не будет вовсе.

КРЕПКИЙ (HARDY)

Описание: вы получаете бонус +1 к Здоровью. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

ЛЕТУН (FLIER)

Описание: вы можете летать. Подробно о полетах написано в Главе VI.

ЛИНГВИСТ (LINGUISTICS)

Описание: у вас дар к языкам. Вы получаете бонус +10% к проверкам Чтения/письма и Знанию языков.

ЛИЦЕДЕЙ (MIMIC)

Описание: вы умеете очень точно воспроизводить звуки и акценты. Вы получаете бонус +10% к проверкам Выступления (Артист, Клоун, Комедиант, Рассказчик и Шут), Маскировки, если требуется говорить, и Знания языка, когда вы пытаетесь сойти за местного.

ЛОВКАЧ (SWASHBUCKLER)

Описание: вы ловкий боец. Вы можете использовать Прыжок за полудействие и увеличиваете расстояние прыжков на 1 ярд.

МАЛАЯ МАГИЯ (LESSER MAGIC)

Описание: вы знаете заклинания, общие для любого типа магии. Малая магия необычный талант, потому что их несколько, и каждый из них нужно брать отдельно. Все они отдельные заклинания, а название заклинания указывается в скобках. Например, Малая магия (Рассеивание магии), Малая магия (Небоход). Вот самые распространенные из заклин-

ГЛАВА IV: НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

наний Малой магии: Благословенное оружие, Магическая тревога, Магический замок, Перемещение, Рассеивание магии, Тишина и Эфирный доспех. Подробные списки заклинаний и другая информация находятся в **Главе VII**. Прежде чем получить талант Малая магия, вы должны иметь талант Младшая магия и иметь характеристику Магия равной хотя бы 1.

МАСТЕР ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ (MASTER GUNNER)

Описание: вы снижаете время перезарядки любого огнестрельного оружия на полудействие. Если у вас есть талант Быстрая перезарядка, то эти навыки складываются (и время перезарядки огнестрельного оружия снижается на полное действие).

МАСТЕРСКИЙ ОРАТОР (MASTER ORATOR)

Описание: вы настолько хороший оратор, что можете заводить огромные толпы. Вы можете воздействовать на количество людей, в 100 раз превышающее обычное, когда используете навык Очарование. Прежде чем получить этот талант, вы должны взять талант Народный оратор.

МАТЕМАТИК (SUPER NUMERATE)

Описание: у вас дар к вычислениям, и вы можете решить любую математическую задачу, если вам дадут время. Вы получаете бонус +10% к проверкам Азартных игр и Навигации, а также +20% к проверкам Восприятия, в которых требуется подсчет.

МАТЕРЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК (SEASONED TRAVELLER)

Описание: у вас большой опыт путешествий. Вы получаете бонус +10% к Общим знаниям и Знанию языков.

МЕДИТАЦИЯ (MEDITATION)

Описание: вы можете игнорировать окружающий мир, когда сосредотачиваетесь. Применяя ритуальную магию, вы получаете бонус к вашему Броску Сотворения, равный вашей характеристике Магия.

МЛАДШАЯ МАГИЯ (PETTY MAGIC)

Описание: вы знаете простейшие магические технологии. Младшая магия необычный талант, потому что их существует несколько. Все они отдельные магические умения, а специализация указывается в скобках. Например, Младшая магия (Тайная),

ТАБЛИЦА 4-4: ТАЛАНТЫ

Акробат	Матерый путешественник	Разоружение
Бегун	Медитация	Ремесло гномов
Бесстрашный	Младшая магия	Связь с эфиром
Бешенство	Меткий выстрел	Священные знания
Борец	Меткий стрелок	Сильный разум
Бывалый	Молниеносная защита	Скиталец
Быстрая перезарядка	Молниеносные рефлексы	Снайпер
Быстрое выхватывание	Мощная магия	Сопrotивление болезням
Быстроногий	Мощный выстрел	Сопrotивление магии
Быстрорукый	Мощный удар	Сопrotивление хаосу
Вежливый	Народный оратор	Сопrotивление ядам
Выносливый	Невозмутимый	Специалист в оружии (Разные таланты)
Естественное оружие	Нежить	Старые обиды
Жестокий удар	Ночное зрение	Пугающий
Житель трущоб	Обоюдорукость	Талантливый художник
Интриган	Оглушающий удар	Темная магия
Колдовство	Ориентирование	Темные знания
Колдовство в доспехах	Острые чувства	Торгаш
Крепкий	Острый слух	Тревожащий
Летун	Отважный	Трюки
Лингвист	Отличное зрение	Угрожающий
Лицедей	Очень сильный	Удача
Ловкач	Очень стойкий	Ужасающий
Тайные знания	Парящий	Уличный боец
Мастерский оратор	Подземная крыса	Хирургия
Математик	Прирожденный воин	Хитроумный

Младшая магия (Священная). Вот самые распространенные из сфер Младшей магии: Колдовская, Тайная и Священная. Если вам известна Младшая магия и ваша Магия равна хотя бы 1, то вы можете применять любые заклинания, которые к ней относятся. Подробные списки заклинаний и другая информация находится в Главе VII.

МЕТКИЙ ВЫСТРЕЛ (SURE SHOT)

Описание: вы знаете, как находить слабые места в доспехах противника. Когда вы попадаете дистанционной атакой, вы игнорируете 1 очко доспеха. Если цель без доспеха, то этот талант не действует.

МЕТКИЙ СТРЕЛОК (MARKSMAN)

Описание: вы получаете бонус +5% к Баллистике. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

МОЛНИЕНОСНАЯ ЗАЩИТА (LIGHTNING PARRY)

Описание: когда вы применяете быструю атаку (смотрите Главу VI), вы можете не наносить одну из них, чтобы получить одну возможность парирования. Например, если у вас 3 Атаки, вы можете нанести две из них и получить возможность парирования (все это за действие быстрой атаки). Лимит на одно парирование в раунд сохраняется.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ (LIGHTNING REFLEXES)

Описание: вы получаете бонус +5% к Ловкости. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

МОЩНАЯ МАГИЯ (MIGHTY MISSILE)

Описание: вы знаете, как нанести дополнительный урон магическими снарядами. Вы получаете бонус +1 при броске на урон магических снарядов.

МОЩНЫЙ ВЫСТРЕЛ (MIGHTY SHOT)

Описание: вы знаете, как нанести дополнительный урон при стрельбе. Вы получаете бонус +1 на урон при использовании дистанционного оружия.

МОЩНЫЙ УДАР (STRIKE MIGHTY BLOW)

Описание: вы знаете, как нанести дополнительный урон в ближнем бою. Вы получаете бонус +1 на урон при использовании оружия ближнего боя.

НАРОДНЫЙ ОРАТОР (PUBLIC SPEAKING)

Описание: вы умеете работать на публику. Вы можете воздействовать на количество людей, в 10 раз превышающее обычное, когда используете Очарование.

НЕВОЗМУТИМЫЙ (COOLHEADED)

Описание: вы получаете бонус +5% к Силе Воли. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

НЕЖИТЬ (UNDEAD)

Описание: вы кошмарная нежить, оживленная магией некромантии (смотрите Главу VII). Вы иммунны к Страху, Ужасу, оглушению, ядам, болезням, а также всем заклинаниям и эффектам, манипулирующим эмоциями и разумом.

НОЧНОЕ ЗРЕНИЕ (NIGHT VISION)

Описание: вы очень неплохо видите в обычной темноте на расстоянии до 30 ярдов. Этот талант не работает в абсолютной темноте — необходим хотя бы свет звезд.

ОБЮДОРУКОСТЬ (AMBIDEXTROUS)

Описание: вы можете использовать обе руки одинаково хорошо. Вы не получаете штрафа -20% к Рукопашной или к Баллистике, когда используете оружие не в той руке.

ОГЛУШАЮЩИЙ УДАР (STRIKE TO STUN)

Описание: при удачной атаке ближнего боя вы можете попытаться оглушить противника вместо того, чтобы нанести обычный урон. Сначала вам нужно сделать проверку Силы. Если она успешна, то противник должен сделать проверку Стойкости с бонусом 10% за каждое ОД на голове. При завале он оглушен на 1к10 раундов. Оглушенные персонажи не могут делать действий и уклоняться.

ОРИЕНТИРОВАНИЕ (ORIENTATION)

Описание: вы инстинктивно определяете направление. Вам сложно заблудиться, и вы всегда знаете, где север. Вы получаете бонус +10% к проверкам Навигации.

ОСТРЫЕ ЧУВСТВА (KEEN SENSES)

Описание: у вас от природы обостренные чувства. Вы получаете бонус +20% к проверкам Восприятия.

ОСТРЫЙ СЛУХ (ACUTE HEARING)

Описание: у вас необычайно хороший слух. Вы получаете бонус +20% к проверкам Восприятия связанным со слухом.

ОТВАЖНЫЙ (STOUT-HEARTED)

Описание: вы удивительно храбры. Вы получаете бонус +10% к проверкам Страх и Ужаса, а также к проверкам Силы Воли при сопротивлении Запутиванию.

ОТЛИЧНОЕ ЗРЕНИЕ (EXCELLENT VISION)

Описание: ваши глаза остры. Вы получаете бонус +10% к проверкам Восприятия, основанным на зрении, и Чтению по губам.

ОЧЕНЬ СИЛЬНЫЙ (VERY STRONG)

Описание: вы получаете бонус +5% к Силе. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

ОЧЕНЬ СТОЙКИЙ (VERY RESILIENT)

Описание: вы получаете бонус +5% к Стойкости. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

ПАРЯЩИЙ (HOVERER)

Описание: вы можете парить над землей. Подробно о полетах написано в Главе VI.

ПОДЗЕМНАЯ КРЫСА (TUNNEL RAT)

Описание: под землей вы как дома. Вы получаете бонус +10% к проверкам Бесшумности и Скрытности под землей.

ПОИСК ЛОВУШЕК (TRAPFINDER)

Описание: вы умело обращаетесь с ловушками. Вы получаете бонус +10% к проверкам Восприятия и Взлома, когда ищите и разряжаете ловушки.

ПРИРОЖДЕННЫЙ ВОИН (WARRIOR BORN)

Описание: вы получаете бонус +5% к Рукопашной. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

ПУТАЮЩИЙ (FRIGHTENING)

Описание: вы внушаете страх. Подробно о Страхе написано в Главе IX.

РАЗОРУЖЕНИЕ (DISARM)

Описание: при удачной атаке ближнего боя вы можете попытаться разоружить противника, вместо того чтобы нанести обычный урон. Сделайте взаимную проверку Ловкости. Если вы выигрываете — противник разоружен, а его оружие падает на землю. Его можно подобрать с помощью действия подготовки. Если противник выигрывает — он сохраняет оружие. Если противник использует естественное оружие (зубы, когти и т.д.), то его разоружить нельзя.

РЕМЕСЛО ГНОМОВ (DWARFCRAFT)

Описание: представители вашей расы мастера от природы. Вы получаете бонус +10% к проверкам следующих Ремесел: Гранильщик, Доспешник, Каменщик, Кузнец, Оружейник, Пивовар, Ружейный мастер и Шахтер.

СВЯЗЬ С ЭФИРОМ (AETHERIC ATTUNEMENT)

Описание: вы чувствуете Эфир, и вам легче управляться с Ветрами Магии. Вы получаете бонус +10% к проверкам Концентрации и Чувства магии.

СВЯЩЕННЫЕ ЗНАНИЯ (DIVINE LORE)

Описание: вы так преданно посвящены своему боже-ству, что ваши молитвы имеют магическое воздействие. Священные знания необычный талант, потому что их существует несколько. Однако, чтобы их постичь, необходимо столько труда и концентрации, что вы можете знать только одно из них. Каждое Священное знание — это отдельная магическая профессия, а специализация указывается в скобках. Например, Священное знание (Зигмара), Священное знание (Ульрика). Самые распространенные из Священных знаний

связаны с главными богами Старого Света: Верена, Зигмар, Мананн, Мирмидия, Морр, Ранальд, Таал/Рия, Ульрик и Шалля. Если вам известно Священное знание, вы можете применять любые заклинания, которые к нему относятся. Подробные списки заклинаний и другая информация находится в Главе VII.

СИЛЬНЫЙ РАЗУМ (STRONG-MINDED)

Описание: ваш рассудок очень вынослив. Вам не нужно делать проверок на безумие, пока у вас не будет 14 Очков Безумия.

СКИТАЛЕЦ (ROVER)

Описание: в глуши вы как дома. Вы получаете бонус +10% к проверкам Бесшумности и Скрытности в сельской местности.

СНАЙПЕР (SHARPSHOOTER)

Описание: вы стреляете очень метко. Когда вы используете прицеливание, то получаете бонус +20% к Баллистике на вашу следующую атаку, а не +10%, как обычно.

СОПРОТИВЛЕНИЕ БОЛЕЗНЯМ (RESISTANCE TO DISEASE)

Описание: ваше здоровье спасает вас от многих болезней. Вы получаете бонус +10% к проверкам Стойкости при сопротивлении болезням.

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ (RESISTANCE TO MAGIC)

Описание: по своей природе вы защищены от магии. Вы получаете бонус +10% к проверкам Силы Воли при сопротивлении магии.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ХАОСУ (RESISTANCE TO CHAOS)

Описание: по своей природе вы защищены от сил Хаоса. Вы получаете бонус +10% к проверкам Силы Воли при сопротивлении магии и другим эффектам Хаоса, и вы иммунны к мутациям Хаоса. Однако вы никогда не сможете стать заклинателем.

СОПРОТИВЛЕНИЕ ЯДАМ (RESISTANCE TO POISON)

Описание: ваше крепкое тело спасает вас от многих ядов. Вы получаете бонус +10% к проверкам Стойкости при сопротивлении ядам.

СПЕЦИАЛИСТ В ОРУЖИИ (РАЗНЫЕ ТАЛАНТЫ) (SPECIALIST WEAPON GROUP (VARIOUS))

Описание: вы умеете использовать оружие, требующее особых тренировок. Специалист в оружии необычный талант, потому что их несколько, и каждый из них нужно брать отдельно. Все они отдельные профессии, а специализация указывается в

скобках. Например, Специалист в оружии (Двуручное), Специалист в оружии (Метательное). Вот самые распространенные из Видов Оружий: Арбалеты, Двуручное, Длинные луки, Опутывающее, Инженерное, Кавалерийское, Метательное, Огнестрельное, Защитное, Пращи, Фехтовальное и Цепи. Подробно об оружии каждого вида написано в Главе V.

СТАРЫЕ ОБИДЫ (GRUDGE-BORN FURY)

Описание: у вашего народа большой список обид на различные гоблиноидские расы. Они вселяют в вас такую ярость, что вы получаете бонус +5% к Рукопашной в битве с орками, гоблинами и хоб-гоблинами.

ТАЙНЫЕ ЗНАНИЯ (ARCANE LORE)

Описание: вы изучили одну из Имперских магических традиций. Тайные знания необычный талант, потому что их существует несколько. Однако, чтобы их постичь, необходимо столько труда и концентрации, что вы можете знать только одно из них. Каждое Тайное знание — это отдельное магическое умение, а специализация указывается в скобках. Например, Тайное знание (Зверей), Тайное знание (Огня). Вот самые распространенные из Тайных знаний, также известных как Восемь Магических Орденов: Жизни, Зверей, Металла, Небес, Огня, Света, Смерти и Теней. Если вам известен навык Тайное знание, вы можете применять любые заклинания, которые к нему относятся. Подробные списки заклинаний и другая информация находится в Главе VII.

ТАЛАНТЛИВЫЙ ХУДОЖНИК (ARTISTIC)

Описание: у вас настоящий талант. Вы получаете бонус +20% к проверкам Ремесла (Художник) и бонус +10% к проверкам Оценки объектов искусства.

ТЕМНАЯ МАГИЯ (DARK MAGIC)

Описание: вы знаете, как управлять *Дхаром* (черной магией) и усиливать свои заклинания. Использование Темной магии увеличивает ваши силы, но оно очень опасно. Когда вы применяете заклинания, вы можете использовать энергию *Дхара*, чтобы усилить его. Делая Бросок Сотворения, вы кидаете дополнительный к10 и откидываете кость с наименьшим результатом. Однако для Проклятия Тзинча учитываются все кости. Например, маг с Магией 2, использующий этот талант, применяет заклинание и бросает 3к10. Два наибольших значения он использует как свой Бросок Сотворения. Однако все три считаются для Проклятия Тзинча. Если он выкинет 6, 6 и 6, то Бросок Сотворения будет 12 (6+6), но заклинание повлечет Крупное Проявление Хаоса. Для применения заклинания Темных знаний вы обязаны использовать Темную магию. Подробно о колдовстве рассказано в Главе VII.

ТЕМНЫЕ ЗНАНИЯ (DARK LORE)

Описание: вы приняли одну из запретных сфер колдовства. Темные знания необычный талант, потому что их существует несколько. Однако, чтобы их постичь, необходимо столько труда и концентрации, что вы можете знать только одно из них. Каждое Темное знание — это отдельное магическое умение, а специализация указывается в скобках. Например, Темное знание (Некромантии), Темное знание (Хаоса). Они же самые распространенные из Темных знаний. В будущих приложениях будут описаны другие Темные знания, в том числе знания Нургла, Слаанеша и Тзинча. Если вам известно Темное знание, вы можете применять любые заклинания, которые к нему относятся. Подробные списки заклинаний и другая информация находится в Главе VII.

ТОРГАШ (DEALMAKER)

Описание: вы скользкий делец, умеющий отлично провоцировать сделки. Вы получаете бонус +10% к проверкам Оценки и Торговли.

ТРЕВОЖАЩИЙ (UNSETTLING)

Описание: ваш вид тревожит противников. При виде вас враги делают проверку Силы Воли или получают штраф -10% к Рукопашной и Баллистике. Они продолжают делать эту проверку каждый раунд, пока не пройдут ее, или пока вы не скроетесь с их глаз.

ТРЮКИ (TRICK RIDING)

Описание: вы способны проделывать удивительные вещи верхом. Можете встать на руках на скачущей лошади, перепрыгнуть с лошади на лошадь и т.д. Вам нужно делать проверки Верховой Езды только в самых экстремальных ситуациях, и даже тогда вы получаете бонус +10%.

УГРОЖАЮЩИЙ (MENACING)

Описание: вы производите сильное впечатление из-за размера, характера или внешнего вида. Вы получаете бонус +10% к проверкам Запугивания и Пыткам.

УДАЧА (LUCK)

Описание: вы удачливы от рождения. Всё всегда складывается в вашу пользу. Каждый день вы получаете дополнительное Очко Удачи. Подробно об Очках Удачи написано в Главе VI.

УЖАСАЮЩИЙ (TERRIFYING)

Описание: вы внушаете такой ужас, что один ваш вид заставляет врагов бежать. Подробно об Ужасе написано в Главе IX.

УЛИЧНЫЙ БОЕЦ (STREET FIGHTING)

Описание: вы знаете, как драться в труппах. Вы получаете бонус +10% к Рукопашной, когда деретесь без оружия. Кроме того, при этом вы получаете бонус

+1 к урону.

ХИРУРГИЯ (SURGERY)

Описание: вам известны самые продвинутые методы лечения. Вы получаете бонус +10% к проверкам Лечения. Если вы ухаживаете за тяжелораненым пациентом, то при успешной проверке восстанавливаете 2 единицы Здоровья, а не 1, как обычно. Если персонаж рискует потерять конечность от Критического урона (смотрите **Главу VI**), то вы добавляете ему бонус +20% к Стойкости, когда он делает проверку, чтобы сохранить конечность.

ХИТРОУМНЫЙ (SAVVY)

Описание: вы получаете бонус +5% к Интеллекту. Измените начальный профиль, чтобы отметить это.

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО (SIXTH SENSE)

Описание: у вас появляется странное чувство, когда вам грозит опасность, и порой оно может предупредить вас до того, как произойдет неприятность. Когда опасность близка, МИ тайно бросает проверку вашей Силы Воли. При успехе МИ говорит вам, что у вас дурное предчувствие насчет этой ситуации, и вам кажется, что за вами наблюдают. Этот талант дает вам возможность избежать засады, в которую попадает остальная группа.

ЭТИКЕТ (ETIQUETTE)

Описание: вы легко вращаетесь в высших кругах общества. Вы получаете бонус +10% к проверкам Очарования и Узнавания слухов, когда общаетесь со знатью. Также бонус добавляется в других случаях, когда важен этикет (например, когда вы пытаетесь выдавать себя за дворянина, используя Маскировку).

БЕГИ, СНОРРИ, БЕГИ

Снорри медленно подошел к развилке, глаза и уши предупреждали его о неприятностях. Путь вперед был хорошо виден, но он мог слышать голоса из ближайшего туннеля сбоку. Естественно, в этом направлении гному и нужно было идти. Выглянув из-за стены, Снорри убедился в угрозе: гоблины. Их насчитывалось, по меньшей мере, с полдюжины. Гном обдумал проблему. Он мог пробиться через них, но он, вероятно, будет ранен, а ему предстоит преодолеть еще много лиг. В любом случае, борьба с гоблинами не была его целью. Он нес важное сообщение для короля Альрика из Карак-Хирна, и это была его обязанность как руноносца донести его.

В двадцати ярдах за развилкой Снорри мог видеть область шатких пород. Похоже, своды старого гномского туннеля уже начали разрушаться. Снорри спокойно зарядил арбалет и тщательно прицелился. Он выстрелил и наблюдал, как болт несся в поврежденный участок стены. Он надеялся, что болт вызовет обвал породы. Звук разнесся эхом вверх и вниз по коридорам.

Снорри быстро перезарядил арбалет и прижался к стене. Топот ног подсказал ему, что гоблины скушали приманку. Множество кривых ног зеленокожих побежали к развилке, а затем вправо, к завалу. Как только они пробежали, Снорри вылез из-за угла и вернулся к своему наблюдательному пункту. Все гоблины повелись на его хитрость.

Руноносец побежал по коридору. Спустя четверть мили он остановился у невзрачного участка стены. Он слышал голос гоблинов за спиной. От прикосновения к трем участкам стены и потайная дверь распахнулась. Снорри вошел внутрь открывшегося прохода и закрыл за собою дверь. Гном улыбнулся. Гоблины могут контролировать эти туннели, подумал он, но они еще не знают их секретов.

Снорри побежал дальше. Ему необходимо достигнуть Карак-Хирна меньше, чем за сутки, а впереди были и другие опасности в *Ундгрин Анкоре*. Руноносец взмолил Валайю о защите и ускорил шал.

ГЛАВА V: ЭКИПИРОВКА

*«Я не буду платить 2000 карлов за пистоль работы гномов!
Уровня имперских мастеровых для меня достаточно!»*

— Дагмар фон Хорструп, Дворянин из Карробурга (ныне покойный)

Когда вы закончите создание вашего персонажа, вы получаете стартовую экипировку, характерную для вашей карьеры и кое-какие вещи, общие для всех искателей приключений. Перед началом игры вы можете купить дополнительную экипировку, описанную в этой главе, не учитывая ее распространенности (для деталей смотри раздел Распространенность ниже).

Вещи важны, потому что когда вы близки к завершению своей карьеры, вы должны иметь все вещи характерные для вашей следующей карьеры, чтобы ее выбрать. В своих приключениях вы, несомненно, обзаведетесь деньгами и другими вещами. На что потратить кровно заработанный монеты, вот в чем вопрос. Эта глава детализирует ассортимент товаров и доступные услуги в мире, представленном в *Ролевой Игре — Боевой Молот*.

— ДОПОЛНИТЕЛЬНО: ВЕС —

Некоторые игровые группы не слишком беспокоит, насколько персонаж может унести. Правила веса оговариваются перед началом игры. Для некоторых групп, предпочитающих большее внимание к деталям, существуют эти правила. Вес показывает, насколько тяжел и громоздок объект. На самом деле, некоторые объекты могут обладать очень малым весом, но быть большими и непереносимыми, а некоторые предметы небольшими, но крайне тяжелыми. Некоторые объекты являются слишком большими и тяжелыми для того, чтобы их унести. Деньги тоже имеют вес — 50 монет равняются 5 очкам веса.

Персонаж имеет количество очков веса равное его Силе \times 10. То есть, персонаж с Силой 45% может нести 450 очков веса, прежде чем будет замедлен. За каждые 50 очков превышающих предельный вес, они получают -1 штраф к Передвижению.

Гномы могут выдержать большую нагрузку, чем другие персонажи. Используйте для вычисления Сила \times 20. Животные, такие как лошади, могут переносить еще более большие нагрузки, и вес для них равен значению Сила \times 30.

Персонажи могут нести предметы определенного веса, в зависимости от их Силы, без каких-либо последствий.

Персонажи или существа имеют максимально количество очков веса равное сумме Силы и Стойкости, умноженной на 10.

— МОНЕТНАЯ СИСТЕМА —

Монеты, независимо от государства, делятся на три вида: золото, серебро и латунь (иногда заменяют на медь или бронзу, но в любом случае они равнозначны). Каждая монета весит примерно одну унцию. В тоже время различия вносит чеканка на лицевой стороне монеты или надписи на задней стороне. Каждый город стремится создать монеты примерно равного значения для облегчения торговли в Старом Свете. Таким образом, золотые монеты, отчеканенные в Кислеве, имеют примерно тот же вес, что и отчеканенные в Бретонии. Тем не менее, при некоторых обстоятельствах, таких как война, даже несколько монет могут стать причиной подозрений или даже прямой враждебности, поэтому лучше знать чеканку земель, через которые вы путешествуете.

золотые кроны записываются как 4 зк, девять серебряных шиллингов как 9 ш, и пятнадцать пенни как 15 п.

КУРСЫ ВАЛЮТ

Курс обмена валют следующий:

$$1 \text{ золотая крона (зк)} = 20 \text{ серебряных шиллингов (ш)} = 240 \text{ латунных пенни (п)}$$

$$1 \text{ серебряный шиллинг} = 12 \text{ латунных пенни}$$

В каждой стране, люди называют монеты по-разному. Золотая монета — это золотая крона, в тексте обозначенная как «зк», серебряная монета — это шиллинг, обозначается как «ш», а латунная (или медная, или бронзовая) монета — это пенни, и обозначается как «п». Так, четыре

Большинство людей в Старом Свете видело мало золотых монет в своей жизни. Вместо твердой валюты многие простолюдины полагаются на естественный обмен: например, изготовление колеса за мешок муки. Искатели приключений встречаются с золотом намного чаще, чем простолюдины, а потому имеют больше денег. Более подробную информацию о доходах и тарифах для простолюдинов, рабочих и ремесленников смотри в **Таблице 5-1: Доход**, там представлено примерные соотношения доходов.

— РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ —

Наличие денег не всегда гарантирует наличие желаемого товара или услуг под рукой. В деревеньках и сёлах сложнее найти дорогие предметы, чем, скажем, в городе с

населением 10 000 душ. Кроме того, поиск меча в деревушке на краю болот является гораздо более трудной задачей, нежели доступ к оружию в метрополии. Для того,

чтобы отразить распространенность хорошего товара и услуг используют ассоциации распространенности, начиная от Очень редкой и до Повсеместной. Этот параметр является основой при определении того, доступна ли в данном населенном пункте та или иная вещь. Например, Мариенбург является прибрежным городом, и естественно, рыбы тут водится в изобилии, нежели в Карак Кад-рине, расположенном на плато Красветных Гор. Таким образом, вы можете привести уровни доступности товаров и услуг в своей игре по своему вкусу.

Персонаж, ищущий определенную вещь или услугу, должен сделать проверку навыка Узнавание слухов с учетом модификаторов (**Таблица 5-2: Степень распространенности** основана на базовом модификаторе проверки Узнавания слухов для населенных пунктов с общиной в 1000 душ и менее). Для общины большей 1000 душ слож-

ность уменьшается: на одну ступень для общин 10000 или менее, или на два шага для общин с 10000 или более душ. Если в общине 100 душ или меньше, увеличьте трудность на один шаг. **Таблица 5-3: Распространенность по населенности** показывает изменение сложности на основе численности населения.

Пример: *Аарону нужен новый меч. Меч — это обычная вещь и Аарон получает +10% к Проверке Узнавания Слухов на его поиск в среднем городке. Если он ищет его в деревушке с населением 100 и меньше человек, то сложность Средняя (не дает бонуса) или если он ищет его в городе с большим населением (скажем, 8000 человек), то он достаточно просто может найти меч (+20% в виду сложности Легко).*

— КАЧЕСТВО —

Не все товары имеют одинаково качественны. Некоторые вещи могут быть подделками, находиться в плохом состоянии, а другие будут изысканной работы и редкой красоты. Подгорелый окорок стоит намного меньше, чем хорошо приготовленные жаркое, а заточенный меч работы гномов более ценен, нежели ржавый меч, найденный на дне озера. Все товары и услуги, описанные в следующих разделах, имеют обычное качества. Для персонажей, желающих получить что-то хуже или лучше, нежели обычное, используйте следующую корректировку стоимости и распространенности.

Как правило, качество обычных товаров и услуг не влияет на игру. Плохо сделанная сальная свеча может не загореться, либо чадить, либо выделять неприятный запах, в то время как качественная восковая свеча может гореть ярко, противостоять порывам ветра, и так далее. То есть для общих товаров и услуг качество играет в основном описательный характер, в то время как для оружия и доспехов МИ может уменьшать/увеличивать сложность определенных проверок, но не убирать их полностью, по своему усмотрению.

ТАБЛИЦА 5-1: ДОХОД

Работа	Годовой доход (зк)	Месячный доход (ш)	Недельный доход (п)
Крестьянин	9-15	15-25	45-75
Богатый фермер	15-25	25-45	75-135
Трактирщик	20-30	35-50	105-150
Городской лавочник	20-40	35-65	105-195
Наемник	20-50	35-80	105-240
Опытный ремесленник	25-80	40-135	120-400
Типичный скупщик	30-100	50-165	150-495
Врач	40-150	65-250	195-750
Мастеровой	150-500	250-835	750-2505
Обычный дворянин	250-500	415-835	1245-2505
Лорд-Маг	300-800	500-1350	1500-4050
Высокая знать	1000+	1700+	5100+

Без учета всех годовых податей

ТАБЛИЦА 5-2: СТЕПЕНЬ РАСПРОСТРАНЕННОСТИ

Распространенность	Сложность	Модификатор
Очень редкая	Очень трудная	-30%
Редкая	Трудная	-20%
В дефиците	Сложная	-10%
Средняя	Средняя	+0%
Доступная	Простая	+10%
В изобилии	Легкая	+20%
Повсеместная	Очень легкая	+30%

КАЧЕСТВО

Качество	Увеличение цены	Распространенность
Отличное	x10	Ниже на 2 ступени
Хорошее	x3	Ниже на 1 ступень
Обычное	x1	—
Плохое	x1/2	Выше на 1 ступень

Пример: *Вернемся к Аарону. Он понял, что не сможет купить новый меч, так что он решил поискать меч плохого качества. Цена такого оружия меньше, да и найти его куда проще. Распространенность возросла со Средней до Доступной.*

ТАБЛИЦА 5-3. ДОСТУПНОСТЬ ПО НАСЕЛЕННОСТИ

Распространенность	Населенность (душ)			
	Меньше 100	Меньше 1000	Меньше 10000	10000 или больше
Очень редкая	Решение МИ	Очень трудная	Трудная	Сложная
Редкая	Очень трудная	Трудная	Сложная	Средняя
В дефиците	Трудная	Сложная	Средняя	Простая
Средняя	Сложная	Средняя	Простая	Легкая
Доступная	Средняя	Простая	Легкая	Очень легкая
В изобилии	Простая	Легкая	Очень легкая	Автоматически
Повсеместная	Легкая	Очень легкая	Автоматически	Автоматически

— ТОВАРЫ И УСЛУГИ —

В Старом Свете на рынках есть бесчисленное множество товаров для покупки и продажи. В бесчисленных магазинах персонажи могут найти как обычные товары, такие как оружие, веревки, коробки, продукты, так и редкие и экзотические товары, такие как яды, бомбы, и даже очень редкие магические предметы. Следующие пункты делятся на две разнообразные категории: товары, которые включают в себя такие вещи, как оружие, доспехи, одежда, еда и напитки, различное снаряжение, транспорт, специальное оборудование и услуги, такие как медицинские услуги, наемники и иное.

ОРУЖИЕ

Различное оружие ближнего боя и дистанционное оружие сгруппировано в две основные категории. Обычное оружие может быть использовано кем угодно, в то время как специальное оружие требует обучения для работы с ним, а потому может быть использована только теми, кто имеет талант Специалист в оружии (смотри Главу IV). Если вы пытаетесь использовать специальное оружие без соответствующего таланта, ваша Р (для оружия ближнего боя) или

СЛЕНГ В СТАРОМ СВЕТЕ

Чеканка монет в Старом Свете известна смешением различных наименований. Изобилие различных монет в обращении в сочетании с региональными диалектами и привычками Старого Света сделало ситуацию еще более запутанной. Ниже приведены некоторые общие эпитеты, с которыми искатели приключений могут столкнуться в игре.

ЗОЛОТЫЕ КРОНЫ

Карлы: Сленг Рейкланда, основан на королевском лике, нанесенном на все монеты Альтдорфа.

Гельты: Нортландцы так называют все монеты крупного номинала.

Марки: Типичная корона Империи, вероятно сделанная с помощью “чекана марок”.

Гуилддор: Золотые монеты чеканящиеся с маркой гильдии — распространены в Мариенбурге.

Джинк: Так называют горожане кроны сомнительного происхождения.

Шинер: Альтдорфский уличный сленг для золотой кроны.

ШИЛЛИНГИ

Боб: Неофициальный термин среди мелкого дворянства.

Шимми: Пришла в обыденную речь, как монета неизвестного происхождения не взятая у Воров.

Серебро, серебряк: Общий термин среди торговцев и моряков для шиллингов.

Мусор: Сельское название шиллинга, которое вызывает множество нареканий.

ПЕНСЫ

Шрапнель: Сленг имперской армии о горстке медных пенсов.

Дзиньк: Общее наименование среди беспризорников.

Медяк: Обычный гномийский термин для монет низкого номинала.

ОБЩИЕ ФРАЗЫ

«**Большой тупняк**»: Мелкая сделка, малый доход.

«**Где мусор, там и недомерок**»: Заработать больше денег, чем потребовалось труда.

«**Полный медяк**»: Для нас здесь нет денег.

«**Дзинькни, милсдарь!**»: Типичная фраза альтдорфского нищего, настолько бедного, что он не может выговаривать слова полностью.

Б (для дистанционного оружия) уменьшается в два раза (округляется вверх).

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ В ГРУППЕ ОРУЖИЯ (SPECIALIST WEAPON GROUPS)

Специальное ружье в свою очередь подразделяют на несколько малых групп, каждой из которых соответствует свой талант (смотри **Главу IV**). Группы Специального Оружия охватывают: Кавалерийское (Полупика, Пика), Арбалеты (Ручной арбалет, Многозарядный арбалет), Инженерное (Холландская длинноствольная винтовка, Многозарядное ружье, Многозарядный пистоль), Опытающее (Болас, Лассо, Сеть, Кнут), Фехтовальное (Шпага, Рапира), Цепы (Цеп, Утренняя звезда), Огнестрельное (Мушкет, Ружье, Пистоль), Длинные луки (Эльфийский лук, Длинный лук), Защитное (Баклер, Дага, Мечелом), Пращи (Праща, Посох-праща), Метательное (Метательный нож/звезда, Метательный топор), и Двуручное (Двуручное оружие, Алебарда).

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Существует множество различного оружия в Старом Свете, и почти каждое имеет уникальные преимущества и недостатки. Эти атрибуты называются Свойствами оружия. У некоторых видов оружия их нет, а у других их несколько. Различные Свойства оружия описаны в следующем разделе. Вы можете увидеть, какими свойствами обладает оружие в **Таблицах 5-3 и 5-4**.

ПРОБИВАЮЩЕЕ ДОСПЕХ (ARMOUR PIERCING)

Оружие, обладающее этим свойством, очень хорошо пробивает доспехи. Атака таким оружием игнорирует 1 единицу Очков Доспеха. Если на цели нет доспехов данное свойство не эффективно. Вы можете использовать этот бонус и бонус от таланта Меткий Выстрел вместе.

СБАЛАНСИРОВАННОЕ (BALANCED)

Оружие, обладающее этим свойством, предназначено для использования в неосновной руке, и используется вместе с рапирой или шпагой. Когда вы держите Сбалансированное оружие в вашей неосновной руке, вы не получаете обычного штрафа -20% к вашей Рукопашной.

ЗАЩИТНОЕ (DEFENSIVE)

Оружие, обладающее этим свойством, предназначено для лёгкого парирования. Вы получаете +10% бонус к парированию пытаясь парировать Защитным оружием.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЕ (EXPERIMENTAL)

Оружие, обладающее этим свойством, использует последние инженерные технологии, и оно порой ломается. Если на броске атаки выпадает 96-98, то оружие заело и не может стрелять пока не будет, сделана успешная проверка навыка Ремесло (Ружейный мастер). Если на броске атаки выпадает 99-00, то оружие взрывается и наносит 8 очков Урона владельцу оружия, самоуничтожаясь в процессе.

БЫСТРОЕ (FAST)

Оружием, обладающим этим свойством, можно очень

быстро атаковать, потому что оно более легкое и длинное. Враг получает -10% штраф к парированию или уклонению против Быстрого оружия.

КРУШАЩЕЕ (IMPACT)

Оружие, обладающим этим свойством, наносит удар огромной силы. Если вы наносите урон Крушащим оружием, вы можете сделать два броска к10 для урона и выбрать лучший.

ТОЧНОЕ (PRECISE)

Оружие, обладающее этим свойством, смертельно точно. При использовании Точного оружия, Критическое значение для Критического урона увеличивается на 1. Вы можете использовать этот бонус и бонус от таланта Жесточкий удар вместе.

УДАРНОЕ (PUMMELLING)

Оружием, обладающим этим свойством, легко можно сбить врагу ориентацию. Вы получаете бонус +10% к вашей Силе, когда используете талант Оглушающий удар.

ШРАПНЕЛЬ (SHRAPNEL)

Оружие, обладающее этим свойством, заряжается для выстрела металлической стружкой, гвоздями, стеклом и другими небольшими предметами. Это не самое точное оружие; снаряды разлетаются как брызги по большой площади и несут смерть. Выстрел из такого оружия не требует проверки Баллистики для попадания. Просто отмерьте линию длиной равной максимальной дистанции поражения оружия (32 ярда/16 клеток в случае с мушкетом) и 2 ярда (1 клетка) шириной. Любой, кто попадает в зону поражения, должен совершить успешную проверку Ловкости или получить повреждения.

МЕДЛЕННОЕ (SLOW)

Оружие, обладающее этим свойством, тяжелое и неудобное и атаки им легче избежать. Противник получает бонус +10% при парировании и уклонении от Медленного оружия.

ПРЕДМЕТЫ И СМЕНА КАРЬЕРЫ

Когда вы получаете и тратите ОО чтобы завершить карьеру, вы должны думать о своей последующей карьере. Для того, чтобы выйти из карьеры, вы должны иметь все предметы новой карьеры. Возможно, что некоторые из этих вещей вы обрели в разных приключениях, но некоторые предметы могут быть слишком дорогими для покупки, заставляя вас воровать или искать их в пустошах (это опасные варианты). Большая часть предметов, представленная в этой главе, должна быть доступна для покупки в любом городе или деревне, а в случае неудачи их можно найти у одного из бесчисленных торговцев, ремесленников и рабочих в трущобах городов Старого Света. Но некоторые товары будет трудно найти, что станет испытанием для вашего мужества в битвах с ужасными тварями, послужит поводом для исследования руин или кровопролитных стычек с сумасшедшими культистами.

КАЧЕСТВО ОРУЖИЯ

Все оружие, представленное в этой главе, имеет обычное качества. Для оружия лучшего или худшего качества используются следующие модификаторы, если в описании оружия не указано иное.

Отличное: Оружие такого качества лучшее в своем роде. Когда используешь такое оружие в бою, то оно дает бонус +5% к вашей Рукопашной или Баллистике. В дополнении ко всему, это оружие меньше весит, снизьте вес (по сравнению с аналогичным, но менее качественным оружием) на 10% (минимум на 1 единицу веса). Боеприпасы отличного качества не дают вам бонус к Б, но весят меньше. Оружие такого качества, зачастую сделано красиво, украшено драгоценными камнями, гравировкой или другими деталями. Некоторые виды оружия такого уровня качества могут быть простыми, но изящными в исполнении.

Хорошее: Оружие высокого качества, сбалансированное и надежное. Это оружие меньше весит, снизьте вес (по сравнению с аналогичным, но менее качественным оружием) на 10% (минимум на 1 единицу веса). Боеприпасы хороших качества не дают никаких преимуществ.

Плохое: Оружие плохого качества дрянно и ненадежно. Когда используешь такое оружие в бою, то оно дает штраф -5% к вашей Рукопашной или Баллистике (при необходимости). К боеприпасам плохого качества применяются те же модификаторы, что и к оружию плохого качества. Если же плохое оружие используется вкуче с плохими боеприпасами, то оно дает штраф -10% к Баллистике.

ОПУТЫВАЮЩЕЕ (SNARE)

Оружие, обладающее этим свойством, предназначено для опутывания противника. При удачном попадании, цель оказывается в ловушке, если не прошла удачную проверку Ловкости. Опутанная цель может совершать только свободные действия и действия направленные на попытки освободиться. Она может попытаться разорвать путы (проверка Силы) или выскользнуть из них (проверка Ловкости); это занимает полное действие. Если опутанному персонажу кто-то помогает освободиться (тоже полное действие) сложность его проверки уменьшается до Простой (+10%). Атаки по опутанной цели получают бонус +20% к проверкам Р и Б (при необходимости).

НЕНАДЕЖНОЕ (UNRELIABLE)

Оружие, обладающее этим свойством, крайне ненадежно. Если на броске атаки выпадает 96-99 то оружие выходит из строя и не может стрелять пока не будет сделана успешная проверка навыка Ремесло (Ружейный мастер). Если на броске атаки выпадает 00, то оружие взрывается, нанося обычный урон и самоуничтожаясь.

СПЕЦИАЛЬНОЕ (SPECIAL)

Смотрите описание оружия, чтобы узнать специальные правила.

УТОМЛЯЮЩЕЕ (TIRING)

Оружием, обладающим этим свойством, очень тяжело в использование. Такое оружие может использовать свойство Крушащее только в первый раунд ближнего боя.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРУЖИЯ

Игровые характеристики для каждого конкретного оружия указаны в **Таблице 5-4: Оружие ближнего боя** и **Таблице 5-5: Дистанционное оружие**. Таблицы содержат в себе следующую информацию:

НАИМЕНОВАНИЕ

Наиболее распространенное наименование оружия; некоторое оружие именуется иначе у различных рас и культур.

ЦЕНА

В данной колонке указана обычная цена для данного предмета. Это значение может изменяться в зависимости от распространённости предмета (по решению МИ), его качества, или в зависимости от успеха или провала Проверки Торговли.

ВЕС

Данная колонка показывает приблизительные вес и громоздкость оружия. Смотрите выше в разделе про Вес.

ГРУППА

Здесь указана группа оружия (смотри описание групп оружия выше).

УРОН

Здесь указан базовый урон оружия. Если удар засчитан оружие наносит это число плюс 1к10 Урона. Урон от оружия ближнего боя основан на Бонусе Силы.

ДИСТАНЦИЯ

Всё дистанционное оружие имеет дистанцию, указанную двумя числами, разделёнными косой чертой. Первый номер показывает ближнюю дистанцию, а второй показывает дальнюю дистанцию. Выстрел на дальней дистанции имеет штраф -20% к Б. Все дистанции указаны в ярдах (если вы используете клетки, поделите указанные числа пополам, чтобы вычислить дистанцию). Например, лук имеет ближнюю дистанцию 24 ярда и дальнюю дистанцию 48 ярдов. Если вы стреляете в противника на расстояние 24 ярда, вы не получаете штраф к Б. Если вы стреляете на расстояние от 25 до 48 ярдов, вы получаете -20% штраф к Б. Некоторое оружие не имеет дальней дистанции.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Здесь указан тип (а иногда и число) действий, необходимых для перезарядки оружия. Больше информации о типах действий и действие перезарядки, смотрите в **Главе VI**.

СВОЙСТВА

Эта колонка показывает различные Свойства Оружия (смотри выше).

РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ

Эта колонка показывает базовую распространённость оружия (смотри выше).

ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

Оружие, указанное в **Таблице 5-4: Оружие ближнего боя** и **Таблице 5-5: Дистанционное оружие**, имеет описание, в котором указаны специальные правила, которые могут быть использованы его владельцем в бою.

Алебарда (Halberd): Это тяжелое лезвие, закрепленное на конце деревянного или металлического древка. Лезвие имеет острие и широкую рубящую кромку, как у топора, что позволяет использовать его двумя различными способами. Когда вы атакуете алебардой, вы можете использовать ее как копье или как Двуручное оружие. Это значит, что придется использовать либо свойство Быстрое или свойства Крушащее и Медленное. Есть много различных видов алебард различающихся размером лезвия, длиной и материалом древка. Алебарды могут включать элементы каких-либо других элементов копий и топоров, таких как шип или крюк, с использованием тех же статистик.

Баклер (Buckler): Баклер — это маленький щит, используемый для блокирования атак, но он так же хорошо подходит и для атаки. Некоторые баклеры снабжены торчащими гвоздями или шипами.

Безоружный (Unarmed): Безоружные атаки включают в себя удары руками, ногами, головой и прочие. Очки Доспеха удваиваются против безоружных атак. Смотри Безоружный Бой в **Главе VI** для большей информации.

Болас (Vola): Болас состоит из двух или четырех тяжелых сфер закреплённых на веревке. Болас отличного качества не даёт бонуса к проверке Рукопашной. Вместо этого, цель удачной атаки должна пройти успешную проверку Силы или Ловкости со штрафом -10%.

Дара (Main Gauche): Кинжал для левой руки с коротким клинком, хотя и более длинным, чем у обычного кинжала. Его конструкция предназначена для защиты, и отражается в широком перекрестии гарды и более узком клинке, нежели у нормального кинжала. Однако ее конструкция, не предназначена для метания, и если ее метнули, считайте ее импровизированным оружием.

Двуручное оружие (Great Weapon): Похожее на Одноручное оружие, Двуручное оружие тоже обширная категория оружия. Любое оружие, которое для использования требует двух рук, попадает в эту группу. Двуручное оружие включает двуручные мечи, двуручные молоты и двуручные топоры.

Джавелин (Javelin): Короткое копье, предназначенное для метания. Его структура не предназначена для ведения ближнего боя. Если же хотите, можете рассматривать его как импровизированное оружие ближнего боя.

Длинный лук (Longbow): Улучшенная версия обычного лука, сконструирована из чередующихся слоев гибкого дерева, таких как тис и вяз. Хотя изготовить его сложнее, чем обычный лук, его истинная сила заключается в возможности пробить стрелой доспех.

Импровизированное (improvised): Как и Одноручное оружие, и Двуручное оружие образует большую группу оружия. Импровизированное оружие включает, возможно, больше всего различных вариантов ведь всё что вы можете подобрать, и всё что может нанести возможные увечья является импровизированным оружием. Вы можете использовать импровизированное оружие как метательное оружие. Потому что импровизированное оружие настолько разнообразно, значения веса указанные **Таблице 5-4: Оружие ближнего боя** и **Таблице 5-5: Дистанционное оружие** являются начальным и могут варьироваться. Для больших предметов, таких как барные стулья, кресла, или двери, значение веса возрастает, хотя по статистике оружие наносит тот же самый ущерб. Нет различия в качестве импровизированного оружия.

Кинжал (Dagger): Кинжал включает в себя все виды оружия с маленьким клинком, будь то стилет или нож. Длина лезвия колеблется от менее 6-ти дюймов до 18 дюймов. Кинжал широко распространен, поскольку он является столовым прибором в Старом Свете.

Кнут (Whip): Шнур из толстой кожи или веревки наносит незначительные повреждения, но им вы сможете опутывать ваших врагов. Учитывая его быстроту, кнут может стать опасным оружием в руках опытного бойца. Когда вы начинаете бой и кнут подготовлен для атаки, вы бросаете две десятигранных кости и выбираете лучшую из них.

Копье (Spear): Одно из старейших видов оружия в истории, оно не вышло из моды в основном из своей универсальности. Копье отличное оружие ближнего боя, но так же его вполне возможно использовать как метательное оружие. Если вы используете его для ближнего боя, оно имеет свойство Быстрое (смотри выше), но оно не имеет особых свойств при использовании его в качестве метательного оружия.

Короткий лук (Shortbow): Меньше обычного лука, он дешевле и проще в изготовлении. Единственным недостатком является меньшая дистанция поражения. Некоторые всадники используют короткий лук, потому что им проще пользоваться сидя верхом, а Полурослики используют это оружие в виду своего небольшого роста.

ТАБЛИЦА 5-4: ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

Название	Цена	Вес	Группа	Урон	Свойства	Распространенность
Алебарда*	15 зк	175	Двуручное	БС	Специальное	Доступная
Баклер	2 зк	10	Защитное	БС-4	Сбалансированное, Защитное, Ударное	Средняя
Безоружный	—	—	Простое	БС-4	Специальное	—
Боевой посох*	3 ш	50	Простое	БС-2	Защитное, Ударное	В изобилии
Дага	4 зк	15	Защитное	БС-3	Сбалансированное, Защитное	В дефиците
Двуручное оружие*	20 зк	200	Двуручное	БС	Крушащее, Медленное	Средняя
Импровизированное	—	35	Простое	БС-4	Нет	—
Кастет/Латные рукавицы	1 зк	1	Простое	БС-3	Ударное	Доступная
Кинжал	1 зк	10	Простое	БС-3	Нет	Доступная
Копье	10 зк	50	Простое	БС	Быстрое	Доступная
Мечелом	5 зк	40	Защитное	БС-3	Сбалансированное, Специальное	В дефиците
Одноручное оружие (меч и т.д.)	10 зк	50	Простое	БС	Нет	Доступная
Пика	15 зк	100	Кавалерийское	БС+1	Быстрое, Крушащее, Утомляющее	Редкая
Полупика (кавалерийское копье)	20 зк	75	Кавалерийское	БС	Быстрое, Крушащее, Утомляющее	В дефиците
Рапира	18 зк	40	Фехтовальное	БС-1	Быстрое	В дефиците
Утренняя звезда	15 зк	60	Цепы	БС	Крушащее, Утомляющее	В дефиците
Цеп *	15 зк	95	Цепы	БС+1	Крушащее, Утомляющее	В дефиците
Шпага	18 зк	40	Фехтовальное	БС-2	Быстрое, Точное	Редкая
Щит	10 зк	50	Простое	БС-2	Защитное, Специальное	Доступная

* Требуются две руки для использования, такое оружие не может быть использовано в сочетании со щитом или баклером.

** Сражаясь пешим с кавалерийским оружием, сложность обращения с ним увеличивается: для полупики штраф - 10% к Р, а для пики -20% к Р.

Лассо (Lasso): Представляет собой длинную веревку, с завязанной на конце петлей. При удачной атаке петля охватывает цель, будь то рука, нога или торс. Хотя лассо и не наносит повреждений, оно обездвиживает врагов, по крайней мере, на некоторое время.

Латные рукавицы и Кастеты (Gauntlets and Knuckle-Dusters): Используя латную рукавицу или кастет, вы получаете небольшое преимущество в кулачном бою. Также сюда включены кольчужные перчатки и сверленные кастеты.

Лук (Bow): Лук имеет конструкцию, состоящую из дерева, рога, и сухожилий. Доступный в большинстве мест лук является одним из основных видов оружия в общинах любого размера.

Мечелом (Sword-breaker): Был разработан, чтобы сделать клинковое оружие бесполезным. Если вы проведёте им успешную атаку, вы можете сломать кинжал, шпагу, дагу, рапиру, или меч оппонента. Чтобы это проверить сделайте Взаимные Проверки Силы. Если вы победили, клинок оппонента сломан и считается импровизированным оружием.

Метательный кинжал/звезда (Throwing Dagger/Star): Охватывают дротики, ножи, кинжалы, звёзды и дру-

гие очень маленькие клинковые или колющие виды оружия. Это предметы наносят маленькие и менее смертельные повреждения, нежели метательные топоры и молоты. Однако они имеют преимущество в большей дистанции поражения.

Метательный топор/молот (Throwing Axe/Hammer): Как правило, ручные топоры или обычные молоты, наносят больше ущерба, нежели другое метательное оружие. При использовании в ближнем бою, они причиняют те же повреждения, что и при метании.

Многочарядный арбалет (Repeater Crossbow): Выглядит как стандартный арбалет, но обладает магазином на 10 болтов, позволяющим владельцу оружия, сделать несколько выстрелов до того, как перезарядить магазин. Время перезарядки указано в **Таблице 5-5: Дистанционное оружие** для того случая когда в магазине есть болты. Как только магазин опустел, требуется 4 полных раунда, чтобы перезарядить магазин и привести оружие в состояние боевой готовности.

Многочарядное ружье и пистоль (Repeater Firearm and Pistol): Выглядит как обычное огнестрельное оружие, но имеет возможность сделать 6-ть выстрелов. Время перезарядки указано в **Таблице 5-5: Дистанционное**

ГЛАВА V: ЭКИПИРОВКА

ТАБЛИЦА 5-5: ДИСТАНЦИОННОЕ ОРУЖИЕ

Название	Цена	Вес	Группа	Урон	Дистанция+	Перезарядка	Свойства	Распространенность
Арбалет*	25 зк	120	Простое	4	30/60	Полное	Нет	Средняя
Болас	1 ш	20	Опутывающее	1	8/16	Полу	Опутывающее	В дефиците
Джавелин	25 ш	30	Простое	БС-1	8/16	Полу	Нет	Средняя
Длинный лук*	15 зк	90	Длинные луки	3	30/60	Полу	Пробивающее доспех	Средняя
Импровизированное	—	10	Простое	БС-4	6/-	Полу	Нет	—
Кнут	2 зк***	15	Опутывающее	БС-4	6/-	Полу	Опутывающее	Средняя
Копье	10 зк	50	Простое	БС	8/-	Полу	Нет	Доступная
Короткий лук*	7 зк	75	Простое	3	16/32	Полу	Нет	Доступная
Лассо*	1 зк	10	Опутывающее	нет	8/-	Полу	Нет	В изобилии
Лук*	10 зк	80	Простое	3	24/48	Полу	Нет	Доступная
Метательный кинжал/звезда	3 зк	10	Метательное	БС-3	6/12	Полу	Нет	Доступная
Метательный топор/молот	5 зк	40	Метательное	БС-2	8/-	Полу	Нет	Средняя
Многозарядный арбалет*	100 зк	150	Арбалеты	2	16/32	Свободное	Специальное	Очень редкая
Многозарядный пистоль	400 зк	25	Инженерное	4	8/16	Свободное	Экспериментальное, Специальное	Очень редкая
Многозарядное ружье*	600 зк	30	Инженерное	4	24/48	Свободное	Экспериментальное, Специальное	Очень редкая
Мушкет	70 зк**	50	Огнестрельное	3	32/-	3 Полных / 6 Полных	Шрапнель, Ненадёжное	Очень редкая
Пистоль	200 зк	25	Огнестрельное	4	8/16	2 Полных	Крушащее, Ненадёжное	Очень редкая
Посох-Праща*	6 зк	50	Пращи	4	24/48	Полное	Нет	Редкая
Праща	4 зк	10	Пращи	3	16/32	Полу	Нет	Доступная
Ружье*	300 зк	30	Огнестрельное	4	24/48	2 Полных	Крушащее, Ненадёжное	Очень редкая
Ручной Арбалет	35 зк	25	Арбалеты	2	8/16	Полное	Нет	Редкая
Сеть	3 зк	60	Опутывающее	нет	4/8	Полное	Опутывающее	В изобилии
Холландская длинноствольная винтовка	450 зк	70	Инженерное	4	48/96	2 Полных	Крушащее, Ненадёжное	Очень редкая
Эльфийский Лук*	70 зк	75	Длинные луки	3	36/72	Полу	Пробивающее доспех	Очень редкая

АМУНИЦИЯ								
Название	Цена	Вес	Группа	Урон	Дистанция+	Перезарядка	Преимущества	Распространенность
Болты (5)	2 ш	10	—	—	—	—	—	Средне
Патроны (10)	1 ш	10	—	—	—	—	—	Редко
Порох (за выстрел)	3 ш	1	—	—	—	—	—	Очень редко
Стрелы (5)	1 ш	10	—	—	—	—	—	Доступная

* Требуется двух рук для использования, такое оружие не может быть использовано в сочетании со щитом или баклором, Диапазон+ выражается в ярдах; если вы используете квадраты, то умножьте надвое.

** Если вы используете правила из SoC (Storm of Chaos), иначе цена около 40 зк.

*** Если вы используете правила из SoC (Storm of Chaos), иначе цена 1 зк.

оружие для тех случаев, когда в оружие есть патроны. Как только сделано шесть выстрелов, требуется 6-ть

полных раундов для пополнения магазина и приведения оружия в состояние боевой готовности. Обыч-

но используется только имперскими инженерами, многозарядное оружие довольно редко.

Мушкет (Blunderbuss): Мушкет — крупный экземпляр Огнестрельного Оружия. Вы можете зарядить в него гвозди, осколки стекла, маленькие камни или просто ударить им, хотя стрелять предпочтительнее. Мушкет не требует проверки Балистики для выстрела, любой может стрелять из него. Однако если вы не владеете талантом Специалист в оружии (Огнестрельное) вам понадобится 6 полных действий вместо обычных трех на перезарядку. Даже если вы не делаете проверку Балистики при выстреле вам все равно необходимо кинуть процентник, чтобы увидеть подвело вас оружие или нет согласно свойству Надежное.

Одноручное оружие (Hand Weapon): Охватывает широкую категорию оружия, включая любое оружие ближнего боя, которым можно владеть одной рукой. В эту категорию входят булавы, молоты, мечи, кирки, дубины и топоры. Большинство бойцов Старого Света полагаются на этот вид оружия, нежели на более сложное в использовании вооружение.

Патрон (Firearm Shot): Патроны продаются в небольших промасленных мешках по 10 штук. Использовать боеприпасы можно с любым Инженерным или Огнестрельным Оружием, и они более распространены, нежели оружие, для которого они предназначены. Дробь превосходного качества сделана из стали, а низкого качества может быть из свинца, керамики или даже из глины. В отличие от других типов снарядов, один заряд предназначен для одного выстрела, и не может быть использован вновь.

Пика (Lance): Тяжелое копьё, состоящее из дубового древка и стального наконечника. Способная пробивать доспехи и опрокидывать врагов на землю, пика была бы популярна, если бы была более распространена. Учитывая ее небольшую по сравнению с мушкетом цену и его доступность, пика используется рыцарями и богатыми войнами по всей Империи. При использовании пики в пешем бою использующий получает штраф -20% к Рукопашной.

Пистоль (Pistol): Хорошо сделанное огнестрельное оружие для выстрела использующее ударно-спусковой механизм. По существу, это полая металлическая трубка, закреплённая на деревянном прикладе. Спусковой механизм наполовину вделан в дуло. Пистоль использует патроны в качестве боеприпаса.

Полупика (Demilance): Полуника используется конницей. Не обладая длинной пики, ей можно нанести впечатляющий ущерб, при этом она менее громоздка, нежели длинное копьё. При использовании полупики в пешем бою использующий получает штраф -10% к Рукопашной.

Посох (Quarter Staff): Одно из самых распространенных орудий Старого Света — посох. Простой в изготовлении, доступный практически везде, посох является одним из основных орудий большинства путешественников. Лучшие посохи изготавливают из гикори или дуба, с металлическими накладками на концах, для предотвращения расщепления, и кожаной обмоткой в местах хвата.

Посох-праща (Staff Sling): Это короткий посох с закреплённой на конце пращой. Такой посох позволяет метать камни с большой скоростью. Однако в виду того, что он более крупный и громоздкий, нежели обычная праща, его перезарядка требует большего времени.

Праща (Sling): Петля из ткани или кожи, в которую помещается камень. Она не столь хороша как лук. Ей не хватает дистанции поражения лука и длинного лука, но ее дистанция поражения эквивалентна короткому луку, и она причиняет такие же повреждения. Кроме того, боеприпасы к ней легко найти, так как ими может стать любой маленький камень. В умелой руке, праща может быть опасным оружием. Праща не имеет вариаций качества; различие в качестве слишком незначительно.

Рапира (Rapier): Подобна шпаге, но с более широким прямым лезвием и длинным перекрестием над чашкой. Хоть она и не так точна, как ее сестра, ее широкое лезвие и возможность наносить режущие и колющие удары, позволяет причинять больше ущерба. У сабель такие же характеристики как у рапиры.

Ружье (Firearm): Так же известно, как аркебуза является самой распространённой формой порохового оружия доступного в Старом Свете. Распространенность варьируется в зависимости от оружия: сделано оно из сырой древесины, где обладатель должен коснуться горячей спичкой пороха, чтобы произвести выстрел, или это современное оружие гномов, оснащенное различными механизмами блокировки замка и даже курком.

Ручной арбалет (Crossbow Pistol): На первый взгляд ручной арбалет аналогичен малому арбалету, но его конструкция полностью стальная. Поскольку он размером с пистолет, вы можете стрелять из него, используя одну руку. Даже имея преимущество в размере, он обладает медленной перезарядкой как у стандартных арбалетов: требуется натянуть тетиву на спусковой механизм, встроенный в конструкцию оружия.

Сеть (Net): Конструкция, связанная из шнура или веревки, используется для обездвиживания цели. Как и лассо, сеть не наносит повреждений, но полезна для захвата врагов. Однако это оружие довольно сложно использовать, и оно предназначено для наиболее подготовленных воинов и охотников за головами.

Стрелы и Болты (Arrow and Bolt): Стрелы (для луков) и болты (для арбалетов) идут связками по пять штук. В конце сцены вы можете отыскать снаряды, но каждый из них может сломаться или потеряться с шансом 50%. В безнадёжной ситуации стрелы или болты могут послужить оружием ближнего боя (относительно импровизированного оружия смотри далее), но они имеют 50% шанс сломаться при удачной атаке.

Цеп и Утренняя звезда (Flail and Morning Star): Цеп как оружие состоит из двух или более цепей прикреплённых к рукоятке. Большинство цепов весят много из-за дополнительных металлических шаров или больших колец на концах цепей, предназначенных для увеличения потенциально вреда оружия. Цеп, имеющий лишь одну цепь и шар, называют утренней звездой, он менее обременителен, и наносит меньше урона, нежели обычный цеп.

Чёрный порох (Gunpowder): Порох необходим для ведения огня из пистоля и другого огнестрельного оружия, продается в небольших бочонках или рожках, пропитанных воском, чтобы влага его не испортила. Нет различия в качестве пороха, но подвергаясь воздействию воды, порох приходит в негодность. Одна мера пороха предназначена для одного выстрела.

Шпала (Foil): Это клинок с тонким квадратным сечением и с чашкой эфеса. Ее используют в основном для фехтования, и она имеет преимущество, заключающееся в скорости и точности. В обмен на скорость, она наносит меньше урона.

Щит (Shield): Используется для блокирования вражеских атак и атаки противника. Щиты могут быть различных форм, будь то круглые, квадратные и в форме ромба. Из-за больших размеров щита, выстрелы, проведенные по вам, получают штраф -10% к Баллистике, если вам известно о нападении.

Эльфийский лук (Elfbow): Он подобен длинному луку, но сконструирован из редкого и гибкого дерева с прослойками из кости. Он легкий и менее громоздкий, нежели обычный лук, в виду своей необычной конструкции, и использовать его могут лишь самые опытные лучники. Эльфы — единственные ремесленники, способные изготовить Эльфийский лук, и поэтому они очень редки почти во всех местах, кроме эльфийских земель. Если вы не Специалист в Оружии (Длинный лук), используйте для Эльфийского Лука все статистики обычного короткого лука за вычетом значения Рукопашной. Нет никаких различий в качестве эльфийских луков; все они исключительного качества.

Хохландская длинноствольная винтовка (Hochland Long Rifle): В герцогстве Хохланд, месте, сла-

КАЧЕСТВО ДОСПЕХОВ

Все доспехи в этой главе обычного качества. Для доспехов лучшего или худшего качества используйте следующие модификаторы, если иное не указано в описании доспехов.

Отличное: мастер оружейник создал этот доспех с учетом индивидуального заказа. При ношении такого доспеха вы уменьшите его вес вдвое.

Хорошее: Это хороший доспех. Хотя он и не лучший, он был создан с заботой и умением. Уменьшите вес этого доспеха на 10%.

Плохое: Плохой доспех редко хорошо носится, его части отваливаются посреди боя, ремни изорваны или же он иным образом изношен. Учитывая плачевное состояние и дополнительные усилия персонажа для его сохранения, этот доспех добавляет +50% к весу.

вящемся своими охотниками, инженеры разработали огнестрельное оружие, улучшив дальность мушкета и пищаля. Хотя это оружие превосходит большинство других видов огнестрельного оружия в Империи, оно малораспространенно, и те, кто им владеет, редко его продают. На данный момент знания конструкции винтовки ограничено Хохландом. Также как Эльфийский Лук, Хохландская длинноствольная винтовка не имеет различий в качестве; все они исключительного качества.

ДОСПЕХИ

Старый Свет — опасное место и часто единственное, что расположено между вами и зазубренным смертоносным металлом хорошо сработанный доспех. Доспех работает так же, как ваш Бонус Стойкости, сокращая повреждения, нанесённые вам врагами. Каждый элемент защитной экипировки имеет Очки Доспеха. Это показывает обеспечиваемую ими степень защиты. Вы складываете ваши Очки Доспеха и ваш Бонус Стойкости вместе, чтобы определить, сколько повреждений вы можете игнорировать, когда противник попадет по вам.

БАЗОВЫЕ И РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Есть два различных варианта правил описания доспехов в *РИБМ*: Базовый и Расширенный. Рекомендуем вам использовать Базовые Правила для своих первых игр. После того как вы разобрались в основах системы, вы можете ввести в игру Расширенные Правила если хотите достигнуть большего реализма.

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА ДОСПЕХОВ

Базовые правила описания доспехов в *РИБМ* довольно абстрактны. Вам не нужно держать в уме о каждую часть доспехов, вам необходимо знать лишь какой уровень защиты дает вся броня. В этой системе, у персонажей есть четыре

варианта:

- **Без Доспехов.** Вы либо не можете позволить себе доспех или не хотите его носить. Вы имеете 0 Очков Доспехов.
- **Лёгкий доспех.** Ваш доспех преимущественно кожаный. Вы получаете 1 Очко Доспеха.
- **Средний доспех.** Ваш доспех преимущественно кольчужный. Вы получаете 3 Очка Доспеха.
- **Тяжелый доспех.** Ваш доспех преимущественно латный. Вы получаете 5 Очков Доспеха.

ДОПОЛНИТЕЛЬНО: РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ДОСПЕХОВ

Хотя базовые правила хорошо работают в большинстве ситуаций, они довольно абстрактны. Расширенные правила немного сложнее, но позволяют вам лучше контролировать защиту вашего персонажа.

Расширенные правила работают вместе с Зональной системой повреждений (смотри **Главу VI**). Любой персонаж имеет шесть зон поражения: голова, правая рука, левая рука, тело, правая нога и левая нога. Расширенные правила позволяют следить за защищённостью каждой из этих зон (например, позволяя усилить защиту в некоторых областях). Прочность вашего доспеха может быть равна 3 ОД для головы, 1 для тела и доспех не защищает ваши ноги. Таким образом, место нанесения удара будет иметь гораздо большую роль в системе.

Таблица 5-6: Доспехи детализирует различные виды доспехов. Кожаные доспехи наиболее дешёвые и общедоступные. Поверх кожи вы можете надеть кольчугу или нагрудник и шлем, и нагрудник и шлем поверх кольчуги. Ни одна зона не может иметь более 5-ти ОД (1 за кожу, 2 за кольчугу, и 2 за латы). Полный комплект доспехов, является полным набором и открывает все доступные возможности. Например, Полный латный доспех состоит из кожи, кольчуги и лат для всех зон.

Пример: *Следопыт, Рейнхард, в настоящее время обладает полным кожаным доспехом. Он решает, что ему нужно больше защиты для отдельных частей тела и решает посетить оружейника в Талабхайме и купить несколько вещей: коиф, кольчужную рубаху и шлем. Теперь Рейнхард имеет 5 ОД для самой важной части тела — головы! 3 ОД для тела и 1 для рук и ног.*

ЭФФЕКТЫ ДОСПЕХОВ

Защита от доспехов напрямую соотносится с ценой. Хорошие доспехи довольно тяжелы и могут уменьшить скорость и подвижность владельца. Эффекты брони кумулятивны и заключаются в следующем:

- Если вы используете Легкий доспех (Базовые правила) или любые Кожаные доспехи (Расширенные правила), вы не получаете штрафов.

- Если вы используете Кольчужные доспехи (Базовые правила) или любые разновидности Кольчуг (Расширенные правила), вы получаете штраф -10% к вашей Ловкости. Этот штраф не работает, если вы носите только коиф.
- Если вы используете Тяжелый доспех (Базовые правила) или любые разновидности Лат (Расширенные правила), вы получаете штраф -1 к вашей Скорости. Если вы используете правила по Весу, вы игнорируете этот штраф, так как в систему Веса уже входят эти правила.

ОПИСАНИЕ ДОСПЕХОВ

Доспехи описаны в **Таблице 5-6: Доспехи**.

Нагрудник (Breastplate): Нагрудник состоит из двух пластин, одна из которых прикрывает вас спереди, а другая сзади. Ремни с пряжками на плечах и боках закрепляют броню и могут быть использованы для регулировки, если ваши габариты изменятся. Нагрудник включен в состав полного латного доспеха.

Шлем (Helmet): Шлем включает в себя любую выполненную из метала защиту головы, начиная от шлемов с открытой личиной и закрытых шлемов и заканчивая большими рыцарскими шлемами с забралом. Шлем включен в состав полного латного доспеха. Если вы носите шлем, но не используете другие элементы латных доспехов, то вы не получаете штраф -1 к своей Скорости отмеченный в Эффектах от Доспехов.

Полный кожаный доспех (Leather Armour, Full): Полный комплект кожаной брони обеспечивает наилучшую подвижность и гибкость за счет малой защиты. Элементы брони состоят из смеси мягкой и твердой кожи, вываренной в масле для придания большей жесткости. Этот комплект так же включает кожаную шапку для защиты головы.

Кожаный дублет (Leather Jack): Кожаный дублет, в отличие от кожаной кирасы, застегивается с помощью пряжек расположенных спереди. Кожаный дублет защищает не только тело, но и руки. Кожаный дублет включен в состав полного кожаного доспеха.

Кожаная кираса (Leather Jerkin): В отличие от кожаного дублета, покрывающего все тело и руки, Кожаная кираса прикрывает лишь ваше туловище и плечи. Недорогая и неприхотливая в использование — Кожаная кираса стала наиболее распространенным доспехом среди головорезов по всему Старому Свету.

Кожаные чулки (leather Leggings): Этот вид доспеха защищает ноги, он укреплен на коленях и предоставляет защиту лодыжек и пяток. Кожаные чулки входят в состав полного кожаного доспеха.

ТАБЛИЦА 5-6: СОСТАВНОЙ ДОСПЕХ

Тип брони	Цена	Вес	Зона	ОД	Распространенность
<i>Кожа</i>					
Кожаная шапка	3 зк	10	Голова	1	Доступная
Кожаная кираса	6 зк	40	Тело	1	Доступная
Кожаный дублет	12 зк	50	Тело, руки	1	Доступная
Кожаные чулки	10 зк	20	Ноги	1	Доступная
Полный кожаный доспех	25 зк	80	Все	1	Средняя
<i>Кольца</i>					
Коиф	20 зк	30	Голова	2	Средняя
Кольчужная рубаха	60 зк	60	Тело	2	Средняя
Кольчужная рубаха с рукавами	95 зк	80	Тело, руки	2	Средняя
Хауберг	75 зк	80	Тело, ноги	2	Средняя
Хауберг с рукавами	130 зк	100	Тело, руки, ноги	2	Средняя
Кольчужные чулки	20 зк	40	Ноги	2	В дефиците
Полный кольчужный доспех	170 зк	210	Все	3	В дефиците
<i>Латы</i>					
Шлем	30 зк	40	Голова	2	В дефиците
Нагрудник	70 зк	75	Тело	2	В дефиците
Латные наручи	60 зк	30	Руки	2	В дефиците
Латные поножи	70 зк	40	Ноги	2	В дефиците
Полный латный доспех	400 зк	395	Все	5	Редкая

Кожаная шапка (Leather Skullcap): Эта обтягивающая кожаная шапка предоставляет некоторую защиту голове и ушам. Кожаная шапка входит в состав полного кожаного доспеха.

Полный кольчужный доспех (Mail Armour, Full): Полный кольчужный доспех полностью прикрывает тело и состоит из взаимозакрепленных колец. Он состоит из коифа, кольчужных чулков и кольчужной рубахи с рукавами и носят его поверх кожаного доспеха.

Хауберг и Хауберг с рукавами (Mail Coat and Sleeved Mail Coat): Обычный кольчужный хауберг защищает торс и плечи и ниспадает до колен, предоставляя некоторую защиту ногам. Вы можете купить кольчужный хауберг с рукавами, что несколько увеличит цену и вес. Кольчужный хауберг не входит в состав полной кольчужной защиты.

Коиф (Mail Coif): Коиф — специальный капюшон, состоящий из взаимосвязанных колец, защищает вашу голову со стороны затылка и шеи, оставляя открытым лишь ваше лицо. Он входит в состав полного кольчужного доспеха.

Кольчужные чулки (Mail Leggings): Кольчужные чулки служат для той же цели, что и Кожаные чулки. Вы можете использовать их вместе с кольчужной рубахой или кольчужной рубахой с рукавами, но не с хаубергом или хаубергом с рукавами.

Кольчужная рубаха и Кольчужная рубаха с рукавами (Mail Shirt and Sleeved Mail Shirt): Кольчуга, покрываю-

щая только ваше туловище, иногда доступны варианты с рукавами. Это основной компонент полного кольчужного доспеха.

Полный латный доспех (Plate Armour, Full): Полный латный доспех покрывает вас связанными пластинами и разработан для максимальной защиты. Полный латный доспех включает в себя шлем, нагрудник, латные наручи и латные поножи, которые носят поверх полного кольчужного доспеха и полного кожаного доспеха. Более дорогие элементы полного латного доспеха обычно покрыты замысловатой резьбой и чеканкой, чтобы вызвать трепет в сердца врагов.

Латные наручи (Plate Bracers): Латные наручи предоставляют защиту предплечьям, рукам и плечам. Большинство так же носят рукавицы, чтобы дополнительно защитить свои пальцы и быть вооруженным, если им недоступно основное оружие. Латные руки всегда продаются парой и входят в состав полного латного доспеха.

Латные поножи (Plate leggings): Этот элемент доспеха защищает ваши ноги. Они предоставляют защиту вашим коленям, бедрам и голеням и иногда дополнительную защиту для задней части ног. Латные ноги входят в состав полного латного доспеха.

ДРУГИЕ ТОВАРЫ

Помимо удобного оружия и доспехов, вы можете купить или иным образом приобрести, иные виды товаров в ходе вашей карьеры. В этом разделе они разделены на несколь-

ко более мелких групп, таких как одежда, еда, питье, и различное оборудование, которое также подразделяется на более мелкие категории. Основные характеристики написаны для каждого элемента.

ОДЕЖДА

Одежда в Старом Свете различается повсеместно. Среди знати мода меняется ежегодно. Изменяются разрезы, вырезы, подола и цвета создавая абсолютно непостижимые образы. Только богатые могут позволить себе следить за переменчивым вкусом высшего класса, и потому большинство простых людей носит простую одежду характерную для их области. Более того, большинство простодушинов имеют один или два комплекта одежды, которые они носят несколько дней подряд. Вместо цены на каждый элемент гардероба, одежда состоит из категорий качества, начиная с тряпья и заканчивая королевским нарядом. Как и все предметы, одежда имеет различное качество, так тряпье бедняка стоит всего два пенса, а лучший королевский наряд может стоить более 1000 золотых крон.

Лохмотья (Rags): Лохмотья прикрывают вас незначительно и, как правило, состоят из рваной рубахи и некоего исподнего. Этот наряд не включает в себя обувь, чулки и головной убор. Только беднейшие из бедняков носят лохмотья. Различия мастерства определяют первоисточник тряпья или его дополнительный слой. Тряпье отличного качества может включать в себя полотнище или рваные остатки плаща, в то время как лохмотья плохого качества свободны и прикрывают лишь самое необходимое.

Плохая одежда (Poor Clothing): чуть лучше тряпья. Эта одежда состоит из залатанной и испачканной рубахи, и потертых штанов. Худшая из плохой одежды грязна и сильно испачкана, возможно, это обноски одежды мясника, конюха или убийцы, в то время

как лучшая включает плохие туфли и, возможно, легкий, хотя и сильно потрепанный и изорванный, плащ. Плохая одежда одинакова для обоих полов.

Обычная одежда (Common Clothing): обычная одежда немного различается в зависимости от профессии и зависит от пола. Обычная мужская одежда состоит из испачканных штанов, с несколькими заплатками, и несколько изношенной рубахой, легкого плаща, туфель или старых ботинок. Хотя многие женские наряды не схожи с мужскими, например наряды искательниц приключений, среди женщин наиболее распространены платья, стянутые на талии тонким тканым или кожаным поясом, туфли и легкий плащ. Качество обычной одежды отражается в следующем: в лучшие наряды добавляется разнообразие цвета и аксессуаров, в то время как обычная одежда плохого качества может не иметь плаща или обуви, или того и другого.

Хорошая одежда (Good Clothing): Хорошая одежда сильно отличается от обычной одежды. Она состоит из чистой рубахи, штанов и хорошо подогнанных сапог, а также добротного плаща. Хорошая одежда предпочтительна для людей, которые много странствуют. Для женщин это платья с вплетенными в ткань нитями различных цветов, удобные туфли или ботинками, и плащ или мантия в зависимости от сезона. Хорошая одежда отличного качества включает ювелирные украшения, головные уборы и сделана из более качественных материалов, в то время как одежда низшего качества уже подержана и изношена.

Отличная одежда (Best Clothing): Отличная одежда является новой и, как правило, модной и прочной. У мужчин отличная одежда состоит из рубахи обычно имеющей пуговицы, сделанной из мягкого материала, куртки, штанов, сапог и превосходного шерстяного плаща на зиму. Женская одежда все еще практична, но больше соответствует моде и создана из лучших материалов. Отличная одежда плохого качества может иметь деревянные пуговицы вместо металлических, не иметь аксессуаров, таких как пояс или застежки на ботинках, в то время как лучшие экземпляры изящно сшиты, используют причудливые и модные цвета ткани, и вышивку по ней, а плащи могут быть оторочены мехом.

Робы (Robes): Эти тяжелые одежды предпочитают волшебники, священники и ученые. Одежды хорошего и отличного качества после того как они изнасятся не выбрасывают, а передают ученикам. Робы бывают любых цветов, но пурпурные и синие наиболее редки из-за большой стоимости красителей.

Костюм (Costume): Костюм — это любой наряд деятеля искусства, будь то циркач, акробат или шут. Костюмы хорошего или отличного качества включают в себя маски или косметику, а костюмы плохого

ТАБЛИЦА 5-7: ОДЕЖДА

Одежда	Цена	Вес	Распространенность
Лохмотья	1 п	5	Повсеместно
Плохая	10 ш	10	Повсеместно
Обычная	1 зк	15	В изобилии
Хорошая	3 зк	15	Доступная
Отличная	10 зк	20	Средняя
Робы	15 зк	25	Средняя
Костюм	5 зк	10	Средняя
Униформа	15 зк	15	В дефиците
Одежда дворянина	50 зк	30	Редкая
Королевская одежда	100 зк	50	Очень редкая
Плащ	5 зк	10	В изобилии
Пальто	10 зк	15	В изобилии
Шляпа, простая	10 ш	1	В изобилии
Шляпа, широкополая	1 зк	5	В изобилии
Капюшон или маска	10+ ш	2	Доступная

качества лишь смутно передают смысл одяения.

Униформа (Uniform): Эта категория включает в себя одежду солдат, государственных должностных лиц или любую другую профессиональную униформу. Униформа варьируется в зависимости от профессии. Униформа слуг менее дорога, как правило, стоит половину указанной цены. Униформа покрывает все тело, и включает головной убор и обувь.

Одежда дворянина (Noble's Garb): Эта одежда гораздо лучше отличных одежд и окрашена в пурпурный, синий и другие редкие цвета, оторочена мехом, а также вышита жемчугом или другими драгоценными камнями. Одежда дворянина всегда является самым модным нарядом и включает в себя дублет, чулки, обувь и большую нарядную шляпу. Стили различаются в зависимости от региона, моды и прихоти владельца.

Королевская одежда (Royal Garb): На ступень выше одежды дворянина стоит королевский наряд, носимый исключительно главой государства или города-государства. Он включает в себя все элементы одежды дворянина, но добавляет оторочку мехом горностая или другие знаки превосходства.

Плащ (Cloak): Плащ — это длинная накидка, предназначенная для сохранения владельца в тепле и сухости. Лучшие плащи — оторочены мехом, а дешевые плащи обычно однослойные. Большинство обычной или отличной одежды включает в себя плащ. Почти все плащи имеют капюшон. В течение весенних и летних месяцев обычно носят короткие плащи, накидки и мантии.

Пальто (Overcoat): Это большая тяжелая куртка похожая на плащ с пришитыми к нему рукавами. Пальто, привычное зрелище на северных территориях.

Шляпы (Hats): Большинство шляп — широкополые головные уборы, предназначенные для защиты глаз от солнца. Широкополые шляпы обеспечивают небольшую затененность, скрывающую некоторые черты лица владельца.

Капюшон или маска (Hood or Mask): Для тех, кто хочет скрыть свое лицо, существуют капюшоны и маски. Капюшоны скрывают большинство особенностей лица владельца. Маска независимо от качества закрывает лицо владельца полностью. Чем более дорога маска, тем более тщательно она продумана. Соединения перьев, дикие цвета или анималистические черты, подходящие для маскарада хорошие примеры аксессуаров дорогих масок.

ЕДА И ПИТЬЕ

Для поддержания жизни вам нужны еда и питье. Обычное пропитание требует 3 п в день для того, чтобы оставаться в форме, но если у вас есть деньги, вы можете потратить и 5

ГОЛОД

Персонажи, испытывающие лишения, могут продержаться три дня без еды, после чего обязаны сделать Обычную (+10%) проверку Стойкости. При успешной проверке Стойкости вы затягиваете пояс и продолжаете путь на следующий день. Если вы проваливаете проверку Стойкости, то вы теряете 1 здоровья. Каждый день после третьего сложность проверки увеличивается на градацию: с Обычной до Средней, со Средней до Сложной и так до Очень трудной. После седьмого дня вы автоматически теряете 1 здоровья каждый день, пока не погибнете голодной смертью или не поедите. Каждая проваленная проверка дополнительно отнимает 1 здоровья. Здоровье, потерянное при голодании, не может быть восстановлено, пока вы не поедите. Отсутствие воды причиняет те же самые неудобства, кроме того проверку Стойкости приходится делать уже на второй день, а на шестой день и каждый день после этого вы теряете 1 Здоровья, пока не умрете. Вы нуждаетесь минимум в четверти галлона воды в день.

п в день на еду. 5 п едва ли являются чрезмерными затратами и вы можете потратить на поддержание своего уровня жизни больше денег.

ЕДА

Фураж (Fodder): Смесь сена и овса, предназначенная специально для лошади.

Еда на день (плохая) (Food per Day (Poor)): Еда на день (плохая) является минимальной порцией готовой пищи, которую вы должны съесть для того, чтобы оставаться в форме. Как правило, она состоит из черствого хлеба и похлебки на бобах или капусте. На нее неприятно смотреть, ее неприятно есть и нюхать. Учитывая высокие цены, большинство простолюдинов готовят пищу сами, из того что они выращивают и из скота, который они забивают.

Еда на день (обычная) (Food per Day (Average)): Еда на день (обычная) это количество готовой пищи, которую вы должны съесть, чтобы оставаться в форме, чувствовать себя сытым и удовлетворенным. Как правило, состоит из хлеба и сыра, пирога и эля или наваристого овощного и мясного рагу. Эта пища повседневно потребляется большинством людей среднего класса.

Еда на день (хорошая) (Food per Day (Good)): Еда на день (хорошая) является аппетитно приготовленной пищей, подходящей для того, чтобы чувствовать себя совершенно сытым и даже объевшимся. Состоит из вина, мяса, сыра, кондитерских изделий и пирогов. Эта пища считается подходящей для пышных застолий в большинстве земель и является обыденным рационом богатеев и дворян.

Паёк (Rations): Эта пища предназначена для легкого потребления во время путешествия. Она включает в

себя смесь из орехов, сухофруктов, солонины и сухарей. Паек обладает питательными свойствами, хорошо сохраняется и обеспечивает необходимую энергию во время путешествия.

Дешевый пирог (Cheap Pie): Будь то специальные румстерсы или пирог изготовлен из домашней говядины под пиво, пироги одинаково любимы всеми классами общества. Они небольшие и вкусные, а тесто позволяет скрыть качество и свежесть содержимого, что является значительным благом для «быстро сделал — дешево продал» у продавцов полуросликов, которые есть во многих городах.

Буханка хлеба (Loaf of Bread): Основной рацион по всему Старому Свету.

Кусок мяса (Side of Meat): Мясо коровы, овцы, свиньи, козы или другого домашнего скота является основной мясной торговли. Копченое, соленое, сушеное или медовое мясо хранится дольше. Квалифицированный мясник может разделить его на восемь (или меньше) частей.

Деликатесы (Delicacy): В Старом Свете есть много прекрасных и редких деликатесов, от конской колбасы из Бретонии до тысячелетнего яйца из далекого Катая. Деликатесы гораздо более распространены в крупных городах, где хранятся, как правило, для особых случаев или моментов показательной трапезы.

АЛКОГОЛЬ

Эль (Ale): Варится из пшеницы, ячменя, дрожжей и других таинственных ингредиентов. Эль является одним из самых потребляемых напитков в Империи и по всему Старому Свету. В мрачной и опасной жизни, где каждый глоток воды может погубить вас, теплый алкогольный дурман и крепкий ореховый привкус являются наиболее желанными в этом

напитке.

Пиво (Beer): Как и эль, но варится с хмелем для придания дополнительного аромата и долговечности, пиво — лучший друг путешественника. В большинстве отдаленных гостиниц можно найти только его, так как от него «голова идет кругом» меньше, чем от эля. Гномы, особенно любят хорошее пиво, и надо сказать, что лучшие пивовары происходят именно из этого племени.

Бочонок эля или пива (Keg of Ale or Beer): Содержит двадцать четыре пинты эля или пива. Бочонок не особенно удобен для перевозки. Трактирщики обычно доплачивают к 1 ш за каждый бочонок 18 п, что они заказывают у пивовара, эта сумма возвращается при возвращении бочонка. Персонажи, желающие «купить и уйти», должны заплатить вторую цену в списке, которая покрывает расходы за стоимость бочонка.

Спирт (Spirits): Эта категория включает в себя любые крепкие алкогольные напитки, от чистого зернового спирта до ядовитого пойла типа виски.

Вино (Wine): В вина включаются любые напитки из забродившего винограда. В городах-государствах Тилии и эсталийском королевстве производят вина из красного винограда определенного сбора, а в Империи пользуются спросом вина, имеющие легкий и сладкий вкус. Простые люди используют вино для обеззараживания воды, ведь вино слишком дорого для потребления само по себе. Если они его пьют, то обычно разбавляют водой.

РАЗЛИЧНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Эта группа предметов включает в себя вещи, необходимые каждому искателю приключений для выживания в опасных землях Старого Света. Для простоты — эта группа разделяется на ёмкости, освещение, снаряжение и

инструменты. Как и у любого другого оборудования, у этой группы предметов существуют разные градации качества. Торба отличного качества может быть изготовлена из промасленной кожи и водонепроницаема, в то время как торба плохого качества изготовления может быть не более чем грязным мешком, закрепленным на веревках. Описания предметов приведено ниже.

Ёмкости и сумки

Торба (Backpack): Торба — это простой заплечный мешок с ремнями. В торбу может помещаться 250 единиц веса. Лучшие торбы изготавливаются из промасленной кожи и водонепроницаемы, а некачественные сделаны из ткани и легко рвутся. Торбы имеют откидной клапан сверху.

Тубус, для карт или свитков (Case, map or scroll): Кожаный футляр, предназначенный

ТАБЛИЦА 5-8: ЕДА И ПИТЬЕ

Еда и питье	Цена	Вес	Распространенность
Эль	2 n	2	В изобилии
Пиво	1 n	2	Повсеместная
Бочонок пива или эля	3 ш / 18 n	100	Повсеместная
Фураж на день	5 n	50	В изобилии
Еда на день (плохая)	5+ n	10	В изобилии
Еда на день (обычная)	10+ n	10	Доступная
Еда на день (хорошая)	18+ n	10	Средняя
Паёк (на неделю)	6+ ш	50	Доступная
Дешевый пирог	1—3 n	2	Доступная
Буханка хлеба	2 n	2	Повсеместная
Кусок мяса	1 ш	10	Средняя
Деликатесы	3+ ш	Разный	В дефиците
Спирт, бутылка	1 ш	5	Средняя
Вино, обычное	1 ш	5	Доступная
Вино, хорошее	10 ш	5	Средняя

ГЛАВА V: ЭКИПИРОВКА

для хранения карт или свитков. Обычно имеет деревянные или металлические крышки, которые помещены на обоих концах для защиты содержимого. Обычно в тубус умещается 3 свитка или карты.

Сундук (Chest): Это деревянный ящик с крышкой. Лучшие сундуки обиты железными обручами и снабжены замками, а у плохих иногда даже нет крышки. Средний сундук может вмещать 300 единиц веса.

Фляга, кожаная или металлическая (Flask, leather or metal): Фляга — это небольшая емкость для хранения воды, пива, масла или другой жидкости. Они часто бывают кожаными или металлическими,

хотя существуют и керамические (стоимостью равные кожаным), доступные в некоторых странах. Фляга содержит около пинты жидкости.

Кувшин (Jug): Этот простой глиняный или керамический кувшин имеет небольшую ручку и носик сверху. В кувшин помещается 1 галлон жидкости, увеличивая его вес до 105 единиц.

Подсумок (Pouch): Этот небольшая сумка со шнурками для того, чтобы повесить ее на свой пояс, рюкзак или ремень. Обычно они сделаны из ткани, но лучшие из них делают из шелка, меха или кожи. В подсумок вмещается 400 монет или 2 единицы веса.

ВОЗДЕЙСТВИЕ АЛКОГОЛЯ

Всякий раз, когда вы начинаете пить неразбавленный алкоголь, вы рискуете опьянеть. Если вы ограничиваетесь распитием алкогольных напитков равных вашему Бонусу Стойкости, вы остаетесь относительно трезвы. За каждый дополнительный выпитый напиток вы должны пройти проверку на опьянение. Сложность проверки зависит от напитка (смотрите таблицу ниже).

В случае удачи, алкоголь не оказывает никакого влияния. При проваленной проверке вы начинаете свой путь к опьянению. Каждый провал проверки на опьянение увеличивает сложность проверок на Р, Б, Лв, Инт и увеличивает трудность при дальнейших проверках на опьянение (так, что эль начинается с простой сложности, повышается до Средней, затем до Сложной, Трудной и, наконец, Очень трудной). Перечисленные трудности прибавляются к обычной сложности, поскольку для пьяного некоторые вещи практически невозможны.

ПЬЯНЫЙ В СТЕЛЬКУ

Если вы провалили четыре или более проверки на опьянение — вы пьяны «в стельку». В таком состоянии вы тратите половину каждого раунда на то, чтобы остаться в сознании. Если вы решите не жертвовать половиной действия, то киньте 1к100 и смотрите таблицу ниже.

Воздействия алкоголя исчезают спустя несколько часов, равных 1к10 минус ваш БС (минимум 1 час). Если вы пьяны в стельку, то опьянение заканчивается спустя 1к10 (минимум 4) часов.

ПЬЯНЫЙ В СТЕЛЬКУ

Бросок Эффект

- 01-30 «Я выпил капельку эля, товарищ начальник!»: Никакого эффекта, вы можете действовать нормально, хотя и со штрафом -30% к Р, Б, Лв и Инт.
- 31-40 «Я ещё... в порядке»: Путаюсь в ногах, вы можете ходить в половину обычной скорости, но не можете предпринимать никаких действий.
- 41-50 «Ты мой брат!»: Дезориентированный, вы смутно осознаете, что происходит, и можете защищать себя и двигаться как обычно, но не можете произносить заклинания.
- 51-60 «Что уставился?!»: Отупев, вы нормально функционируете, но ваша характеристика Атаки уменьшаются на 1.
- 61-70 «Ты чё сказал?!»: Запутавшись, вы не уверены в том, что происходит и готовы наброситься с кулаками или со словами, или с оружием на случайно выбранную цель (ближайшую — будь то друг или враг).
- 71-00 «Я... на боковую»: Вы отключаетесь и падаете в лужу собственной рвоты на 1к10 часов или пока вас кто-нибудь не разбудит.

ПРОВЕРКА НА ОПЬЯНЕНИЕ

Напиток	Сложность проверки на опьянение
Эль	Просто
Пиво	Легко
Вино	Просто
Спирт	Средне

ПРОВАЛЕННАЯ ПРОВЕРКА

Число провалов проверки на опьянение	Сложность проверок Р, Б, Лв, Инт
1	Сложно
2	Трудно
3	Очень трудно
4 и более	«В стельку», см. ниже

ТАБЛИЦА 5-9: ЕМКОСТИ

Емкость	Цена	Вес	Распространенность
Торба	30 ш	20	В изобилии
Тубус, для карт или свитков	1 зк	2	В дефиците
Сундук	5 зк	40	Средняя
Фляга, кожаная	2 ш	5	Средняя
Фляга, металлическое	2 зк	15	В дефиците
Кувшин	4 ш	10	В изобилии
Подсумок	5 ш	1	В изобилии
Кошель	2 ш	1	В изобилии
Мешок	5 ш	7	В изобилии
Седельная сумка	2 зк	5	Средняя
Сума	2 зк	5	Средняя
Бурдюк	8 ш	1/30	В изобилии

Кошель (Purse): Кошель — это особый вид сумки, предназначен для хранения денег. Маленький и обычно тщательно скрываемый, он менее заметен, чем сума и более безопасен. Кошель может вмещать до 100 монет.

Мешок (Sack): Емкость из плотной ткани или льна. В него вмещается до 200 единиц веса.

Седельная сумка (Saddlebag): Седельная сумка крепится к седлу, почти всегда сделан из прочной кожи и имеет клапан, который закрывает ее сверху. Внутри у нее находятся небольшие отделения. Вмещает 250 единиц веса.

Сума (Slingbag): Сума — это небольшая сумка с плечевым ремнем. Она меньше торбы и как следствие менее громоздкая. Сума вмещает 200 единиц веса.

Бурдюк (Water Skin): Бурдюк — это большой пузырь из кожи животного, закрывающийся крышкой. Вмещает один галлон воды. Когда бурдюк наполнен его вес становится равен 30 единицам.

ОСВЕЩЕНИЕ

Свеча, из сала или воска (Candles, Tallow or Wax): Свечи

ТАБЛИЦА 5-10: ОСВЕЩЕНИЕ

Источник света	Цена	Вес	Распространенность
Свеча, сальная	3 ш	5	В изобилии
Свеча, восковая	6 ш	5	Средняя
Дрова	2 ш	5	В изобилии
Масло, ламповое	5 ш	5	В изобилии
Лампа	5 ш	20	В изобилии
Фонарь	5 зк	20	Средняя
Фонарь, штормовой	12 зк	30	В дефиците
Спичка	1 п	—	Средняя
Факел	5 п	5	В изобилии

бывают сальные (из животного жира) или восковые. Сальные свечи горят неровно и выделяют едкий дым. Восковые свечи горят чище, а свечи отличного качества иногда делают ароматизированными.

Дрова (Firewood): Нужны для поддержания костра в походе, растопка стоит столько же и предназначена для разведения костра. Вы можете искать древесину для костра в дикой местности, кидая проверку Выживания, со сложностью, зависящей от природы ландшафта и решения вашего МИ.

Масло (Oil): Можно добыть из жира китов на севере, животных на материке или из других источников. Масло используется как топливо для ламп. Масло продается в небольших пузырьках объема, которых достаточно для горения лампы в течение 4 часов.

Лампа (Lamp): Лампа — это простое устройство, состоящее из емкости для масла с фитилем внутри.

Фонарь или Штормовой фонарь (Lantern or Storm Lantern): Фонарь представляет собой крепкий прибор, оснащенный большим фитилем и источающий яркий ровный свет. Штормовой фонарь имеет стеклянные вставки для защиты от ветра и дождя. В фонарях используют Ламповое масло как топливо.

Спичка (Match): Спичка — это тонкая деревянная щепка, с нанесенным химическим раствором воспламеняющемся от трения о твердую поверхность. Обычная спичка загорается с вероятностью 50%, плохая — с шансом 25%, хорошая с шансом 75% и ярче горит. Спички отличного качества загораются всегда.

Факел (Torch): Факел — это деревянная палка, вымоченная одним концом в масле или с намотанной на него промасленной тряпкой. Факел может служить в качестве импровизированного оружия. Смотри Главу VI чтобы узнать больше об огне.

СНАРЯЖЕНИЕ

Одеяло (Blanket): Для тех, кому при путешествии по дикой местности нужно больше тепла, нежели то, что может дать плащ, существуют одеяла.

Котел (Cooking Pot): Это небольшой металлический горшок достаточно прочный чтобы вынести все тяжести путешествия.

Столовые приборы, из дерева, серебра или металла (Cutlery, wooden, silver, or metal): Столовые приборы включают в себя ложку, вилку и маленький нож. Большинство столовых приборов сделаны из дерева, хотя существуют оловянные или серебряные вариации доступны тем, у кого есть деньги.

Колода карт (Deck of cards): Эта колода состоит из 36 карт Таро. Лучше наборы прекрасно иллюстрированы и помещены в небольшую тканую сумку или

ОСВЕЩЕННОСТЬ

Освещенность может помочь в сложном бою. Каждый источник света освещает область, в ярдах, ярким светом и дает нормальную видимость, в скобках указано количество клеток для тех, кто использует тактическую карту. Это освещение не рассеивает темноту полностью, но достаточно ярко для того, чтобы нормально видеть предметы. За пределами этого радиуса, источник света проливает некоторый свет, но не достаточно сильный, давая возможность увидеть силуэты крупных объектов, ограждений, стен и конструкций. Колонка «Максимальная видимость» показывает максимальное расстояние, на котором персонаж может видеть пользуясь данным источником света. Помимо радиуса нормальной видимости, персонаж может видеть лишь сооружения и другие крупные объекты. «Дистанция обнаружения» показывает, как далеко виден источник света в темноте. «Время горения» показывает, как долго горит источник света до затухания.

Пример: Крысолов, Юрген ищет во тьме вора, укравшего его кошелек. Он держит в руках горящий факел. Факел проливает яркий свет на 10-ярдов (5 клеток) радиуса. Помимо этого, он видит зловещие силуэты зданий, нависающих над переулком, в радиусе 30 ярдов (15 клеток). Впереди его ждут головорезы, которые использовали вора, чтобы заманить его в эту ловушку. Они заметят факел Юргена за 50 ярдов (25 клеток).

ОСВЕЩЕННОСТЬ

Источник	Нормальная видимость	Максимальная видимость	Дистанция обнаружения	Время горения
Спичка	2(1)	6(3)	12 (6)	1 раунд
Свеча	6(3)	16(8)	26 (13)	2 часа
Лампа	6(3)	16(8)	26 (13)	4 часа
Факел, необработанный	10(5)	30(15)	50 (25)	1 час
Факел, обработанный	10(5)	30(15)	56 (28)	1 час
Фонарь	16(8)	40 (20)	70 (35)	4 часа
Костер	16(8)	40(20)	70 (35)	Различно
Ночное зрение	30(15)	30(15)	—	—

деревянный футляр для переноски.

Кубики (кости) (Dice (bone)): Шестигранные кубики высечены из костей животных или дерева. Они продаются парами. Каждый кубик имеет точки или руны на каждой грани. Утяжеленные или облегченные кости можно купить по двойной цене.

Музыкальный инструмент (Instrument): Этот список объединяет все музыкальные инструментов используемые в Старом Свете: рожки, струнные, деревянные духовые инструменты. Клавесины и другие большие инструменты стоят, в 10 или даже в 100 раз дороже.

Чайник (Kettle): Чайник — это специальный котел для кипячения воды или других жидкостей. Находящийся внутри, пар вырывается наружу через крышку чайника издавая пронзительный свист.

Лестница (Ladder): Это крепкая деревянная лестница примерно 3 ярда в высоту и имеет около десяти ступенек.

Замок, обычный или качественный (Lock, average or quality): Замки в Старом Свете большие и громоздкие. Каждый замок продается с двумя ключами. Чем лучше замок, тем сложнее его взломать.

Зеркало (Mirror): Это маленькое металлическое полированное зеркало, покрытое тонким слоем стекла. Лучшие зеркала имеют серебряную оправу. Этот

предмет не так уж и полезен, поскольку он редко отражает фактическое состояние объекта, часто искажая пропорции и расстояние.

Бумага или пергамент (paper and parchment): Бумага изготавливается из ткани или растительных волокон, в то время как пергамент изготавливается из тонких полосок шкур животных. Эти материалы стоят дорого и их трудно найти, только в крупных городах имеются квалифицированные специалисты по производству бумаги.

Духи или одеколон (Perfume or Cologne): Купание в большом почете у народа живущего рядом и в ужасном зловоние. В Старом Свете, многие люди полагаются на резкие ароматы не для того, чтобы улучшить исходящий от них запах, а для того, чтобы отбить окружающую вонь.

Религиозный символ (Religious Symbol): Религиозные символы, как правило, небольшие деревянные изображения, отождествляющиеся с богом или церковью. Более подробную информацию о богах смотрите в Главе VIII.

Веревка, 20 ярдов (Rope, 20 yards): Это тонкая веревка свита из пеньковых шнуров.

Кружка, оловянная или деревянная (Tankard, pewter or wooden): Деревянная или оловянная кружка для потребления жидкости.

Телескоп (Telescope): Телескоп или подзорная труба, увеличивает объект в 5 раз. Каждый уровень качества улучшает увеличение в 5 раз.

Палатка (Tent): Эта небольшая палатка достаточно велика для размещения одного человека. Существуют большие палатки, за каждое дополнительное спальное место в которых цена увеличивается вдвое. Дешевые палатки плохого качества часто протекают, а палатки отличного качества водонепроницаемы.

Трутница (Tinderbox): Эта маленькая коробочка содержит древесную стружку и другие легковоспламеняющиеся предметы, кремь и кресало. В трутницу помещается трут для разведения шести костров, хотя вы можете пополнить его запас самостоятельно.

ИНСТРУМЕНТЫ

Счеты (Abacus): Счеты — это устройство для арифметических расчетов. Они состоят из рамы с закрепленными на нее спицами и нанизанными на них бусами. Это обычный инструмент в среде торговцев.

Капкан (Gin Trap): Это небольшое металлическое устройство, используемое для охоты на среднюю дичь, такую как барсуки, лисы, фазаны и так далее.

ТАБЛИЦА 5-II: СНАРЯЖЕНИЕ

Предмет	Цена	Вес	Распространенность
Одеяло	25 ш	10	В изобилии
Котел	1 зк	20	В изобилии
Столовые приборы, деревянные	5 ш	2	В изобилии
Столовые приборы, металл	3 зк	4	Доступная
Столовые приборы, серебро	15 зк	3	В дефиците
Колода карт	1 зк	1	В изобилии
Кубики	6 ш	—	В изобилии
Музыкальный инструмент	5 зк	5	Доступная
Чайник	30 ш	10	В изобилии
Лестница	10 ш	50	Обычно
Замок, средний	1 зк	5	Обычно
Замок, качественный	10 зк	5	В дефиците
Зеркало	10 зк	5	Редкая
Бумага	5 ш	—	Очень редкая
Пергамент	1 ш	—	Редкая
Духи или одеколон	1 зк	—	Доступная
Религиозный символ	1 зк	5	Доступная
Веревка, 20 ярдов	1 зк	50	Доступная
Кружка, оловянная	1 зк	5	В изобилии
Кружка, деревянная	10 ш	5	В изобилии
Телескоп	100 зк	5	Редкая
Палатка	15 ш	20	Доступная
Трутница	30 ш	5	В изобилии

Силок (Snare): Веревка, длиной в два фута, сделана из кишок, вощеной нити, проволоки или другого похожего материала. Силок используется для охоты на мелкую дичь, такую как кролики. В основном используется бедняками, в некоторых провинциях незаконное использование силов может привести к судебному преследованию за браконьерство.

Книги (Books): Эти огромные тома почти всегда рукописные, хотя с появлением печатного станка, старые методы создания книг начинают исчезать. Однако, книгопечатание на данный момент ненамного быстрее традиционного способа. Книги, вещь редкая и дорогая, и предназначены для ученых, священников и других образованных лиц. Обложки, как правило, изготовлены из дерева, обтянуты натуральной кожей и имеют металлическое тиснение. Страницы делают из пергамента, и гораздо реже из бумаги. Все книги шиваются вручную. Они могут быть использованы в качестве импровизированного оружия.

Цепь (Chain): Металлическая цепь трех ярдов в длину.

Лом (Crowbar): Лом — это толстый металлический прут с заостренным концом. Используя для открытия дверей, сундуков или ящиков. Владелец получает бонус +5% при проверке Силы. Ломы можно использовать в качестве импровизированного оружия.

Маскировочный набор (Disguise Kit): Эта небольшая коробочка содержит косметику, краску, накладные усы, бороды и т.п., предназначенные для маскировки черт своего лица. Если вы используете хороший или отличный комплект, вы получаете бонус +5% к проверке Маскировки.

Рыболовный крючок и леска (Fish Hook and Line): Рыболовный крючок на леске длиной 10 футов.

Крюк-кошка (Grappling Hook): Крюк-кошка тяжелый предмет, состоящий из трех или четырех крюков, с виду напоминающий якорь. Она предназначена для лазания, но вы можете использовать ее в качестве импровизированного оружия.

Набор взломщика (Lock Picks): Это небольшой футляр, содержащий различные напильники, отвертки и проволоку. Чтобы совершить проверку Взлома вам необходимо иметь при себе Набор взломщика.

Наручники (Manacles): Это тяжелые железные браслеты, которые надеваются на запястья субъекта. Они не регулируются, поэтому они могут не соответствовать размеру запястий больших или маленьких существ. Набор наручников поставляется с одним ключом.

Металлический слиток (Metal Ingot): Это мера железа, продающаяся по указанной цене. Другие типы металлов: серебро, медь и прочие, имеют более высокую цену. Металлические слитки могут быть ис-

пользованы как импровизированное оружие.

Кирка (Pick): Кирка — это длинный плоский молот с острым шипом на одном конце и дробилом для камня, перпендикулярно закрепленный на древко. Считается одноручным оружием.

Жердь (Pole): Это деревянная жердь трех ярдов в длину.

Кувалда (Sledge Hammer): Эта молот на длинном древке с большим металлическим оголовьем. Она может быть использована в качестве импровизированного оружия, и требует для использования двух рук.

Лопата (Spade): Простая лопата с железной или деревянной лопастью. Она может быть использована в качестве импровизированного оружия.

Кол (Spikes): Кол — полезный инструмент, используемый для скалолазания, в качестве дверных гвоздей, так же его можно забить в грудь вампиру. Указана цена за один кол. Деревянные колы доступны по 5 п за штуку, их можно изготовить собственноручно, но они не годятся для работы с камнем.

Рабочие инструменты (Trade Tools): Эти инструменты включают несколько различных групп инструментов, от инженерных инструментов (которые включают в себя такие вещи, как клещи, пила, молоток, гвозди и т.д.), до навигаторских (секстант, карты и чертежный инструмент) и аптекарских (включающих пестик и ступка, небольшой нож и склянки). Любые инструменты, используемые в какой-либо профессии, относятся к этой группе.

Деревянный клин (Wooden Wedge): Когда этот небольшой деревянный блок помещается под дверь, он увеличивает сложность проверки Силы при открытии двери на одну ступень.

Письменные принадлежности (Writing Kit): Включают в себя чернильницу с чернилами, несколько перьев, маленький нож, песок для сухих чернил и инструменты для смешивания чернил. Письменные принадлежности отличного качества содержат несколько видов чернил, и в них входит не только необходимое оборудование для писца, но и множество кистей, пигментов и химических веществ, позволяющих создавать любые краски и оттенки для написания красивых манускриптов.

ТРАНСПОРТ

Наиболее распространенный способ путешествий в Старом Свете — на своих двоих. Люди путешествуют повсюду. Учитывая нехватку доступных, или надежных способов транспортировки (благодаря бандитам, диким животным и прочим неприятностям дороги), большинство людей никогда не покидают своего города, если только они не

ТАБЛИЦА 5-12: ИНСТРУМЕНТЫ

Предмет	Цена	Вес	Распространенность
Счеты	10 зк	5	Редкая
Капкан	2 зк	20	Доступная
Силок	1 ш	2	Доступная
Книга, рукописная	350 зк	50	Очень редкая
Книги, печатная	100 зк	35	Очень редкая
Цепь, в ярдах	30 ш	5	Редкая
Лом	10 ш	10	Доступная
Маскировочный набор	5 зк	10	В дефиците
Рыболовный крючок и леска	3 ш	2	Доступная
Крюк-кошка	4 зк	20	Средняя
Набор взломщика	10 зк	20	Средняя
Наручники	5 зк	20	Средняя
Металлический слиток, основной	25 ш	20	Средняя
Кирка	25 ш	20	Средняя
Жердь, ярды	1 ш	10	В изобилии
Кувалда	20 ш	40	Доступная
Лопата	25 ш	20	Доступная
Кол	5 ш	5	Доступная
Рабочие инструменты	50 зк	50+	Средняя
Деревянный клин	8 п	2	В изобилии
Письменные принадлежности	10 зк	5	Средняя

станут жертвами армейского призыва, или не отправятся искать приключений. Тем не менее, храбрые купцы путешествуют почти в любое время года, а богачи используют экипажи, чтобы отделить себя от черни. Далее описаны существующие виды транспорта доступные в большинстве городов.

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

ЛОДКИ И КОРАБЛИ

Почти все суда делают из массивных досок, а из более легкой древесины и парусины создают настил и убежище. Самое обычное речное судно в длину составляет около 12 ярдов и изготавливается из бруса. Единственный парус используется, чтобы поймать ветер для продвижения судна, хотя многие полагаются на лошадей, которые буксируют лодку на далекие расстояния. Для постройки речного судна требуется 1к10+10 дней, в то время как постройка речной баржи, превосходящей лодку по стоимости и размерам вдвое, занимает шесть месяцев. Речному судну необходим экипаж, по крайней мере, из шести человек, но их может быть и десять. В дополнение к команде большинство речных судов способно взять на борт до 30 человек и лошадей. Лошадь занимает место как 3 человека. Речная баржа может перевозить до 45000 единиц веса. Морские корабли могут быть такого же размера как речная лодка, а могут быть несоизмеримо больше. В **Таблице 5-13: Транспортные средства** цена указана для галеона,

ТАБЛИЦА 5-13: ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Предмет	Цена	Вес	Распространенность
Судно, речное	600 зк	—	Редкая
Лодка, весельная	90 зк	900	Средняя
Телега	50 зк	—	Доступная
Карета	500+ зк	—	Редкая
Корабль	12.000 зк	—	В дефиците
Фургон	90 зк	—	Доступная

который может нести 130000 единиц веса, с экипажем в 30 человек и может принять на борт до 60-ти пассажиров.

Гребцы продвигают весельные лодки вперед. Значительно меньшая по размерам Весельная лодка используется исключительно для транспортировки путешественников через реки. В эту категорию включены маленькие плоскодонки и ялы. Весельная лодка может нести максимум 6-ть человек, включая гребца. Весельная лодка может нести вес равный одному человеку, за каждого менее шести в лодке.

Используйте следующие характеристики для судов:

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЛОДОК И КОРАБЛЕЙ

Транспортное средство	Ск	БСт	Зд
Лодка	3	4	70
Весельная лодка	3	5	10
Корабль	3	10	150

Если лодку атакуют огненными снарядами или магией, используйте следующую диаграмму для определения места поражения лодки или корабля:

МЕСТА ПОРАЖЕНИЯ ЛОДОК И КОРАБЛЕЙ

1к10	Весельная лодка	Речные суда и корабли
1-3	Видимые члены экипажа	Незащищенный член экипажа
4-5	Видимые члены экипажа	Груз или корпус
6-7	Груз или корпус	Корпус
8-10	Корпус	Корпус

ТЕЛЕГИ, КАРЕТЫ И ФУРГОНЫ

Этот вид транспорта подчиняется тем же самым правилам. Все они состоят из крепкого каркаса, обшитого досками из легкой древесины и иногда холста. В среднем на их изготовление уходит три месяца. Четыре лошади тянут карету, две тянут фургон, а для телеги достаточно одной. Каретам необходим экипаж, состоящий из кучера и охраны. Они могут вместить до шести пассажиров внутри и еще двоих на крыше. Самая большая карета может везти до 12 пассажиров. В телегах размещаются двое пассажиров и кучер, а в фургоне могут поместиться шестеро пассажиров и кучер.

Так как люди обычно путешествуют с вещами, для каждого пассажира предусмотрен небольшой отсек для перевозки сундука, или их крепко закрепляют на крыше.

Для этих транспортных средств используйте следующие характеристики:

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТЕЛЕГ, КАРЕТ И ФУРГОНОВ

Транспортное средство	Ск	БТс	Зд
Телега	3	4	20
Карета	4	5	60
Фургон	4	5	30

Если они становятся целью огненных снарядов или магии лошади и экипажи считаются одной мишенью. Чтобы определить место поражения любого экипажа бросьте 1к10 и сверьтесь со следующей таблицей:

МЕСТА ПОРАЖЕНИЯ ТЕЛЕГ, КАРЕТ И ФУРГОНОВ

1к10	Место поражения
1-2	Лошадь (выбирается случайно)
3-7	Корпус транспортного средства
8	Колесо
9-10	Незащищенный член экипажа или пассажир (выбирается случайно)

Незащищенными считаются пассажиры и члены экипажа, которые сидят на крыше, висят по бортам или высовываются в окна.

Если ведущую лошадь убивают, транспорт переворачивается, если кучер не пройдет успешную проверку Управления повозкой. Если транспорт переворачивается, все находящиеся внутри транспорта теряют 1к10 очков Здоровья, для сокращения этих повреждений используется только Бонус Стойкости. Персонажей находящихся вне экипажа отбрасывает на несколько ярдов, но они не получают повреждений.

Если лошадь второй пары убита то экипаж теряет половину скорости, пока не избавится от трупа. Если обе лошади второй пары убиты, то экипаж терпит крушение.

Колесо перед разрушением должны потерять не менее 8-ми очков Здоровья. Эти повреждения не идут в ущерб остальному транспортному средству. Однако если хотя бы одно колесо сломано транспортное средство терпит крушение.

ВЕРХОВЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Лошади и пони (Horses and Ponies): Лошади — привычные, хоть и довольно дорогие верховые животные в Старом Свете. Существуют различные виды лошадей. Более крупные и темпераментные лошади выступают в качестве тяжелых боевых коней и называются боевыми; меньшие по габаритам, но не менее энергичные лошади выступают как легкие боевые; а остальные делятся между обычными верховыми лошадьми, не обученными ведению боя, упряжными и

ТАБЛИЦА 5-14: ЛОШАДИ

Лошади	Цена	Вес	Распространенность
Тяжелый боевой конь	500 зк	—	В дефиците
Легкий боевой конь	300 зк	—	Доступная
Пони	50 зк	—	Доступная
Ездовая лошадь	80 зк	—	Доступная
Седло	5 зк	50	Доступная
Сбруя	1 зк	20	Доступная

вьючными лошадьми (описанными ниже как домашний скот). Пони — маленькие лошади, используемые полуросликами из-за их малого размера и выносливости. Характеристики Лошадей смотрите в Главе XI.

Седло и Уздечка (Saddle and Harness): Чтобы ехать верхом не испытывая трудностей персонажам требуются седло и уздечка. Если у вас нет этих вещей, то все Проверки Верховой Езды увеличатся в сложности на одну ступень.

ДОМАШНИЙ СКОТ

По большей части, для этих животных характеристики не нужны. Они могут служить ездовыми животными, как волы и лошади, кормовыми животными, как цыплята, коровы, свиньи, козы и овцы, или специализированными животными, как ястреб, почтовый голубь, или боевой пес.

Животные-спутники (Кошка, Собака) (Companion Animals (Cat, Dog)): Эти животные сопровождают своих хозяев повсюду. Крысоловы выбирают маленьких, злобных собак вынюхивающих крыс, в то время как повара содержат кошек, чтобы избавиться от мышей. Эти животные обладают некоторыми характеристиками.

Тягловые животные (Упряжная лошадь, осел, мул, вол,

ТАБЛИЦА 5-15: СКОТ

Скотина	Цена	Вес	Распространенность
Кошка	1 ш	—	В изобилии
Курица	5 п	—	В изобилии
Корова	10 зк	—	В изобилии
Собака (породистая)	3 зк	—	В изобилии
Собака, бойцовая	30 зк	—	Редкая
Козел	2 зк	—	В изобилии
Ястреб	80 зк	—	Редкая
Лошадь, осел, тягловая или мул	25+зк	—	В изобилии
Лошадь, вьючная	40 зк	—	В изобилии
Вол	30 зк	—	В изобилии
Свинья	3 зк	—	В изобилии
Голуби, почтовые	1 зк	—	Средняя
Овца	2 зк	—	В изобилии

вьючная лошадь) (Draft Animals (Draft Horse, Nag, Mule, Px, Pack Horse)): Это рабочие животные. Фермеры используют их, чтобы вспахать землю, впрягают их в фургоны, авантюристы иногда используют их для перевозки своего скарба. Эти животные обладают некоторыми характеристиками.

Кормовые животные (Цыпленок, Корова, Коза, Свинья, Овца) (Food Animals (Chicken, Cow, Goat, Pig, Sheep)): Этим животных можно использовать другим образом, кроме как в пищу, например коровы и козы дают молоко, а с овец стригут шерсть, но все же главное их предназначение быть съеденными. Эти животные обладают некоторыми характеристиками.

Специализированные животные (Ястреб, Почтовый голубь, Боевой пес) (Specialty Animals (Hawk, Homing Pigeons, War Dog)): Эти животные используются в узкой области. Обученные ястребы полезны при охоте на небольших зверей, уменьшая сложность Проверки Выживания, нужной для охоты на одну ступень. Почтовые голуби используются шпионами и другими подозрительными личностями, для передачи посланий на дальние расстояния. Боевой пес — опасный спутник, способный разорвать человека на части. Характеристики боевых псов смотрите в Главе XI.

УСЛУГИ

Иногда авантюристу требуется помощь. Может ему не хватает средств для покупки фургона и лошадей, а может, не хватает умения, чтобы управлять им. Возможно, ему нужно отремонтировать меч, или нужно место для проживания. Как и Различное оборудование, услуги делятся на несколько категорий: для путешествий, жилищные, медицинская помощь и наемный труд. Однако услуги подлежат тем же показателям качества, что и различная экипировка. Неопытный кузнец зарабатывает гораздо меньше чем мастер-кузнец. Аналогично, за услуги в предоставлении кареты берут больше чем за предоставление фургона. Далее все услуги расписаны подробнее.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Когда герою срочно нужно оказаться в ином месте, но ресурсов не хватает на покупку лошади, он прибегает к услугам доступным в большинстве поселков и городов. Стоимость указана двумя значениями. Первое число — минимальные затраты на короткую поездку, а второе стоимость за 10 миль — используется для длительных поездок. Порой персонажи могут проехать на фургоне бесплатно, пройдя успешную проверку Болтовни, с модификаторами, зависящими от отношения к ним кучера.

Телеги и Фургоны (Carts and Wagons): Персонажи во время путешествия в телегах и фургонах обычно спят на сиденьях транспортного средства среди транспортируемого груза и животных. Фургоны имеют свободное место рядом с кучером, но далеко

ТАБЛИЦА 5-16: УСЛУГИ ПЕРЕВОЗОК

Тип услуги	Цена	Распространенность
Телега или фургон	1 п / 15п	В изобилии
Карета с 2 лошадьми	1 ш / 3 зк	В изобилии
Карета	1 зк / 7 зк	Средняя
Речная лодка	1 ш / 5 ш	В изобилии
Пассажи́рское место на корабле	1 зк / 5 зк	Доступная
Фургон, 3 лошади	10 ш / 4 зк	Доступная

не все кучеры разрешают его использовать. Чем лучше фургон, тем меньше в нем трясет.

Кареты (Coaches): Перезезды в каретах являются самыми дорогими, но при этом и самыми комфортными. Эти транспортные средства предоставляют мягкие сиденья, а в лучших каретных службах подают прохладительные напитки. Чем лучше карета, тем лучше проходит путешествие.

Речные суда и корабли (River Boats and Ships): На речных судах персонажи редко получают отдельные каюты и ночуют вместе с командой на палубе. Некоторые корабли, однако, предоставляют пассажирские каюты, где условия лучше. Дешевые перевозки обычно обозначают совместным проживанием в трюме или на палубе.

Жилищные

Гостиницы очень распространены в Старом Свете поскольку они предлагают своим постояльцам безопасность во время путешествия в один из больших городов. В далеких районах и дикой местности гостиниц гораздо меньше,

ТАБЛИЦА 5-18: УСЛУГИ

Услуга	ОБЩИЕ УСЛУГИ		Распространенность
	Плата в день	Плата в неделю	
Ремесленник	34 п	17 ш	Доступная
Артист	28 п	14 ш	Доступная
Рабочий	10 п	5 ш	Доступная
Врач	60 п	30 ш	Доступная
Слуга	12 п	6 ш	Доступная

КВАЛИФИЦИРОВАННЫЕ УСЛУГИ

Общие ОО	Плата в день	Доля*	Распространенность
100	6 ш	—	Средняя
400	10 ш	—	Средняя
800	15 ш	3/4	В дефиците
1200	25 ш	1	В дефиците
1600	35 ш	1	Редкая
2000	50 ш	1	Очень редкая

* Наемные специалисты получают долю трофеев, если они участвуют в приключении.

а те которые есть, больше подходят на крепости, нежели на места отдыха.

Цены различаются в зависимости от размера и качества гостиницы. Небольшие загаженные бары часто имеют комнату отдыха, которую предоставляют путешественникам за разумную цену. Почтовые станции более тщательно продуманны и предлагают до дюжины отдельных комнат, а так же комнату отдыха. Так же доступны и другие услуги. Лучшие заведения содержат собственного кузнеца способного подковать лошадь, починить карету или даже отремонтировать вооружение. Они так же нанимают несколько постоянных рабочих для работы с большими караванами. В тоже время, наиболее запущенные гостиницы могут иметь лишь прикол для лошадей и старые сенные матрасы кишасщие паразитами. В общем, вы получаете то, за что вы платите. Плату за дополнительные услуги, как кузнец, компаньон, конюх и так далее смотрите в **Таблице 5-18: Услуги**.

ТАБЛИЦА 5-17: ПРОЖИВАНИЕ

Проживание/Удобства	Цена
Баня	1 ш
Место в общей зале гостиницы	5 п
Отдельная комната	10 ш
Место в конюшне для лошади на ночь	10 п

Наемники

Это категория включает работу различных профессий, которую выполняют обычными наемными рабочими. В **Таблице 5-18: Услуги** есть две категории. Одна включает в себя обычные услуги грузчиков, проводников и докторов, которые повседневно используются обычными людьми и персонажами по потребности. Другая категория предлагает квалифицированные услуги, в случаях, когда персонажам нужен опытный человек. Эти НПИ создаются с помощью **Главы II и III** и часто сопровождают персонажей в их приключениях.

Ремесленник (Artisan): в эту группу входят кузнецы, аптекари и любые другие профессии, производящие оборудование.

Артист (Entertainer): в эту группу входят танцоры, клоуны, лицедеи, певцы и комики.

Рабочий (labourer): в эту группу входят крестьяне, которые за плату носят сумки, разгребут завал на дороге или выполняют иную простую работу.

Врач (Physician): Наем врача — особое событие. Их услуги стоят дорого и недоступны обычному человеку. От посещения врача результат будет такой же, как от успешной Проверки Лечения: восстановление 1к10 очков Здоровья легкораненому персонажу или 1 очко Здоровья тяжелораненому персонажу. Вы можете результативно посетить врача лишь раз в день.

Слуги (Servant): в эту группу входят бармены, лакеи и

люди, выбравшие другие низкоквалифицированные профессии.

Квалифицированные слуги (Skilled Servant): квалифицированные слуги, так же называемые прихвостнями, служат, чтобы обеспечить доступ к умениям недоступным персонажам или для небольшой силовой поддержки в ходе приключения. Квалифицированные наемники закончили одну или несколько карьер и их поиск, и содержание обходятся дороже. Если НПИ сопровождает персонажей в ходе приключения, он может иметь право на долю добычи.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Специальные предметы труднодоступны в большинстве городов или требуют специальных материалов для их изготовления. Такие предметы включают в себя зелья, травы с различными побочными свойствами, талисманы удачи и святую воду.

ЗЕЛЬЯ

Зелья — это жидкие смеси, со множеством эффектов. Они не требуют обращения к магии при изготовлении, и состоят из смеси трав и химических компонентов. Вы должны иметь Рабочие инструменты (аптекарские), потратить 1к10 часов на изготовление зелья и преуспеть в Проверке Ремесла (Аптекарь) с модификатором сложности указанной в круглых скобках.

Эль Багмана (Трудная) (Bugman's Ale): Выпитая кружка этого пенистого эля, созданного Йозефом Багманом, а затем распространенного по всем главным городам Старого Света, укрепляет решимость персонажа, делая его неуязвимым к Страху на 1к10 часов. Однако, Эль Багмана считается очень крепким, равным 4 другим, напитком и требует Трудной (-20%) Проверки Поглощения Алкоголя, во избежание опьянения.

Дар Греты (Трудная) (Greta's Boon): Вдох паров этой смеси ароматических веществ и химических компонентов, ведет к получению бонуса +5% ко всем проверкам Интеллекта на 1к10 раундов.

Зелье исцеления (Простая) (Healing Draught): Потребление Зелья Исцеления незначительно раненным персонажем восстанавливает ему 4 очка Здоровья. С помощью Зелья Исцеления нельзя никак помочь серьезно раненным персонажам. Зелье исцеления не может поднять ваше Здоровье выше вашего текущего максимума.

ЯДЫ

Яды — инструмент ассасинов, обыденное оружие знати, и опасный враг при столкновении противников лицом к лицу. Яды можно изготовить из множества природных компонентов в том числе растений, таких как черный лотос, или из яда существ, таких как гигантские скорпионы и

ТАБЛИЦА 5-19: ЗЕЛЬЯ

Напиток	Цена	Вес	Распространенность
Эль Багмана	50 зк	5	Очень редко
Дар Греты	30 зк	—	Очень редко
Зелье исцеления	5 зк	—	Средне

пауки. Большинство ядов смертельны, но некоторые могут предоставить некоторую выгоду, увеличивая навыки персонажа в бою в обмен на ужасные последствия. Чтобы применить или приготовить яд нужно совершить удачную Проверку Приготовления Ядов с соответствующим модификатором за сложность. При неудачной проверке Яд испорчен. При результате Проверки 95% и выше, отравитель случайно отравляет сам себя. Ниже описаны лишь некоторые из ядов доступных в Старом Свете.

Яд черного лотоса (Средняя) (Black Lotus Poison): Черный лотос, чрезвычайно ядовитое растение, растет глубоко в лесах Южноземья. Оружие, покрытое его соком, наносит урон не менее 1 очка Здоровья и отнимает еще 4 очка Здоровья если цель не пройдет Сложную (-10%) Проверку Стойкости.

Слюна Химеры (Очень Трудная) (Chimera Spit): Добывается из желез Химеры, что само по себе маленький подвиг. Слюна Химеры очень токсична и жжет плоть при контакте, и даже попадание одной капли наносит урон в 1 очко Здоровья. Применение этого яда требует твердости рук, и успешной Проверки Ловкости, иначе на кожу отравителя попадает немного яда и он получает указанную выше рану. При первом же успешном попадании оружием смазанным слюной химеры, жертва должна успешно пройти Трудную (-20%) Проверку Стойкости или потеряет 1 очко Здоровья, и умрет через 1к10 раундов.

Багряная тень (Простая) (Crimson Shade): Багряная тень, созданная из листьев эсталийского кровавого дуба, является крайне сильным наркотиком. Выкурив дозу, персонаж получает бонус +3 к своему начальному результату инициативы (Ловкость плюс 1к10) и получает бонус +5% к Силе. Эффект

ТАБЛИЦА 5-20: ЯДЫ

Яд	Цена	Вес	Распространенность
Яд черного лотоса	20 зк	—	Очень редкая
Слюна химеры	150 зк	—	Очень редкая
Багряная тень	35 зк	—	Очень редкая
Темная злоба	30 зк	—	Очень редкая
Сердцеубийца	800 зк	—	Очень редкая
Шляпка сумасшедшего гриба	30 зк	—	Очень редкая
Корень мандрагоры	25 зк	—	Очень редкая
След мантикоры	65 зк	—	Очень редкая

ТАБЛИЦА 5-21: ДИКОВИНЫ

Предмет	Цена	Вес	Распространенность
Набор противоядий	3 зк	—	В дефиците
Святая вода	10 зк	—	В дефиците
Целебная припарка	5 п	—	Доступная
Гримуар	500 зк	—	Очень редкая
Амулет удачи	15 зк	—	Средняя
Религиозная реликвия	5 зк	—	В дефиците

этого препарата длится в течение одного часа. К сожалению, после каждого использования этого препарата, персонаж должен преуспеть в Очень Трудной (-30%) Проверке Силы Воли или получить штраф -10% на все проверки Рукопашной и Баллистики, пока не примет новую дозу.

Темная злоба (Сложная) (Dark Venom): Даже малейшая рана, зараженная темным ядом, добываемым из желез ужасных Хелдрейков — морских драконов Западного Океана, является источником непереносимой боли. Если вы теряете хотя бы 1 очко Здоровья от удара оружием, смазанным этим ядом, в следующем раунде вы теряете еще 1 очко Здоровья от электрических разрядов, бегущих по вашему телу.

Сердцеубийца (Трудная) (Heartkill): Мощные яды становятся еще более смертоносными если их смешать. Таковой является смесь ядов амфисбены (двухголовой змеи) и бармаглота. Смесь из них не имеет ни цвета, ни запаха и фактически не обнаружима, если подмешать ее в еду или в напиток. Выпивший должен пройти Сложную (-10%) Проверку Стойкости или умереть в течение 2к10 раундов, в течение которых яд распространится по его телу, доберется до сердца и уничтожит его.

Шляпка сумасшедшего гриба (Легкая) (Mad Cap Mushrooms): Шляпки сумасшедшего гриба — галлюциногенные грибы популярные среди племен Гоблинов с Красветных Гор. Съев их перед сражением, персонаж впадает в безумие и неконтролируемую ярость. Его Сила увеличивается на 1 и он становится невосприимчив к повреждениям, сокращая полученные повреждения на 1. В своем безумии он не может уклоняться и парировать. Эффект этого наркотика длится 2к10 раундов. В конце действия принявший наркотик теряет 2 очка Здоровья.

Корень Мандрагоры (Легкая) (Mandrake Root): Этот препарат популярен среди безумцев в виду своего ошеломляющего эффекта. Чтобы узнать подробности об этом яде смотри про Мандрагорщика в Главе IX.

След Мантикоры (Легкая) (Manticore Average): Созданный из экскрементов Мантикоры этот яд смертелен, но имеет усыпляющий побочный эффект. Первая рана, нанесенная оружием, смазанным

этим ядом, требует проведения Сложной (-10%) Проверки Силы Воли и при неудаче цель засыпает. Мало того, что цель проваливает в лишенную снов дрему, она должна успешно пройти Трудную (-20%) Проверку Стойкости. Если она проваливает и эту проверку, то умирает.

ДИКОВИНЫ

Диковины — необычные и редкие вещи, найти которые зачастую можно только в имуществе героев.

Набор противоядий (Antitoxin): Набор противоядий включает в себя маленький нож, несколько пакетов с травами и живых пиявок. Если при отравлении вы провалили проверку Стойкости, вы должны потратить 2 полных действия для спасения своей жизни с помощью набора противоядий. Если вы все еще живы к концу этих двух действий, вы можете совершить повторную проверку Стойкости.

Святая вода (Blessed Water): Священник или иной святой человек может благословить воду, тем самым очищая ее. Когда такая вода попадает на Нежить, она теряет 1 очко Здоровья, независимо от Бонуса Прочности Доспехов.

Гримуар (Grimoire): Книга, содержащая знания о магии, изучается волшебниками для постижения магического искусства.

Целебные Припарки (Healing Poultice): Теплая и злобонная припарка из целебных трав и различной грязи. Используется при Проверке Лечения, при этом, если используется для лечения серьезно раненного персонажа, он считается легко раненным для данной проверки Лечения и тем самым восстанавливает 1к10 очков Здоровья, а не одно. Персонажи, использующие припарку должны будут вынести вонь экскрементов, мочи коровы и другой гадости послужившей базой для этой смеси.

Амулет удачи (Lucky Charm): Никогда вы не найдете двух одинаковых амулетов удачи поскольку каждый включает различные руны, религиозные символы, или знаки и символы удачи. Амулет удачи можно использовать лишь единожды. Вы можете использовать Амулет удачи, чтобы пройти повторно любую проверку или проигнорировать 1 урона. Если вы используете последнее, то вы должны объявить об использовании амулета до определения потери очков Здоровья.

Религиозная реликвия (Religious Relic): Религиозные реликвии — это святые предметы или мощи святого человека. Такой объект может быть костью, обрывком ткани или драгоценностью. Религиозная реликвия дает бонус +5% к Проверкам Очарования и Узнаванию слухов против любых представителей этой религии.

ПРОТЕЗЫ И АКСЕССУАРЫ

Аксессуары и протезы охватывают все, что вы можете прикрепить или приделать к вашему телу. Искусственные конечности, протезы и другие вспомогательные средства часто необходимо после битвы или иной схватки со смертью. Они не являются чем-то необычным в Старом Свете.

Серьга (Earring): Достаточно обычное явление в Империи, как среди мужчин, так и женщин. Серьги и кольца в ушах и в носу обычно носят, как символ власти, иногда, чтобы отметить особое событие, обряд или деяние, а иногда и просто из-за прихоти или моды. Серьги и кольца в ушах и в носу могут отличаться друг от друга по качеству, от простой проволоки сбусинкой до тончайших ювелирных изделий, которые можно купить за деньги.

Глазная повязка (Eye Patch): Практичная и доступная альтернатива искусственному глазу, глазная повязка является круглым отрезком ткани на длинном шнуре, носимая поверх отсутствующего глаза и надежно крепящаяся на завязках позади головы. Материалы различаются, в зависимости от качества, начиная от тряпицы до отличной кожи, шелка и бархата. Дизайн и украшения входят и выходят из моды, хотя среди военных ветеранов есть традиция отображать герб своего полка или командира на повязке.

Протез глаза (False Eye): Человек может потерять глаз различными способами, но некоторые из них не желают признать поражение. Искусственные глаза популярны среди тщеславных богачей, которые могут позволить себе высококачественную стеклянную имитацию, изготовленную в соответствии с их оставшимся глазом. Однако там, где знать задала тон, многие пытаются ему следовать — отсюда и появились низкокачественные деревянные или каменные глаза, «заполняющие пробел» между богатыми и бедными.

Протез ноги (False leg): Печальная необходимость войны заставляет ремесленников и хирургов Империи практиковаться в создании протезов конечностей. Сделанные из набора различных ремней, чаш и обычных деревянных "колышков", эти протезы позволяют инвалидам стать мобильнее и вновь обрести независимость от окружающих. Худшие из них не более чем плохо обработанная деревяшка примотанная ремнями к культе, в то время как лучшие часто имеют гибкие соединения, инкрустированы гербами, текстами или картинами. Если у вас есть искусственная нога, вы получаете штраф -1 к своей Скорости а не делите ее пополам (смотри Необратимые последствия в Главе VI).

Золотой нос (Gilded Nose): Малоизвестный гном кузнец Скальт Хелфенхаммер, как говорят, создал первый протез носа после инцидента с черным порохом и свечой плохого качества. В то время

ТАБЛИЦА 5-22: ПРОТЕЗЫ И АКСЕССУАРЫ

Название	Цена	Вес	Распространенность
Серьга	1+ ш	0	Доступная
Глазная повязка	6+ п	0	Доступная
Протез глаза	1+ ш	0	Средняя
Протез ноги	6+ ш	0	Средняя
Золотой нос	6+ ш	0	В дефиците
Черепная пластина	1+ ш	0	Средняя
Татуировка	3+ ш	0	Средняя
Рука Ветерана	60+ зк	0	Редкая
Деревянные зубы	3+ ш	0	Средняя

как он выбрал самый благородный из металлов — золото, большинство обычных людей не могут позволить себе такого роскошного материала. Дерево, железо или керамика — основа большинства протезов, хотя термин «золотой нос» продолжает жить. Протезы обычного качества — немногим больше чем носовой протез, вставленный в носовую полость, в то время как лучшие почти неотличимые от настоящих.

Протез руки (Hook): Используется безрукими повсеместно на протяжении сотен лет сотни лет. Прикрепленные к культе тканью или кожаными ремнями, протезы плохого качества через некоторое время ржавеют и разрушаются, в то время как лучшие сделаны из редких металлов, украшены или имеют различные накладки, такие как ножи, фонари, столовые ложки и даже расчески.

Черепная пластина (Skull Plate): Используемая при самых тяжелых травмах головы, черепная пластина является изогнутым куском металла, вставленным или прикрученным болтами к кости, для того, чтобы закрыть пробитую часть черепа. Как правило, они различны по качеству: плохие — грубо обработаны, могут иметь следы сварки или вмятины и подобное. На лучшие нанесены руны или молитвы, и они инкрустированы чистым металлом или драгоценными камнями.

Татуировка (Tattoo): Татуировка — это украшение кожи, созданная с помощью внесения пигмента под кожу тонкими иглами. Они распространены среди матросов, солдат, гномов и воров. Татуировки плохого качества кривы и похожи на детские каракули, в то время как лучшие из них практически произведения искусства.

Рука Ветерана (Veteran's Hand): Состоит из двух или более металлических захватов контролируемых с помощью проволоки, ремней и давления. Этот дорогой протез позволяет пользователю захватывать и подбирать предметы, предоставляя неплохие возможности, хотя тонкие манипуляции остаются невозможными. Даже протезы плохого качества

являются чудесами техники, хотя они могли ранее находиться в использовании, быть потрепанными или ржавыми. Лучшие из них изящно украшены драгоценностями и позолотой, и иногда стоят больше, чем сами их владельцы.

Деревянные зубы (Wooden Teeth): Болезни, несчастные случаи и драки приводят к тому, что зубные протезы распространены в Империи. Покупатели имеют

возможность полностью, наполовину или частично заменить зубы, состоящие из дерева, слоновой кости или, в некоторых случаях, настоящих зубов, чтобы заменить свои собственные. Зубы плохого качества, зачастую уже имели владельцев, выглядят плохо и раздражают десны, в то время как лучшие из них высечены из лучшей древесины, отбелены и идеально подогнаны.

ГЛАВА VI: БОЙ, УРОН И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

«Работа героя есть славная смерть.

Это моя работа, за которую я получаю деньги.»

— Марчелло Финетти, тильянский наемник

Независимо от того, что захочет сделать персонаж, рано или поздно ему придется бороться за свою жизнь. Такова природа мира «Боевого Молота». Отказ приведет лишь к гибели. Никто не продержится долго в зверской, кровавой и

беспощадной борьбе за жизнь, если он не захочет бороться. И эта борьба полна грязи. Эта глава расскажет о том, как проходят сражения и как посчитать урон от близких к ним ситуаций, таких как ловушки, падения, ожоги и т.п.

— ОТСЛЕЖИВАНИЕ ВРЕМЕНИ —

В большинстве игровых ситуаций нет необходимости отслеживать время с точностью до секунды. Когда игрок взаимодействует с НПИ, отыгрывает, использует навыки — точность не нужна. МИ просто следит за ходом времени так, как он считает нужным, и за тем, чтобы игра проходит в нужном темпе. Если игроки говорят МИ, что хотят попасть на другую сторону Альтдорфа, он может ответить следующее: «Хорошо. Вам потребуется примерно час, так как на улицах сейчас много народа». Нет никаких правил регулирующих это, но МИ должен быть последовательным и рассудительным в своих решениях. Такой выбор свободного времени часто используется, когда МИ хочет добиться развития истории. Это называется временем повествования.

В определенные моменты истории точность подсчета времени крайне важна, в частности во время нанесения рубящего или колющего удара в ближнем бою, когда доли секунды часто решают, погибнете вы или выживите. В подобных ситуациях время отслеживается в «раундах». Один раунд длится десять секунд, каждый персонаж и существо, вовлеченные в столкновение, действуют в свою фазу. В свою очередь персонаж может сделать одно или несколько действий (смотри **Действия** ниже).

МИ решает, когда переключиться со свободного повествования на формальные раунды. Обычно это происходит, когда ПИ и НПИ собираются начать сражение.

— БОЕВЫЕ РАУНДЫ —

Каждый персонаж, включая НПИ и монстров, совершает действия в свою очередь в течение раунда. Поэтому необходимо определить в какой последовательности будет действовать каждый. В начале боя нужно предпринять следующие шаги:

- **Шаг 1. Бросок инициативы:** В начале первого раунда каждая из конфликтующих сторон должна совершить бросок Инициативы. Инициатива персонажа равна Ловкость + 1к10. Результат этого броска используется во всех последующих раундах.
- **Шаг 2. Определение очереди инициативы:** МИ оценивает все результаты бросков инициативы, включая результаты НПИ и монстров, и располагает их от наибольшего к наименьшему. Это показывает очередность действий во время каждого раунда боя.
- **Шаг 3. Неожиданное нападение:** Начиная бой, МИ определяет, подверглась ли неожиданному нападению какая-нибудь из конфликтующих сто-

рон. Это затрагивает лишь первый раунд, и то не обязательно. Сторона конфликта, которая подверглась неожиданному нападению, теряет свое место в очереди в первом раунде боя. На них неожиданно напали и их противники получают полный раунд для того, чтобы «навалиться» на них.

- **Шаг 4. Очередность действий персонажей:** Начиная с участника, обладающего самым высоким результатом броска инициативы, все получают возможность действовать по очереди. Во время своей очереди, персонаж может совершить одно или несколько действий (см. **Действия** ниже). Как только персонаж заканчивает свои действия, следующий участник начинает свои.
- **Шаг 5. Конец раунда:** Как только каждый участник завершил свои действия, раунд заканчивается.
- **Шаг 6. Повторяйте шаги 4 и 5 при необходимости:** Разыгрывайте раунды, пока бой не закончится или пока не свершится то, что вы заранее задумали.

— ИНИЦИАТИВА —

Инициатива определяет очередность действий персонажей в каждом раунде. Чтобы определить Инициативу, бросьте кубик 1к10 и добавьте к нему значение характеристики Ловкость персонажа. МИ ответственен за определение инициативы для всех НПИ и монстров.

Как только все совершили бросок, МИ создает список и

записывает в него персонажей по убыванию значения Инициативы, от наибольшей к наименьшей. Эта очередь показывает, когда каждая из сторон будет действовать в каждом раунде до тех пор, пока бой не будет закончен.

Если у нескольких персонажей значение Инициативы равно, они действуют в зависимости от своей Ловкости

(от большей к меньшей).

Пример: *Вильгельм, солдат с Ловкостью 35%, должен определить Инициативу, когда его группа была атакована гоблинами. Вильгельм выкидывает 6 на 1к10, значит его инициатива в этом бою 41 (35+6=41). Его компаньон Гертруда получила 39, а три гоблина 30. Вильгельм (41) начинает действовать первым, затем действует Гертруда (39), а после три гоблина (30).*

МИ должен сделать один бросок инициативы на каждую группу схожих персонажей. Например, если 3 гоблина участвуют в бою, нет необходимости бросать Инициативу отдельно для каждого гоблина, ведь они обладают одинаковыми характеристиками. Один бросок делается для всех них, и они будут действовать в одно и то же время в свою очередь Инициативы.

Большинство боев длится несколько раундов. В любом случае вы должны определить Инициативу в начале боя. Одна-

жды установленная очередь Инициативы переходит из раунда в раунд. Чтобы было понятнее, приведем предыдущий пример: в начале каждого раунда будет сначала действовать Вильгельм, затем Гертруда, а потом гоблины.

Если во время боя в него хотят вступить новые персонажи, просто совершите бросок инициативы и добавьте их в очередь. МИ определяет, в каком раунде новоприбывшие присоединятся к битве.

Пример: *Упомянутый выше бой длится уже три раунда и один из гоблинов был убит. На помощь оставшимся гоблинам приходит орк и МИ совершает бросок инициативы, в результате получая 32. В новом раунде очередь Инициативы перематривается, теперь она выглядит так: Вильгельм (42), Гертруда (39), орк (32) и два оставшихся гоблина (30).*

— НЕОЖИДАННОЕ НАПАДЕНИЕ —

Неожиданное нападение может быть реализовано лишь в первый раунд боя. МИ определяет, подверглась ли неожиданному нападению какая-нибудь из сторон. Все зависит от личного понимания ситуации МИ, основанной на обстоятельствах и действиях враждующих сторон, которые и привели к столкновению. МИ должен принять во внимание следующее для того, чтобы определить возможность неожиданного нападения:

- Кто-то скрывается? Успешное использование навыка Скрытность перед боем может помочь персонажам скрыться. Наиболее осторожные оппоненты могут противопоставить этому проверку навыка Восприятия.
- Кто-то крадется? Успешное использование навыка Бесшумности перед боем может позволить одной из сторон подкрасться и напасть из засады. Наиболее осторожные оппоненты могут противопоставить этому проверку Восприятия.
- Есть ли неблагоприятные условия? Ими могут быть и стук градин о камни, и магические эффекты, и многое другое.
- Есть отвлекающий фактор? Возможно, что-то отвлекает оппонентов от происходящего. Например, внимание культивистов может быть полностью поглощено неистовым танцем верховной жрицы, и они не замечают нападения.

Принимая во внимание все вышеизложенное, МИ должен решить какие из сторон подверглись неожиданному

нападению. Обычно неожиданному нападению подвергаются не все оппоненты, а лишь часть из них. Например, шайка разбойников легко может неожиданно напасть на группу пьяных солдат, но не на их остроглазого (и необычно настороженного) проводника.

Если никого не застали врасплох, то бой идет как обычно. Персонажи, которые подверглись неожиданному нападению, теряют свою очередь в первом раунде. Они не могут делать ничего, кроме как стоять в оцепенении, в то время как их противники нападают на них. После того как прошел первый раунд, персонажи, на которых неожиданно напали, возвращаются «в строй» и могут действовать как обычно.

Пример: *Давайте вернемся к Вильгельму и Гертруде. Скажем, вместо того, чтобы напасть в открытую, когда их приближение явно будет заметно, гоблины устраивают засаду. Бой начинается, когда гоблины пытаются атаковать из засады. МИ решает, что Вильгельма и Гертруду застали врасплох. Гоблины целятся и стреляют в неудачливых искателей приключений. Так как на них напали неожиданно, Вильгельм и Гертруда не получают возможности действовать в первом раунде. Как только гоблины сделали свои выстрелы, неожиданное нападение подходит к концу. МИ начинает второй раунд как обычно, начиная с того, у кого самый большой результат в очереди Инициативы.*

— ДЕЙСТВИЯ —

Во время каждого раунда каждый персонаж получает возможность действовать (если его не застали врасплох). В свою очередь персонаж может совершить одно или несколько действий. Есть три типа действий в РИИМ:

- **Полное действие (Full Action):** Полное действие требует абсолютной сосредоточенности персонажа тогда, когда наступает его очередь. Персонаж, который использует Полное действие, в этом раунде

не может применить полудействие.

- **Полудействие (Half Action):** Полудействия — это довольно простые действия, такие как движение или выхватывание оружия. Персонаж может сделать два полудействия вместо того чтобы сделать Полное действие.
- **Свободное действие (Free Action):** Свободное действие занимает долю секунды и может быть использовано вместе с любыми другими действиями. Нет никакого определенного предела числу свободных действий, которые персонаж может совершить за раунд, но МИ должен руководствоваться здравым смыслом, чтобы установить, что может быть сделано за один раунд.

Например, персонаж может совершить Стремительную атаку (Полное действие) или Прицелиться и Выстрелить (два Полудействия). Важно помнить, что весь раунд равен 10 секундам и действия персонажа в нем занимает лишь несколько мгновений.

Выхватывание оружия, атака и движение — типичные действия. Во время своей очереди персонаж может сделать Полное действие или два Полудействия по своему желанию, но есть два исключения:

1. Персонаж не может предпринять более одного действия «атака» в свою очередь. Действие атаки — это любое действие со словом «атака» в названии.
2. Персонаж не может предпринять более одно действия «сотворение» в свою очередь. Действие сотворения позволяет персонажам использовать заклинания магии.

Любое действие может сопровождаться разговором, шуткой, боевым кличем или другими короткими словесными выражениями, которые считаются свободными действиями. МИ решает, что игрок может сказать за отведенное время, логично, что это может быть краткая фраза или предупреждающий окрик своих товарищей, а вот декламировать длинные стихи работы печально известного драматурга Детлефа Зирка вряд ли возможно.

Пример: Бандитка Гертруда выбрасывает Инициативу 44 в этом раунде. Когда наступит ее очередь, настанет её время решить, что делать, Патрульный преследует ее, и она решает выстрелить в приближающегося служителя закона и отступить в лес. Атака и перемещение — два полудействия, таким образом, Гертруда больше ничего не сможет сделать в этом раунде. Как только она заканчивает свои действия, следующим по очереди инициативы будет действовать её оппонент (в данном случае Патрульный с Инициативой 35).

Большинство действий должно быть закончено во время вашей очереди. Например, вы не можете начать атаку в одном раунде и закончить ее в другом. Но некоторые дей-

ствия длятся дольше одного раунда по времени до своего окончания. Они известны как расширенные действия и отображены в описании каждого действия.

Персонаж, совершающий расширенное действие, должен продолжать это действие пока не закончит его (например, он не может начать перезарядить пистолет, переместиться и, затем, закончить перезарядку). Персонаж может прервать начатое действие до его окончания, но это означает, что все прошедшее до этого момента время было потрачено впустую.

Пример: Инженер Галланд должен перезарядить свой пистолет и это занимает два полных действия. Он начинает это делать в свою очередь, затрачивая Полное действие. В следующем раунде он заканчивает перезарядку, потратив еще одно Полное действие. Если бы он хотел отказаться от своих усилий по перезарядке после первого раунда, расширенное действие бы было прервано, и он должен бы был начать этот процесс позже, когда он захотел бы перезарядить пистолет.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Есть одиннадцать действий, которые являются наиболее распространенными боевыми маневрами. При первом знакомстве с РИБМ рекомендуется использовать только их. Эти действия используются в большинстве боевых ситуаций. Вот они:

ПРИЦЕЛИВАНИЕ (ПОЛУДЕЙСТВИЕ) (AIM)

Персонаж использует несколько секунд для приготовления к атаке ближнего или дистанционного боя, тем самым увеличивая шанс поразить цель. Если персонаж после этого использует обычную атаку, то он получает +10% бонус к Рукопашной (для рукопашных атак) или к Баллистике (для дистанционных атак).

СОТВОРЕНИЕ (РАЗЛИЧНО) (CAST)

Персонаж использует заклинание. Если персонаж потратит ещё и полудействие, то к броску сотворения может быть прибавлен результат проверки навыка Концентрация. Смотри Главу VII для получения дополнительной информации. Сотворение может быть расширенным действием. Вы не можете сотворить более одного заклинания за раунд.

СТРЕМИТЕЛЬНАЯ АТАКА (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ) (CHARGE ATTACK)

Персонаж мчится на противника и совершает одну единственную атаку. Противник должен быть на расстоянии не меньше 4 ярдов (2 клеток) от персонажа, но в пределах области движения персонажа (смотри Таблицу 6-1: Движение в бою в ярдах). Последние 4 ярда (2 клетки) между атакующим и противником должны находиться на прямой линии и атакующий должен проследить, чтобы между ним и целью можно было пробежать напрямик. Атакующий получает +10% бонус к Рукопашной.

ОТСТУПЛЕНИЕ (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ) (DISENGAGE)

Персонаж вырывается из схватки и может сбежать

(смотри Таблицу 6-1: Движение в бою в ярдах для определения дистанции). Труднопроходимая местность, такая как щебень или подлесок, сокращают данное расстояние вдвое (округляется вверх). Пытаясь сбежать от одного или нескольких противников во время схватки, не используя отступление, персонаж дает возможность каждому из своих оппонентов провести по себе свободную атаку, прежде чем он сможет убежать. Эта атака премиальная и идет в дополнение к любой другой атаке противника, сделанной им во время своей очереди.

ДВИЖЕНИЕ (ПОЛУДЕЙСТВИЕ) (MOVE)

Персонаж может сделать несколько шагов (смотри Таблицу 6-1: Движение в бою в ярдах для определения дистанции). Труднопроходимая местность, такая как щебень или подлесок, сокращает данное расстояние вдвое (округляется вверх).

ПОДГОТОВКА (ПОЛУДЕЙСТВИЕ) (READY)

Персонаж может выхватить оружие из ножен или достать предмет из подручного мешочка или кармана. Персонаж может убрать предмет, находящийся у него в руках за это же время. Например, вложить меч в ножны и выхватить из ножен кинжал одним действием. Персонаж может так же использовать это действие для того, чтобы взять флягу или другую емкость и выпить содержимое.

ПЕРЕЗАРЯДКА (РАЗЛИЧНО) (RELOAD)

Персонаж может перезарядить стрелковое оружие. Смотри Главу V, чтобы узнать количество времени, необходимое для перезарядки различных видов оружия. Перезарядка может быть расширенным действием.

ВСТАТЬ/ОСЕДАТЬ (ПОЛУДЕЙСТВИЕ) (STAND/MOUNT)

Персонаж может встать, если в данный момент лежит на земле, или оседлать ездовое животное, такое как лошадь

или пони.

ОБЫЧНАЯ АТАКА (ПОЛУДЕЙСТВИЕ) (STANDARD ATTACK)

Персонаж может сделать одну атаку в рукопашном или дистанционном бою.

БЫСТРАЯ АТАКА (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ) (SWIFT ATTACK)

Персонаж может сделать несколько атак рукопашного или дистанционного боя, в зависимости от величины своей характеристики Атака. У персонажа должна быть Атака 2 или больше, чтобы с выгодой использовать это действие. Делая дистанционную атаку, персонаж может использовать это действие, если оружие может быть перезаряжено за свободное действие или если у персонажа есть по заряженному пистолу в каждой руке. В последнем случае персонаж может сделать максимум 2 атаки (по одной с каждой руки).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКА (РАЗЛИЧНО) (USE A SKILL)

Персонаж использует навык, что обычно является проверкой его навыка. Смотри Главу IV. Использование навыка может быть расширенным действием.

РАСШИРЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Когда игроки освоились с Основными действиями, они вместе с МИ могут захотеть добавить больше тактических элементов в сражения. Тогда пришло время познакомиться с расширенными действиями. Прежде чем пытаться использовать расширенные действия, игрокам необходимо ознакомиться с основными действиями, так как они часто требуют корректировок значений характеристик из раунда в раунд.

ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА

В «Боевом Молоте» правила допускают использование тактической карты (иногда называемого полем боя) и 30 миллиметровых миниатюр для отображения хода боя. Этот подход хорошо визуализирует игру и позволяет вам полностью оценить положение всех воюющих сторон. Вы можете найти карты с уже отпечатанными на них различными элементами, а можете использовать чистые карты и можете наносить на них различные элементы карандашом, а затем стирать. Это позволит вам схематически изобразить ландшафт и другие важные объекты на карте перед боем. Чистые карты можно использовать так же и для отслеживания длительности волшебства, перезарядки оружия и тому подобного, так как вы можете делать отметки прямо на ней. Тактическая карта расчерчена сеткой с клетками в 1 дюйм, что упрощает измерение расстояний. В «Боевом Молоте» эти клетки равны расстоянию 2 на 2 ярда.

Чтобы реализовать все возможности тактической карты вам потребуются миниатюры. Вам нужно иметь хотя бы по одной миниатюре для каждого ПИ, МИ должен подготовить соответствующее количество миниатюр самых распространенных врагов, таких как: зверолоуды, орки, гоблины, наемники и т.п. Если у вас нет миниатюр, то существует множество вещей способных их заменить, например: фишки, монеты или камни. Люди, гномы, полурослики, зверолоуды и другие гуманоиды занимают одну клетку на карте. Более крупные существа могут занимать 2, 4 или больше клеток.

Если вы не любите тактические карты, но хотите использовать миниатюры, то используйте следующие правила: просто возьмите рулетку и замените все слова “клетки”, используемые в книге, на “дюймы”. Это делает движение по карте более гибким и в качестве преимущества дает возможность использовать трехмерный ландшафт.

Некоторым игрокам вообще не нравится использование миниатюр, они предпочитают чистое воображение. Поэтому, везде в правилах, где расстояние четко заданно, оно указывается сначала в ярдах, а уже затем в клетках, в круглых скобках. Этот метод требует, чтобы МИ держал всю карту боя и расположение воюющих персонажей у себя в голове, но это же, позволяет и увеличить свободу описания различных действий.

ЯРОСТНАЯ АТАКА (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ) (ALL OUT ATTACK)

Персонаж предпринимает яростную атаку, подвергая себя опасности, чтобы нанести действительно эффективный удар. Персонаж получает бонус +20% к Рукопашной при атаке в ближнем бою. Однако до своей следующей очереди он не может парировать или уклоняться.

ПОЛНАЯ ЗАЩИТА (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ) (DEFENSIVE STANCE)

Персонаж не атакует в этом раунде, предпочитая сосредоточиться на защите. До его следующей очереди любая атака по нему получает штраф -20% к Рукопашной.

ОЖИДАНИЕ (ПОЛУДЕЙСТВИЕ) (DELAY)

Персонаж наблюдает за оппонентом и ждет. Когда используется действие Ожидание, очередь персонажа немедленно заканчивается, но он сохраняет полудействие для дальнейшего использования. В любое время перед своей следующей очередью персонаж может предпринять это полудействие. Если два персонажа пытаются использовать действие Ожидания друг против друга, оба проходят проверку Ловкости и победитель атакует первым. Если полудействие не использовано персонажем до получения им очереди, возможность его использования пропадает.

ФИНТ (ПОЛУДЕЙСТВИЕ) (FEINT)

Обманное действие, вынуждающее врага ждать атаки с той стороны, где её не будет. Делается взаимная проверка Рукопашной, и если атакующий ее прошел и если следующим его действием будет атака, то от неё нельзя уклониться или парировать её. Если следующее действие персонажа не обычная атака, то преимущества теряются.

ОСТОРОЖНАЯ АТАКА (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ) (GUARDED ATTACK)

Персонаж атакует, только удостоверившись, что он достаточно защищен от ответных ударов. Он совершает атаку со штрафом -10% к Рукопашной. До своей следующей очереди персонаж получает бонус +10% к любым своим попыткам парирования и уклонения.

СКАЧОК/ПРЫЖОК (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ) (JUMP/LEAP)

Персонаж спрыгивает вниз или перескакивает через что-то. Подробнее о скачках и прыжках смотри ниже в этой главе.

МАНЕВР (ПОЛУДЕЙСТВИЕ) (MANOEUVRE)

Яростно атакуя, персонаж сдвигает цель на 2 ярда (1 клетку) в направлении, указанном игроком. При желании персонаж так же может продвинуть на 2 ярда (1 клетку). Маневр разрешается как взаимная проверка Рукопашной. В случае успеха противник и персонаж передвигаются так, как описано выше. При этом противник не может занять место другого персонажа или какого-либо объекта (стена, бочонок и т.д.).

ЗАЩИТНАЯ СТОЙКА (ПОЛУДЕЙСТВИЕ) (PARRYING STANCE)

Персонаж готовится парировать удар оппонента. В любой момент перед своей очередью действовать персонаж может парировать одну успешную атаку, если он знает о ней. Действие защитной стойки заканчивается в начале его следующей очереди действий независимо от того парировал он удар или нет. Если у персонажа есть оружие в левой руке (включая щит и баклер), то он может парировать единожды в раунд свободным действием. Смотри уклонение и парирование ниже для более подробной информации.

БЕГ (ПОЛНОЕ ДЕЙСТВИЕ) (RUN)

Максимальная Скорость бега персонажа определяется по Таблице 6-1: Дистанция передвижение в бою в ярдах. Во время бега по персонажу труднее попасть из дистанционного оружия, но он становится легкой мишенью для рукопашных атак, так как не может активно защищаться. До своей очереди все дистанционные атаки по персонажу проходят со штрафом -20%, а все атаки Рукопашной с бонусом +20%. Персонаж не может бежать по труднопроходимой местности.

Пример: Бандитка Гертруда поймана преследующим ее Патрульным и вынуждена вступить в схватку. Инициатива Гертруды 44 и она ходит первой. Она тратит полудействие для того, чтобы совершить обычную атаку по Патрульному, но промахивается. Она тратит оставшееся полудействие для того, чтобы принять защитную стойку. Инициатива Патрульного 35 и теперь наступает его очередь. Он знает, что в любую секунду прибудет Сержант и совершает осторожную атаку, являющуюся полным действием, решив избежать рискованных действий. Он так же промахивается и из-за отсутствия других сторон конфликта раунд заканчивается. В начале нового раунда появляется Сержант и МИ бросает инициативу для нового участника столкновения. Выпадает 50 и Сержант может действовать перед Гертрудой. Он атакует ее и попадает. Но у Гертруды есть возможность парировать, которая доступна до начала ее следующей очереди. Она решила использовать ее и делает успешную проверку Рукопашной. Атака Сержанта отбита и снова наступает очередь Гертруды.

ТАБЛИЦА 6-1: ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В БОЮ В ЯРДАХ

Параметр Скорость	Движение/Отступление	Стремительная атака	Бег
1	2	4	6
2	4	8	12
3	6	12	18
4	8	16	24
5	10	20	30
6	12	24	36
7	14	28	42
8	16	32	48
9	18	36	54
10	20	40	60

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

Если игрок хочет сделать что-то не описанное действиями, перечисленными здесь, то МИ должен сам решить сколько времени займет это действие и каким по типу оно будет. Имейте в виду, что раунд длится 10 секунд, а это очень долгое время, когда вы находитесь в гуще сражения. МИ решит, сколько времени займет действие и как оно будет разрешено (проверкой характеристики, проверкой навыка, обоюдными проверками и т.д.).

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ В БОЮ

Есть четыре типа движения, которые персонажи могут использовать для перемещения в бою: стремительная атака, отступление, движение и бег. Как далеко персонаж может пройти, когда использует эти различные типы движения, зависит от его характеристики Скорость. Эти расстояния можно посмотреть в **Таблице 6-1: Передвижение в бою в ярдах**. Если персонаж сидит верхом, то надо использовать характеристику Скорость верхового животного. Длину прыжков и скачков смотри ниже.

Для партий, в которых используют тактическую карту, определить количество клеток просто — для шага оно равно характеристике Скорости, для стремительной атаки передвижение персонажа в клетках равно удвоенной характеристике Скорости, а для бега — утроенной.

РЕЗУЛЬТАТ АТАКИ

Чтобы напасть на противника персонаж должен использовать атакующее действие (яростная атака, стремительная атака, осторожная атака, обычная атака или быстрая атака). Персонаж должен находиться рядом со своим противником для того, чтобы провести рукопашную атаку и должен видеть цель для того, чтобы совершить дистанционную атаку. Далее описан способ определения результативности атаки:

1. **Чтобы атаковать киньте процентную кость (1к100).** Используйте Рукопашную для рукопаш-

ных атак и Баллистику для дистанционных атак. Если игрок выкидывает число меньше или равное Рукопашной или Баллистике (в зависимости от типа атаки) — то он попадает по цели.

2. **Определите куда вы попали.** При попадании игрок определяет куда попал удар. Используйте значение, обратное числу выпавшему на кости (если вы выкинули 37, то зона поражения определяется как 73) и сопоставьте с Таблицей ниже:

ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ

Результат	Зона
01-15	Голова
16-35	Правая Рука
36-55	Левая Рука
56-80	Торс
81-90	Правая Нога
91-00	Левая Нога

3. **Для определения количества урона возьмите 10-гранную кость.** Киньте 1к10 и добавьте урон оружия (смотри Главу V). Результат покажет количество нанесенного урона.
4. **Противник уменьшает урон.** Вычтите Бонус Стойкости и Очки Доспеха оппонента, соответствующие зоне поражения, из нанесенного урона.
5. **Запись урона (любого).** Если значение урона останется выше нуля, то оно вычитается из Здоровья противника. Если значение урона стало равно нулю или ниже, то это значит, что противник слишком вынослив или очень хорошо защищен и удар не нанес вреда его Здоровью.

Пример: Эльфийка Тариэль, Воин братства, с Баллистикой 42% пытается подстрелить гоблина, рыскающего близ эльфийского поселения. Она выкидывает 25%. Так как это число меньше значения ее Баллистики — ее атака успешна. Затем она ис-

ДОПОЛНИТЕЛЬНО:

РАЗНОВИДНОСТИ БЫСТРОЙ АТАКИ

Боевая система разработана для непринужденной запоминающейся игры. В свою очередь персонаж предпринимает некоторые действия, затем очередь переходит к противнику и он делает тоже самое. Эта система хорошо работает с точки зрения играбельности, но некоторые игроки наверняка захотят увидеть больше реализма, нежели бесконечные атаки. Если игроки не против усложнения системы, МИ может использовать одно из или оба следующих правила:

ПОСТЕПЕННАЯ АТАКА

Когда персонаж применяет быструю атаку, он совершает несколько атак, равных половине его параметру Атака (округленного в меньшую сторону) в свою очередь. В конце раунда, когда все воюющие стороны предприняли свои действия, он может совершить свои оставшиеся атаки. Если несколько оппонентов предпринимает быструю атаку, атаки в конце раунда производятся в порядке очереди инициативы.

СНИЖЕНИЕ ТОЧНОСТИ

Совершая много нападений в одном раунде, персонаж, возможно, не в состоянии совершить их с одинаковой точностью. В этой разновидности атаки персонаж получает штраф -10% к Рукопашной на все последовательные броски атаки, кроме первого (до минимальной Рукопашной 10%). Первая атака в этом раунде совершается без штрафа, вторая со штрафом -10%, третья с -20% и т.д.

пользует значение, обратное выпавшему на кости, для определения зоны поражения. 25% становятся 52 и ее выстрел поражает левую руку гоблина. Теперь она бросает кость на урон. Она использует большой лук, показатель урона у которого 3. Она бросает 1к10 и выбрасывает 8. Итого она нанесла Урона: $8+3=11$. Бонус Стойкости гоблина равен двум и он носит кожаную кирасу. Так как такой доспех не прикрывает зону поражения, то гоблин может использовать только Бонус Стойкости для того, чтобы уменьшить урон. Гоблин теряет $11-2=9$ очков Здоровья.

УКЛОНЕНИЕ И ПАРИРОВАНИЕ

Бросок кости в ближнем бою сам по себе означает, что цель каким-то образом защищается (про беспомощных персонажей смотри ниже). Рукопашный бой не состоит из одних лишь ударов мечом — это серия атак, где нападающий пытается найти брешь в защите противника, а защищающийся пытается противостоять ему. Неудачный бросок означает, что защищающегося было слишком трудно эффективно поразить, в то время как успешная атака означает, что нападающий провел эффективный удар. Как бы то ни было, бросок атаки не рассказывает всей истории. Есть возможность избежать даже успешного удара, используя уклонение или парирование. Это последние рубежи обороны у сошедшихся в схватке.

Персонаж может парировать успешное нападение или с помощью защитной стойки, или, пользуясь оружием во второй руке, главное, что он должен знать о нападении и подготовить оружие. Для парирования необходимо сделать проверку Рукопашной. Если персонажу она удастся, то удар парирован и атака отбита (не делается бросок урона). Если проверка провалена, то удар проходит и противник совершает бросок урона как обычно. Для парирования не требуется наличия специальных навыков или талантов. Парирование занимает полудействие, если совершается из защитной стойки, или свободное действие, если у вас есть оружие во второй руке. Смотрите следующий раздел для получения дополнительной информации о выгоде использования оружия в каждой руке.

Персонаж может сделать лишь одно парирование в раунд.

Уклонение — это сложный маневр, и его могут использовать лишь хорошо обученные воины. После того как в персонажа попадают, но до броска урона, он может попытаться уклониться от удара, если он знает об атаке и обладает соответствующим навыком. Просто сделайте проверку навыка Уклонение (смотри Главу IV). Если проверка Уклонения успешна, то персонаж избегает атаки и удар проходит мимо (не совершается бросок урона). Если проверка провалена, то удар проходит и противник совершает бросок урона как обычно. Уклонение — это свободное действие.

Персонаж может сделать лишь одно уклонение в раунд.

Персонаж не может парировать и уклоняться от одного и того же нападения. Персонаж может уклоняться и парировать рукопашные атаки, но не дистанционные.

Пример: Бандит с инициативой 33 начинает бой, атакуя Посыльного Клауса, инициатива которого лишь 25. Бандит совершает бросок атаки и попадает. У Клауса нет навыка Уклонение, и он не может избежать удара таким способом. Так как Бандит ходит раньше Клауса, Посыльный еще не может использовать свои действия для того, чтобы принять защитную стойку. Но он использует щит, что дает ему право блокировать атаку свободным действием. Он решает использовать парирование и совершил успешную проверку Рукопашной, избегая удара. Инициатива Клауса равна 25 и наступает его очередь действовать. Он тратит полудействие для того, чтобы Прицелиться (получая бонус +10% к Рукопашной для своей следующей атаки), а затем использует свое второе полудействие чтобы совершить Обычную атаку. Он попадает по Бандиту, но тот имеет навык Уклонения, успешно проходит проверку и избегает урона. Начинается новый раунд (Клаус снова может парировать свободным действием) и Бандит с инициативой 33 ходит первым.

БОЙ ДВУМЯ РУКАМИ

Многие бойцы используют оружие во второй руке (в том числе и щиты). Подобный стиль боя имеет свои преимущества и недостатки. Следующие правила применяются, когда вы используете оружие в каждой руке:

- Персонаж должен использовать одно из следующих оружий в ведущей руке: Кинжал, Шпага, Одноручное оружие, Утренняя звезда или Рапира.
- Персонаж должен использовать одно из следующих видов оружий в ведомой руке: Баклер, Кинжал, Одноручное оружие, Дага, Щит или Мечелом.
- Персонаж может использовать любую руку для того, чтобы совершить атаку. Оружие в ведомой руке не дает дополнительной атаки. Атаки оружием в ведомой руке получает штраф -20% к Рукопашной.
- Персонаж может парировать свободным действием единожды в раунд. Это парирование может использоваться в любой момент во время раунда. Ограничение в одно парирование в раунд остается в силе.

РАЗЛИЧИЕ ЗОН ПОРАЖЕНИЯ

Основные правила по зонам поражения (смотри Результат атаки выше) достаточно просты. Но они имеют два допущения. Во-первых, они отображают борьбу двух гуманоидов, таких как человек, орк, зверолод или эльф. А во-вторых, они допускают, что можно попасть атакой во

все части тела оппонента. Очевидно, что подобное не всегда возможно. Когда возникают необычные ситуации, используйте следующие правила:

- Если удар не может поразить зону поражения, очевидно, что он не может быть нанесен по ней. Дистанционная атака в солдата, стоящего в бойнице крепостной стены, не может поразить его ноги. Точно так же, полурослик не может мечом поразить голову великана. В подобных случаях ограничьтесь зонами поражения, которые он может достать. Если зона поражения недостижима, МИ может использовать ближайшую из достижимых зон поражения вместо этой.
- Нападая на всадника (например, гоблина на волке), игрок может выбрать, кого атаковать — скакуна или всадника.
- Для больших монстров, не носящих доспехов, наиболее простой способ - игнорировать правила зоны поражения, пока не нанесен критический урон

ТАБЛИЦА 6-2: СЛОЖНОСТЬ В БОЮ

Сложность	Модификатор навыка	Пример
Очень легкая	+30%	Атака неподозревающего противника
Легкая	+20%	Атака с превосходством 3 к 1. Атака оглушенного противника.
Простая	+10%	Атака с превосходством 2 к 1. Атака противника сбитого с ног.
Средняя	Нет	Обычная атака.
Сложная	-10%	Атака из положения лежа. Атака/уклонение в грязи или при сильном дожде.
Трудная	-20%	Атака в определенную зону поражения. Уклонение в положение лежа.
Очень трудная	-30%	Атака/уклонение в глубоком снегу. Парирование дубины великана.

(смотри ниже).

- Если существо имеет несколько одинаковых конечностей (например, четыре ноги, две головы и т.д.) то вы попадаете по той, которая расположена ближе к вам. Если они располагаются на одинаковом расстоянии, киньте кубик для того, чтобы определить в какую из них вы попали.
- Если у существа есть необычные части тела — используйте здравый смысл. Например, удар может попасть в щупальце мутанта вместо руки.

УСКОРЕНИЕ БОЯ

Если игроки используют полный вариант правил РИБМ, то бой может занять изрядное количество времени. Многие группы получают удовольствие от таких тактических элементов в своей РПГ, но другие предпочитают подчеркивать другие возможные аспекты ролевого опыта (отыгрыш персонажа, разрешение проблем и т.д.). Если для игроков скорость боя важнее его более точного моделирования, они могут использовать один из следующих вариантов:

ОТСУТСТВИЕ ЗОН ПОРАЖЕНИЯ

Система зон поражения добавляет значительное количество времени и расчетов в боевом столкновении. Если игроки не возражают против небольшого уровня абстракции, то можно ускорить бой не используя зоны поражения. Используя такой метод — используйте Базовые правила доспехов. Игроки могут определить зону поражения только при Критических ударах; или же использовать внезапную смерть от критических ударов.

БЫСТРАЯ СМЕРТЬ ДЛЯ ВСЕХ

Обычная система критических ударов обеспечивает множество различных результатов, многие из которых требуют дополнительных вычислений в связи с кровотечениями, деформациями и т.д. Большинство вычислений можно избежать, используя быструю смерть при критических ударах. Эта система позволяет быстро определить мертв персонаж или нет, таким образом ускоряя игру.

ДЕЙСТВИЯ, ДЕЙСТВИЯ, ДЕЙСТВИЯ

Другой способ ускорить события — дать всем еще одно полудействие в раунд. Это изменение позволяет сделать больше в каждом раунде, позволяя персонажам (в некоторых случаях) быстрее сотворить заклинание или перезарядить стрелковое оружие. Недостаток заключается в том, что персонажи становятся слишком мобильными и некоторые ситуации могут оказаться для них слишком простыми.

МЕНЬШЕ ЗНАЧИТ БОЛЬШЕ

Как уже отмечалось, расширенные действия являются более сложными, нежели обычные. Игра становится более простой, если запретить расширенные действия или разрешить лишь некоторые из них. Например, МИ может принять решение оставить бег и защитную стойку, но убрать маневры, стремительную и осторожную атаку.

ДИСТАНЦИОННАЯ АТАКА

Дистанционная атака проводится так же, как рукопашная атака, но с некоторыми изменениями. Во-первых, оппоненты не могут уклоняться и парировать дистанционную атаку. Во-вторых, персонажи не могут проводить дистанционные атаки, если они участвуют в ближнем бою и не вооружены ручным арбалетом или пистолем. В-третьих, персонаж должен видеть цель. Если персонаж не видит противника по какой-то причине: тот спрятался за деревом, его загораживает ваш союзник или другой враг, или туман ухудшает видимость, или просто темно и т.п. — то он не может стрелять.

К проверке Баллистики применяются модификаторы в зависимости от обстоятельств. Например, оппонент может уйти с линии огня или быть частично скрыт, что усложнит атаку по нему. МИ должен использовать **Таблицу 4-1: Сложность проверок** для того, чтобы определить сложность дистанционной атаки. Огнестрельное оружие, такое как пистоль, налагает штраф -20% к Баллистике при использовании в ведомой руке. Штраф -20% к дистанционной атаке накладывается на любой выстрел в пределах его дальней дистанции поражения. Смотри **Главу V** для того, чтобы узнать о дистанционном оружии и его дистанции поражения.

ВЫСТРЕЛ В РУКОПАШНОЙ

Если цель уже сражается с кем-то в рукопашной схватке, то это сильно усложняет попадание по ней. Если персонаж хочет выстрелить в цель, сражающуюся в рукопашной схватке, то он получает штраф -20% к Баллистике.

ПРЕДЕЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ

Выстрел из оружия на дистанцию, превышающую дальнюю, — пустая трата времени. Поразить цель с одного выстрела в таких условиях чрезвычайно сложно. Однако в отчаянном положении, попытка такого выстрела может быть предпринята. Персонаж может вести огонь по цели на дистанции поражения вдвое превышающую дальнюю, но должен стремиться действовать первым. Кроме того, даже видя цель, персонаж получает штраф на атаку -30% к Баллистике.

СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРОК В БОЮ

Правила по сложности проверок применимы и для боя. Они используются в качестве показателя различных эффектов, таких как: труднопроходимая местность, плохая погода, тактические маневры и других возможных факторов. В **Таблице 6-2: Сложность в бою** приводятся примеры самых распространенных ситуаций.

ЯРОСТЬ УЛЬРИКА! (ULRIC'S FURY!)

Обычно результатом эффективной атаки является сумма урона, равная броску 1к10 + урон от оружия. Когда игрок выкидывает 10 на кости урона, персонаж наносит особенно эффективный удар. Бросок атаки делается снова, с использованием тех же модификаторов, что и для предыду-

щего броска. Если второй бросок тоже успешен, высвобождается Ярость Ульрика, древнего и почитаемого Бога Войны. Игрок совершает дополнительный бросок 1к10 и прибавляет результат к сумме урона. Если результат броска урона вновь равен 10-ти, то Ульрик действительно благоволит этому персонажу.

Игрок может немедленно бросить 1к10 третий раз и добавить результат к сумме урона. Это повторяется пока на кубике не выпадет меньше 10-ти. Только тогда заканчивается действие Ярости Ульрика.

Пример: *Гладиатор Арнальф бьет другого гладиатора во время смертельной схватки. Обычно он наносит 4+1к10 урона. Однако при броске к10 он выкинул 10, что позволяет ему нанести более тяжкие увечья оппоненту. Арнальф, делает еще одну проверку Рукопашной и преуспевает. Он бросает еще один к10 и вновь результатом становится 10. Вместо того чтобы совершить еще одну проверку Рукопашной, он еще раз бросает к10. Выпадает 8. Таким образом, сумма урона этой атаки: 4+10+10+8=32. Арнальфу действительно явилась Ярость Ульрика.*

БЕЗОРУЖНЫЙ БОЙ

Не каждая стычка в РИБМ смертельна. Некоторые споры улаживаются по старинке — кулаками (а так же ногами и даже зубами). Безоружный бой проходит как обычная схватка, с несколькими исключениями:

- Безоружные атаки наносят БС-4 урона.
- Очки доспехов удваиваются при безоружных атаках.

ЗАХВАТ

Вместо того чтобы нанести урон, персонаж может попытаться схватить и обездвижить противника. Персонаж может попытаться провести захват как часть стремительной или обычной атаки. Это выглядит так. Во-первых, персонаж должен совершить безоружную атаку и в случае ее успеха оппонент совершает проверку Ловкости. Если он терпит неудачу, то его схватили. Оба персонажа становятся неспособны уклоняться и парировать атаки, пока используется захват, и любые атаки по ним получают бонус +20% к Рукопашной. Единственное действие, которое может делать захваченный персонаж — это пытаться освободиться из захвата (Полное действие). Это встречная проверка Силы. Если схваченный персонаж побеждает — он вырывается из захвата. Иначе он остается схваченным. В свою очередь персонаж, производящий захват, может потратить Полное действие, чтобы просто продлить захват (это не требует никаких бросков) или попытаться ударить своего противника, что требует встречной проверки Силы. Если персонаж, производящий захват, выигрывает, то он причиняет оппоненту обычный безоружный урон. Если его противник побеждает, то никакого ущерба не наносится, но персонаж остается захваченным.

Персонаж, проводящий захват, может прекратить его в любой момент. Прекращение захвата — свободное действие.

— УРОН И ЛЕЧЕНИЕ —

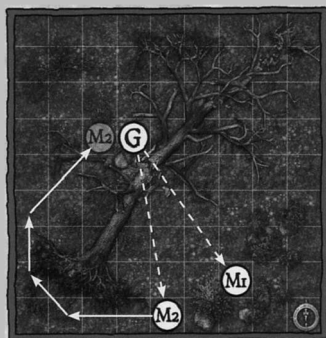
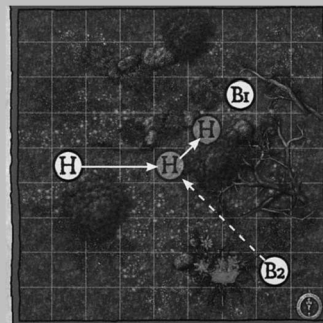
Персонаж может пережить урон, равный значению его Здоровья. Здоровье — это абстрактная совокупность, уменьшающаяся лишь при серьёзных повреждениях. Это хорошая новость. А плохая новость за-

ключается в том, что такое

повреждение является довольно ощутимым и может привести к инвалидности и потере конечности.

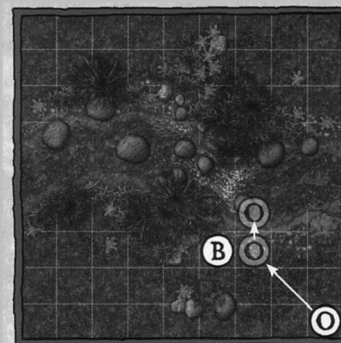
ПРИМЕРЫ БОЯ

Пример: Лесоруб Ганс (Н на карте справа) идет по дороге, где устроили засаду два бандита (В1 и В2 на карте). У Ганса Инициатива равна 32, а у Бандитов 38. Бандиты ходят первыми и решают использовать полудействие ожидания. У каждого из них теперь есть полудействие, которое можно использовать позже. В это время МИ просит Ганса совершить проверку навыка Восприятия, которая успешна. МИ сообщает лесорубу, что дальше по дороге он заметил вооруженного мечом бандита. В свою очередь Ганс движется (полудействие) вниз по дороге к бандиту. Он совершил бы стремительную атаку, но последние 4 ярда (2 клетки) стремительной атаки надо преодолеть по прямой линии, а поворот дороги мешает этому. Как только Ганс прошел 6 ярдов (3 клетки) бандит №2 решает использовать свое действие ожидания и делает обычную атаку из лука (полудействие). Бандит делает бросок атаки и промахивается. Стрела пролетает мимо Ганса и он поворачивается лицом к бандиту №1, приближаясь к нему еще на 2 ярда (1 клетку). Он заканчивает свое движение рядом с вооруженным мечом бандитом. Прежде чем Ганс предпримет свое второе полудействие, бандит №1 использует свое действие ожидания для того, чтобы встать в защитную стойку. Теперь если Ганс нападет на него, у него будет возможность парировать атаку. Теперь Ганс предпринимает свое второе полудействие и атакует бандита №1 своим топором. Он попадает, и бандит пытается парировать, но терпит в этом неудачу. Топор Ганса достиг цели, и наносит урон бандиту №1. Теперь, когда все противники совершили свои действия, наступает новый раунд и настает очередь действий бандитов.



Пример: Бывший кучер Гуннар, ставший Разбойником, (G на карте слева), столкнулся с парой мутантов (M1 и M2 на карте). Его лошадь убежала и он решил спрятаться за поваленным деревом. Он прячется и вытаскивает оба своих пистоля. Его инициатива 47, а у мутантов 34. В свою очередь Гуннар совершает быструю атаку (полное действие), стреляя из каждого пистоля, используя значение характеристики Атака 2. Его первая атака направлена на Мутанта №1, и одним попаданием в голову он наносит критический удар и убивает его. Его вторая атака направлена на Мутанта №2 промахивается из-за штрафа за использование оружия в ведомой руке. Мутант №2, видя, что Гуннар держит пустые пистолы, решает обрезать (полное действие) дерево и ударить Разбойника в спину. Это делает его уязвимым для атак ближнего боя, но мутант не думает, что Гуннар слишком опасен с разряженными пистолями. Первый раунд закончен. Во 2-м раунде Гуннар действует в свою очередь. Он убирает первый пистоль, используя навык быстрого выхватывания оружия, и обнажает меч за свободное действие. Затем он совершает быструю атаку. Атакуя подбежавшего мутанта, Гуннар получает бонус +20% к Рукопашной. Обе его атаки удачны и мутант быстро умирает, насаженный на меч Разбойника.

Пример: Лишь гном-гладиатор Баррук (В на карте справа) перешёл реку вброд, сидящий в засаде орк (О на карте) бросается на него, размахивая огромной чоппой. Инициатива орка 35, а у Баррука 24. Первым действует орк, стремительно атакуя (полное действие), он получает бонус +10% к Рукопашной. Он успешно бьет гнома, но у Баррука есть щит и он парирует (свободное действие) им, отражая несущуюся на него чоппу. В свою очередь Баррук, используя маневр пытается вытеснить (полудействие) орка в реку. Он выиграл взаимную проверку Рукопашной и оттолкнул его на 2 ярда (1 клетку) в реку. Орк пытается сопротивляться (-10% к проверке Ловкости; это предусмотрено МИ из-за обстоятельств) и ему это не удается. МИ решает, что ненадежная опора и текущая вода, заставляют орка упасть. Баррук наносит обычную атаку (его второе полудействие) топором. Баррук получает бонус +20% к Рукопашной за то, что орк валяется в грязи и воде. Гладиатор успешно попадает по орку. Раунд заканчивается очень удачно для гнома.



В процессе игры Здоровье персонажа будет уменьшаться при нанесении ему урона, и восстанавливаться при лечении. Раненному персонажу нужна медицинская помощь, включающая в себя использование навыка Лечение, применение магического исцеления или лечебного зелья. Состояние же персонажа в зависимости от оставшихся ран оценивается как легкое ранение (или тяжелое ранение). Эти параметры не важны во время боя, но они влияют на время, затрачиваемое на лечение (смотри Лечение в Главе IV). Так же персонаж может быть контужен или беспомощен.

Определяются эти параметры так:

- **Легкое ранение (Lightly Wounded):** У персонажа осталось более 3 очков Здоровья. Без медицинской помощи персонаж будет восстанавливать по 1 очку Здоровья в день.
- **Тяжелое ранение (Heavily Wounded):** У персонажа осталось 3 или меньше очков Здоровья. Без медицинской помощи персонаж будет восстанавливать по 1 очку Здоровья в неделю.
- **Контузия (Stunned):** Персонаж не может совершать действия (даже свободные действия, такие как парирование). Атака против такого персонажа проводится с бонусом +20% к Рукопашной.
- **Беспомощность (Helpless):** Персонаж не может защитить себя из-за полученных ран, потери дееспособности или в виду других обстоятельств. Атакующие такого персонажа, автоматически попадают и наносят дополнительный урон (1к10).

КРИТИЧЕСКИЙ УРОН

Когда персонаж получает урон, больший значения его Здоровья, он получает Критический урон. Он бросает 1к100 и смотрит **Таблицу 6-3: Критический урон** для того, чтобы определить последствия, известные как Критический эффект. Как и в других проверках, чем меньше значение, тем лучше. Как только общее значение Здоровья доходит до 0, оно не опускается ниже — весь урон становится критическим. Таким образом, нет такого понятия как «отрицательное Здоровье» и «уйти в минус». Если персонаж получит Критический урон и выжил, то он всё ещё имеет 0

ТАБЛИЦА 6-3: КРИТИЧЕСКИЙ УРОН

1к100	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-10	5	7	9	10	10	10	10	10	10	10
11-20	5	6	8	9	10	10	10	10	10	10
21-30	4	6	8	9	9	10	10	10	10	10
31-40	4	5	7	8	9	10	10	10	10	10
41-50	3	5	7	8	8	9	9	10	10	10
51-60	3	4	6	7	8	8	9	9	10	10
61-70	2	4	6	7	7	8	8	9	9	10
71-80	2	3	5	6	7	7	8	8	9	9
81-90	1	3	5	6	6	7	7	8	8	9
91-00	1	2	4	5	6	6	7	7	8	8

Здоровья и может сражаться.

Чтобы узнать эффект от критического урона необходимо сделать две вещи. Первая, определить место попадания (смотри выше). Вторая, определить Критическое значение, колеблющееся от +1 до +10 (+10 является тяжелой травмой). Критическое значение — значение урона оставшееся после потери всех очков Здоровья. Например, если у персонажа остается 3 очка Здоровья и он получает 8 единиц урона, он страдает от Критического урона с Критическим значением +5.

Атакующий игрок кидает 1к100 и сравнивает свой результат с Критическим значением в **Таблице 6-3: Критический урон**. Результатом будет число от +1 до +10 добавляющееся к броску при определении Критического эффекта. **Обратитесь к соответствующей таблице (Критические эффекты — Руки, Торс, Голова или Ноги)** и прочитайте описание указанного Критического эффекта.

***Пример:** Бретонский дворянин Жан-Пьер бьется с бандой ополумевших орков. Несмотря на все его усилия, орки снизили его Здоровье до 2. Затем главарь орков бьет его по голове большой булавой на 9 очков урона. Это оказывается критический удар с критическим значением +7. МИ бросает 1к100 и получает 85. По таблице МИ находит колонку для критического значения +7 и видит, что он получил критический Эффект №7. Затем он смотрит **Таблицу 6-6: Критические эффекты-Голова** и читает описание: «Потеря сознания на 1к10 минут». Он бросает 1к10 и выпадает 10! Жан-Пьер падает без сознания на целых 10 минут. Были бы у него спутники, они могли бы спасти его! Жан-Пьер никогда больше не увидит Бретонию.*

Критические эффекты были написаны без каких-либо предположений о том, каким оружием или заклинанием нанесён ущерб. Хотя таблицы и содержат основы, будет интереснее, если украсить их деталями, характерными для этого удара. Никому не отрезали голову с помощью цепя, но им можно расколоть череп, забрызгав кровью и осмётками мозга всех окружающих.

БЫСТРАЯ СМЕРТЬ ОТ КРИТИЧЕСКОГО УРОНА

Иногда игроки просто хотят знать — мёртв их противник или нет, не заботясь о деталях. Для удобства МИ может ускорить сражение, не раскрывая подробно критических ударов. Или же когда уже нанесены тяжелые раны и остается лишь добить врага. В этих случаях используйте возможность быстрой смерти. Бросьте кубик как обычно и смотрите **Таблицу 6-3: Критический урон**, не обращая внимания на Критические эффекты. Если результат 1-5 — ничего не происходит. Если результат будет 6-10 — персонаж убит. Обратите внимание, в таблице любые Критические значения +5 и выше приводят к смерти независимо от бросков кубиков.

Пример: В предыдущем примере Жан-Пьер потерял сознание. В примечании к его критическому эффекту написано: «Используйте правило Быстрой смерти для любых дальнейших критических ударов по этому противнику». В следующем раунде после того как Жан-Пьер упал без сознания, орки добивают бретонца. Жан-Пьер беспомощен и орки автоматически попадают по нему, нанося 1к10 урона. Орк наносит следующий критический удар по дворянину с критическим значением +4. МИ выбрасывает 78% и смотрит **Таблицу 6-3: Критический урон**, которая дает результат 6. По правилу быстрой смерти 6 означает, что Жан-Пьер убит.

ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые Критические эффекты являются постоянными. Если персонаж страдает более чем от одного из этих эффектов, то, наверное, самое время оставить бедолагу и создать нового.

- **Потеря ладони (Lost Hand):** персонаж получает штраф -20% на проверки навыков и Характеристики, которые основываются на использование двух рук, и не может владеть двуручным оружием. Щит может быть привязан к культе.
- **Потеря руки (Lost Arm):** также, как и потеря ладони, но персонаж не может использовать щит.
- **Потеря глаза (Lost Eye):** персонаж страдает постоянным штрафом -20% к Баллистике и получает штраф -20% на все проверки навыков и характеристик, которые зависят от зрения.
- **Потеря ступни (Lost Foot):** Характеристика Скорость персонажа уменьшается в два раза навсегда, и персонаж получает штраф -20% для проверок навыков и характеристик, которые зависят от Скорости (в том числе навык Уклонение).
- **Потеря ноги (Lost Leg):** также, как и потеря ступни, но персонаж не может использовать навык Уклонение.

— СУДЬБА И ОЧКИ УДАЧИ —

Все персонажи начинают игру с определенным количеством очков судьбы (смотри **Главу II**). Очки Судьбы представляют судьбу, и они ставят ПИ на голову выше обычного обитателя Старого Света. Персонаж может потратить Очки Судьбы для того, чтобы избежать смерти от травм, болезней, ядов и т.п. и они не восстанавливаются (хотя персонажи могут получить новые Очки Судьбы в награду за героические деяния). МИ объяснит, как это работает, когда придет время. МИ можете найти рекомендации по работе с Очками Судьбы в **Главе IX**.

Значение ОС персонажа также определяет, сколько Очков Удачи (ОУД) у него есть. Очки Удачи относятся к Очкам Судьбы, но они отличаются в двух вещах. Во-первых, Очки Удачи восстанавливаются. Каждый день персонаж может потратить количество Очков Удачи, равное значению его характеристики Очков Судьбы. Во-вторых, Очки Удачи не так действенны, как Очки Судьбы. Они показывают, что удача улыбается персонажу и могут рассматриваться как часть его большой Судьбы.

ТАБЛИЦА 6-4: КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ — РУКИ

к10	Эффект
1	Предмет выпадает из рук. Если в руке щит, то он остается в руке из-за ремня.
2	Рука немеет из-за удара и не может использоваться в течение одного раунда.
3	Ладонь не функционирует до оказания медицинской помощи. Предмет выпадает из руки (кроме щита).
4	Повреждение наруча. Очки Доспеха уменьшается на 1. Они восстанавливаются успешной проверкой умения Ремесло (Бронник). Если у персонажа нет наруча или игроки используют Базовые правила доспехов, то используйте эффект №2.
5	Рука не функционирует до оказания медицинской помощи. Предмет выпадает из руки (кроме щита).
6	Рука отрублена при атаке. Предмет выпадает из руки (кроме щита). Кровопотеря такова, что каждый раунд персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве.
7	Кисть превратилась в кровавые ошметки. Предмет выпадает из руки (кроме щита). Кровопотеря такова, что персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет кисть навсегда.
8	Предплечье напоминает кровавый ошметок. Предмет выпадает из руки (кроме щита). Кровопотеря такова, что персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет предплечье навсегда.
9	Основные артерии разорваны. Спустя доли секунды, персонаж истечет кровью, брызжащей из остатков руки. Смерть от шока и потери крови почти мгновенная.
10	Персонаж убит эффективным и кровавым способом. МИ сам придумывает описание.

ТАБЛИЦА 6-5: КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ — НОГИ

к10	Эффект
1	Персонаж спотыкается. Он может использовать лишь полудействие в свою очередь.
2	Нога немеет от удара. Характеристика Скорость персонажа равна 1 на один раунд и в это время он не может уворачиваться и получает штраф -20% на проверки, связанные с Ловкостью.
3	Нога не функционирует до оказания медицинской помощи. Характеристика Скорость персонажа равна 1 и он не может уворачиваться. Он страдает от штрафа -20% на проверках, связанные с Ловкостью.
4	Поножь повреждена. Очки Доспеха уменьшается на 1. Они восстанавливаются успешной проверкой умения Ремесло (Бронник). Если у персонажа нет поножи или игроки используют Базовые правила доспехов, то используйте эффект №2.
5	Падение на землю и оглушение. Все проверки и атаки получают штраф -30% на один раунд, необходимо потратить полудействие для того, чтобы встать на ноги.
6	Нога отрублена, и персонаж считается беспомощным. Кровопотеря такова, что жертва имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве.
7	Нога превращается в кровавое месиво, и персонаж считается беспомощным. Кровопотеря такова, что жертва имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если он выживет в битве, пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет ногу навсегда.
8	Нога превращается в кровавое месиво ниже колена, и персонаж считается беспомощным. Кровопотеря такова, что жертва имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет ногу ниже колена навсегда.
9	Основные артерии разорваны. Спустя доли секунды, персонаж истекает кровью, брызжащей фонтаном из развороченного бедра. Смерть от шока и потери крови почти мгновенная.
10	Персонаж убит эффективным и кровавым способом. МИ сам придумывает описание.

ТАБЛИЦА 6-6: КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ — ГОЛОВА

к10	Эффект
1	Персонаж ошеломлен ударом. Он может осуществить лишь полудействие в следующий ход.
2	Звон в ушах и головокружение от удара. Персонаж не может действовать один раунд.
3	Рана головы. Кровь заливает глаза, и персонаж получает штраф -10% на проверки Рукопашной, до получения медицинской помощи.
4	Защита повреждена. Очки Доспеха уменьшаются на 1. Они восстанавливаются успешной проверкой умения Ремесло (Бронник). Если у персонажа нет Доспеха или игроки используют Базовые правила доспехов, то используйте эффект №2.
5	Падение на землю и оглушение. Все проверки и атаки получают штраф -30% на один раунд, необходимо потратить полудействие для того, чтобы встать на ноги.
6	Без сознания на 1к10 раундов.
7	Без сознания на 1к10 минут. Используйте правило Быстрой смерти для любых дальнейших критических ударов по жертве.
8	Лицо разбито, и персонаж падает на землю. Кровопотеря такова, что персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет один глаз навсегда.
9	Череп пробит сокрушительным ударом. Мгновенная смерть.
10	Персонаж убит эффективным и кровавым способом. МИ сам придумывает описание.

Очки Удачи используются в четырех случаях:

- Персонаж может потратить Очко Удачи для того, чтобы единожды перебросить неудачную проверку Характеристики или Навыка. Это можно сделать в любое время, а не только в бою. Можно потратить только одно очко Удачи при прохождении расши-

ренной проверки.

- Персонаж может потратить Очко Удачи для того, чтобы получить дополнительное парирование или уклонение в раунд. Это позволит персонажу парировать или уклоняться более одного раза в раунде, что, как правило, запрещено.

ТАБЛИЦА 6-7: КРИТИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ — ТОРС

к10	Эффект
1	Прерывается дыхание из-за удара. Все проверки и атаки получают штраф -20% на один раунд.
2	Удар в пах. Боль такова, что персонаж не может предпринимать никаких действий на один раунд.
3	Ребра повреждены мощной атакой. Персонаж получает штраф -10% на проверки Рукопашной, до получения медицинской помощи.
4	Доспех поврежден. Очки Доспеха уменьшаются на 1. Они восстанавливаются успешной проверкой умения Ремесло (Оружейник). Если у персонажа нет Доспеха или игроки используют Базовые правила доспехов, то используйте эффект №2.
5	Падение на землю и прерывание дыхания от удара. Все проверки и атаки получают штраф -20% на один раунд, необходимо потратить полудействие для того, чтобы встать на ноги.
6	Без сознания на 1к10 раундов.
7	Удар приводит к серьезному внутреннему кровотечению и персонаж беспомощен. Кровопотеря такова, что персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве.
8	Позвоночник сломан, и персонаж падает на землю. Персонаж не может ничего делать, пока не получит медицинскую помощь, и считается беспомощным. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или он навсегда будет парализован ниже пояса.
9	Несколько внутренних органов разорваны от сокрушительного удара, приводящего к смерти за считанные секунды.
10	Персонаж убит эффективным и кровавым способом. МИ сам придумывает описание.

- Персонаж может потратить Очко Удачи для того, чтобы получить дополнительные 1к10 к своей Инициативе. Другими словами, персонаж бросает 2к10 и добавляет результат своей Ловкости для определения своей Инициативы в начале боя.
- Персонаж может потратить Очко Удачи для того, чтобы получить дополнительное полудействие в течении своей очереди.
Очки Удачи восстанавливаются в начале каждого дня.

— ЕСТЕСТВЕННЫЙ УРОН —

Тяжелые дубины и острые мечи — не единственный способ убийства в мире «Боевого Молота». Старый Свет таит повседневные опасности, такие как пожары, удушья и болезни. Все вместе это известно, как естественный урон и он рассматривается в этом разделе. Яды, которые могут также рассматриваться как естественный урон, подробно описаны в Главе V.

ОГОНЬ (FIRE)

Персонажи получают урон каждый раунд нахождения в зоне горения. Диапазон урона от огня колеблется от 1 (небольшой костер) до 10 (настоящий ад). МИ должен определить урон, зависящий от размера пожара и его интенсивности. Если персонаж подвергается воздействию огня в течение двух или более раундов подряд, то он должен проходить проверку Ловкости каждый раунд или загореться. При возгорании персонаж теряет 1к10 очков Здоровья (без учета Очков Доспеха и Бонуса Стойкости) каждый раунд до тех пор, пока огонь не будет потушен.

УДУШЬЕ (SUFFOCATION)

Есть множество причин, вызывающих удушье. Утопление является наиболее распространенной, но также удушье вызывает вдыхание дыма и некоторых газов. При опасности удушья, персонаж должен проходить проверку Стой-

кости каждую минуту, с прибавлением штрафа -10% за каждую предыдущую проверку. Третья проверка уже будет иметь штраф -20%. Персонаж падает без сознания, если он провалил две проверки. Если его не спасти в течение двух минут, персонаж задыхается и умирает.

БОЛЕЗНИ (DISEASE)

Чума и мор — обыденные вещи в Империи. Простые люди страдают от ежегодных вспышек заболеваний и эпидемий разнообразного характера. Некоторые предпочитают доверить свою жизнь Шалле, в то время как другие больше верят докторам и шарлатанам. В любом случае, старые и молодые, бедняки и богачи часто становятся жертвами болезней.

Под воздействием болезни персонаж должен успешно пройти проверку Стойкости или заболеть. Болезнь длится в течение установленного количества дней, а результат второй проверки Стойкости увеличивает или уменьшает это время. Каждая единица успеха сокращает продолжительность болезни на один день, а каждая единица неудачи увеличивает ее на один день. Раз в три дня, персонаж с навыком Лечение может попытаться помочь больному: успешная проверка сокращает продолжительность на один день. Когда продолжительность падает до 0 — персонаж излечивается от болезни.

ФОРМАТ ЗАПИСИ БОЛЕЗНЕЙ

Название: пояснение.

Описание: симптомы заболевания.

Продолжительность: среднее количество дней длительности заболевания.

Эффекты: жертвы страдают от этих штрафов во время болезни.

КРОВАВЫЙ ПОНОС (THE BLOODY FLUX)

Описание: Понос — общий термин для любого заболевания, которое вызывает у больного вывод большого количества экскрементов из тела за короткое время. Остается тайной, как понос проникает в города. Кровавый понос особенно неприятен, часто считается, что это кара божья павшая на нечестивцев. Лечение его безусловно мерзко и включает вдыхание сернистых паров, поглощение кровяной колбасы, «остановка» пробками или воском, а также втирание птичьего и свиного жира.

Продолжительность: 3 дня.

Эффекты: Сильное обезвоживание приводит к тому, что персонаж получает штраф -10% ко всем своим характеристикам Основного Профиля.

КОЛИКИ (THE GALLOPING TROTS)

Описание: Ядрёный, вонючий и грязный недуг является довольно распространенным среди тех, кто уделяет мало внимания приготовлению пищи и гигиене питания. Недуг известен в Альтдорфе как "Румстерская месть" из-за дешевых пирожков из сомнительного "мяса", которые за медяки продают полурослики. Множество голодных посетителей столицы «не потратили ни пенни дважды». Лечение заключается в хорошем сне, чистой воде и «куче туалетных тряпок».

Продолжительность: 5 дней.

Эффекты: Нарушающая покой кишечная боль заставляет персонажа страдать. Он получает штраф -20% на все свои характеристики Основного Профиля.

ЗЕЛЕНАЯ СЫПЬ (THE GREEN POX)

Описание: Эта ужасная болезнь изуродовала многие лица. Ее первичные симптомы — кашель и озноб, но вскоре болезнь показывает свое истинное лицо. У жертвы, как правило, к тому времени прикованной к постели, начинают набухать фурункулы. В течение десяти дней или около того, жертва становится усеянной большими, размером с пенни, язвами, из которых льется гной зеленого цвета. Больного сильно лихорадит, и тело источает своеобразный запах. Лицо, горло и плечи выживших после болезни навсегда покрывают крупные шрамы зеленовато-серого цвета. С этих пор зеленая сыпь может возникнуть вновь в любой момент жизни больного, повышая количество и яркость сыпи каждый раз. Только толстый макияж может скрыть эти отличительные знаки.

Продолжительность: 14 дней.

Эффекты: Каждый день персонаж с зеленой сыпью дол-

жен пройти проверку Стойкости или потерять 5% от каждой характеристики Основного Профиля. Если Стойкость уменьшается до 0 или падает ниже, то персонаж умирает. Если больной выживает, то он должен пройти проверку Стойкости или навсегда получить штраф -10% на проверки Обаяния при обычном общении.

ЧЕСОТКА (KRUTS)

Описание: Легенда гласит, что гном-пастух принес эту зудящую сыпь с гор. Сводящая с ума, болезненная и жутко мешающая, эта болезнь обычно проявляется в области бедер, паха и торса. Передающееся при контакте это очень заразное заболевание вполне оправданно осуждается обществом. Иногда связанная с козами и другими домашними животными, народная медицина рекомендует брить пораженные области больного и смазывать их скипидаром.

Продолжительность: 5 дней.

Эффекты: Постоянное раздражение вызывает у персонажа штраф -10% к Ловкости и Обаянию. Во время боя он должен сделать успешную проверку Силы Воли каждый раунд в начале своей очереди или потратить полудействие на почесывание.

ПРОКАЗА НУРГЛА (NEGLISH ROT)

Описание: Эта коварная болезнь справедливо считается самой опасной из всех бед Империи. Большинство болезней уничтожает тело, но эта отвратительная гниль разъедает душу своих жертв. Больные бьются в агонии, их лихорадит и свирепая болезнь изменяет прокаженные тела. Большинство заканчивают свою жизнь до начала последней стадии болезни, ведь она разрушает разум. Многие шепчутся о том, что эта болезнь — работа Летучего Господина, сделанная для порабощения душ Ему в услужение. Только могущественное магическое исцеление Шалли может излечить от Проказы Нургла. Для других больных эта болезнь — смертный приговор.

Продолжительность: 30 дней.

Эффекты: Каждый день пораженные Проказой Нургла должны пройти проверку Стойкости или потерять от 5% от каждой характеристик Основного Профиля. Если Стойкость уменьшается до 0 или падает ниже, то персонаж умирает. В конце недели каждый больной проходит проверку по **Таблице 11-1: Мутации Хаоса** (смотри Главу XI).

ЗЛОБНОЕ БЕЗУМИЕ (SCURVY MADNESS)

Описание: Это опасное заболевание вызывает болезненную опухоль на губах, языке и деснах. Когда она лопается, как правило, во время чиха — неприятный на вкус инфекционный гной брызжет во все стороны на пять ярдов. Высокая температура и ужасные галлюцинации мучают больного, который должен быть облит водой и охлажден любой ценой. Люди во власти болезни свирепы и неистовы, бормочут шокирующие признания, мо-

гут причинить вред окружающим и впасть в истерику. Народная медицина рекомендует крепко привязать больного к толстой доске, заставляя его пить грог с лимонным соком и добавлением уксуса или съесть живую лягушку.

Продолжительность: 7 дней.

Эффекты: Больной ослабевает, поэтому все характеристики Основного Профиля делятся пополам (округленно). Во время болезни персонаж может совершить любой безумный поступок, игрок должен пройти успешную проверку Силы Воли или МИ решит, что он совершил его. Учитывая, что больные страдают от сильных галлюцинаций, это может быть почти что угодно.

Зловоние ног (Stenchfoot Fever)

Описание: это частое заболевание пришло от полуросликов Мутланда в Империю. Некоторые говорят, что одного сидения рядом с представителем «крошечного народа» достаточно для того, чтобы заразиться им. Неудачники, страдающие от заболевания, потеют, и их выворачивает от запаха, источаемого их мясистыми зловонными ступнями. Принятым методом борьбы с этой болезнью является прин-

цип «клин клином вышибают» — больные смазывают ноги гнилым мясом и навозом, желая «изгнать» болезнь.

Продолжительность: 4 дня.

Эффекты: Заболевший персонаж получает штраф -20% на все характеристики Основного Профиля. Больной и любой, находящийся рядом с ним на расстоянии 5 ярдов, получает штраф -10% на любые проверки, связанные с проверкой обоняния — так ужасен запах от ног больного.

Клещевой кашель (Weevil Cough)

Описание: Крошечные клещи, живущие в сене, пшенице и мучных мешках вызывают сухой кашель. Больные страдают от кашля и отдышки, отхаркивают слизь и отличаются гортанным хрипом в голосе. Шарлатаны рекомендуют для излечения производить частое вдыхание паров из различных смесей, многие из которых вызывают стойкое привыкание, но могут вылечить больного.

Продолжительность: 3 дня.

Эффекты: Заболевший персонаж получает штраф -10% на характеристики Основного Профиля и снижение Скорости на 2.

— ПЕРЕДВИЖЕНИЕ —

Передвижение уже было освещено в описании хода боя и других ситуациях, когда время разбивается на 10 секундные раунды. Здесь мы рассмотрим передвижение во время повествования, а также правила для прыжков, падений, верховой езды и полетов. Плавание и лазание были рассмотрены в Главе IV в описании навыков Плавание и Лазание соответственно.

СКОРОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПОВЕСТВОАНИЯ

Подавляющее большинство движения происходит как часть истории или повествования, а потому время может быть ускорено. Не обязательно утомлять игроков путешествием, МИ может просто сказать что-то вроде: «После изнурительного восьмичасового перехода вы наконец-то прибыли в Нульн, чувствующие голод и усталость». Некоторые МИ предпочитают обыгрывать такие события быстро и непринужденно («Это заняло у вас около недели»). Другие предпочитают больший реализм, развивая хитросплетения истории. Для них предоставлены **Таблицы 6-8 и 6-9. Таблица 6-8: Короткие переходы, ярды в минуту** для детализации ограниченных площадей, таких как города, деревни или долины. **Таблица 6-9: Длинные переходы, мили в час** предназначена для детализации длинных переходов, например, между двумя городами. Таблицы основаны на значении параметра Скорость и имеют две колонки: замедленный и обычный переход:

- **Замедленный переход (Hampered Movement):** Используйте эту колонку, когда

персонажи чем-то насторожены или при переходах по пересеченной местности, такой как леса, бо-

ТАБЛИЦА 6-8: КОРОТКИЕ ПЕРЕХОДЫ, ЯРДЫ В МИНУТУ

Скорость	Замедленный переход	Обычный переход
1	12	24
2	24	48
3	36	72
4	48	96
5	60	120
6	72	144
7	84	168
8	96	192
9	108	216
10	120	240

ТАБЛИЦА 6-9: ДЛИННЫЕ ПЕРЕХОДЫ, МИЛИ В ЧАС

Скорость	Замедленный переход	Обычный переход
1	0.5	1
2	1	2
3	1.25	2.5
4	1.75	3.5
5	2.25	4.5
6	2.75	5.5
7	3	6
8	3.5	7
9	4	8
10	4.5	9

лота или холмы. Эта колонка также подходит для расчета переходов воинских формирований на марше.

- **Обычный переход (Standard Movement):** Это типичная Скорость передвижения для небольших групп на открытой местности или по дорогам.

МИ может изменить эти показатели из-за неблагоприятных условий, таких как погода, темнота, бурелом, большие нагрузки и т.д. Процентное снижение пройденного общего расстояния — это самый простой способ учесть эти условия. Например, МИ может принять решение, что морось дождь снизил общее пройденное расстояние на 10% в этот день. Восемь часов, обычное время путешествия в благоприятный день. Вполне возможно, что МИ должен будет снизить Скорость на 10% за каждый дополнительный час перехода.

Группа движется со Скоростью самого медленного члена группы.

СПУСК И ПАДЕНИЕ

Спуск — это контролируемое вертикальное движение персонажа, заканчивающееся на земле. Прыжок — это полное действие. Если персонажа толкнули, или он срывается с высоты — он не спускается, а падает.

Когда персонаж падает, он получает урон, зависящий от высоты падения. См. **Таблицу 6-10: Урон от падения** и определите высоту при необходимости. Урон от падения нивелируется Бонусом Стойкости, но не Доспехом. Если на кости урона выпало 10, персонаж должен пройти проверку Ловкости или получить дополнительно 1к10 урона. Если проверка удачна, то он не тратит действия на то, чтобы встать. Персонаж должен сделать успешную проверку Ловкости для того, чтобы сохранить в руках то, что он держал до падения.

При спуске, персонаж должен успешно пройти проверку Ловкости для каждых 3 ярдов (округленно) спуска. Если проверка провалена, то он падает с оставшейся высоты (не нужно делать какие-либо дополнительные проверки). Это означает, что если персонаж провалил первую проверку, то он падает с максимальной высоты. Если персонаж имеет навык Выступление (Акробат), то он может использовать его вместо Ловкости (по желанию игрока).

ТАБЛИЦА 6-10: УРОН ОТ ПАДЕНИЯ

Высота падения, ярды	Урон
3	3
6	5
9	7
12	9
15	11
18	13
21	15
24	17

Пример: *Гном-вор, Свен, находится на крыше, когда попадает под свет фонаря стража. Свен пытается спуститься с крыши на землю. МИ определяет, что до земли около 9 ярдов. Свен должен сделать три успешных проверки Ловкости, спускаясь вниз, чтобы не причинить вред самому себе (по одному на каждые 3 ярда спуска). Он проходит первую проверку, но проваливает вторую. Его контролируемый спуск превращается в неконтролируемое падение. Поскольку он спустился успешно на 3 ярда при первой проверке, он получает урон только от падения с оставшейся высоты (в данном случае это 6 ярдов). Согласно **Таблице 6-10: Урон от падения**, падение с 6 ярдов наносит урон в 5 очков Здоровья.*

ПРЫЖКИ

Прыжок — это горизонтальные перемещения, например, прыжок в длину. Он используется для прыжка с крыши на крышу, преодоления пропасти и т.п. Прыжок занимает полное действие.

Есть два типа прыжков: с разбега и с места.

При прыжке с разбега — персонаж разгоняется в ярдах равных его удвоенной Скорости (или в клетках с обычным значением параметра Скорость). Персонаж должен двигаться, по крайней мере, 4 ярда (2 клетки) по прямой линии перед прыжком. Максимальное расстояние прыжка равно Скорость + Бонус Силы в ярдах. Он перепрыгивает это расстояние при успешном прохождении проверки Силы. Для каждой единицы степени провала проверки Силы расстояние прыжка уменьшается на 1 ярд (минимум 1 ярд). Если персонаж имеет навык Выступление (Акробат), то он может использовать его вместо Силы (по желанию игрока).

Пример: *Наш друг Свен вернулся на крышу. Чтобы оказаться на крыше здания, которое он хочет обчистить, он должен сделать прыжок на 6 ярдов. Скорость Свена 3, а Бонус Силы — 4, поэтому его максимальный прыжок равен 7 ярдам (3 + 4 = 7). Его Сила 42%, Свен делает её проверку и выпадает 63%. Проверка Свену не удастся на 21%. Это две степени провала, поэтому Свен сокращает расстояние на 2 ярда. Он пролетает лишь 5 ярдов. И снова падает вниз.*

Прыжок с места считается также, как и прыжок с разбега, но конечное расстояние уменьшается в два раза (округленно).

Высота прыжка (если важна) равна Скорость-2 в ярдах. Так же, как и горизонтальное расстояние, расстояние по вертикали уменьшается на 1 ярд для каждой степени провала (минимум 1). Результат равный 0 или меньше означает, что персонаж достиг достаточной высоты прыжка, но не настолько большой, чтобы игнорировать препятствие.

— ПОЛЁТ —

Полеты это необычное явление в *РИБМ*, так как летать могут лишь немногие существа, и это позволяет делать небольшое количество магических заклинаний. Использование летающих монстров в игре, представляет определенные трудности, ведь они перемещаются в трех измерениях. Следующие правила предусматривают довольно абстрактную систему полета для *РИБМ*.

ТИПЫ ПОЛЕТА И ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Летающие существа и персонажи разделяются по талантам на две категории (смотри *Главу IV*). Парящие могут перемещаться по воздуху, но не в выше 2 ярдов над землей. Летающие могут летать как птицы высоко в небе.

Каждое летающее существо или персонаж имеет также дополнительный параметр, называющийся Скоростью Полета. Этот параметр работает также, как и обычная Скорость, но применяется при полете. Скорость Полета существа указана в скобках после обычной характеристики Скорости. Например, существо со Скоростью 3 (8) будет иметь Скорость передвижения по земле 3 и Скорость Полета 8. В заклинаниях полета указывают, какую они дают Скорости Полета.

При полете, персонаж должен в ход использовать хотя бы одно действие в свою очередь на перемещение каждый раунд, иначе он падает. Парящие — просто опускаются на землю, не получая повреждений. Те, кто падает с малой высоты — получают урон при падении с 15 ярдов и менее, в то время как на большой высоте урон начинается с 25+. См. выше в правилах раздел Падения. Стремительная атака и бег также считаются действиями движения (хотя для игроков, чьи персонажи парят, можно для бега использовать правила для летающих персонажей).

ВЫСОТЫ

Существуют три уровня высоты: парение, низкая и большая. Они влияют на игру следующим образом:

- **Парение (Hovering):** Скольжение над землей, на высоте не выше 2 ярдов. Персонаж может с легкостью пересекать препятствия или ямы, но атаки совершаются как обычно. Он может, как атаковать, так и быть атакованным, как будто бы он находится на земле.
- **Низкая высота (Low):** Полеты на высоте 15 ярдов или менее. Персонаж не может атаковать или быть атакованным в ближнем бою, но дистанционные атаки и заклинания могут в него попасть. Персонаж не получает урон при падении вниз, но те, кто стреляет в него, должны прибавить расстояние 16 ярдов (8 клеток) и более при стрельбе и получить штраф -10% к Баллистике.
- **Большая высота (High):** Полет над землей, вне зоны действия всех атак (даже тех, что находятся на

этой высоте, прибывают с малых высот). Персонаж может только атаковать или подвергнуться нападению со стороны других существ, летающих на большой высоте.

Персонаж может изменить высоту на один уровень (вверх или вниз) используя действие движения в свою очередь. При использовании стремительной атаки или бега, персонаж может изменить высоту на два уровня.

Пример: *Гармонд, маг Небес, творит крылья заклинанием Небес, которое предоставляет ему Скорость Полета 6. На следующем ходу он использует два действия для движения. Первым он отрывается от земли и начинает парить, он движется на 12 ярдов (6 клеток). Вторым действием он поднимается на малую высоту и перемещается еще на 12 ярдов (6 клеток). Если лучник стреляет с расстояния 24 ярда (12 клеток) в Гармонда, ему необходимо попасть в диапазон 40 ярдов (20 клеток), потому что полет на малой высоте добавляет 16 ярдов (8 клеток) к дистанции поражения.*

ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Персонажи и существа летающие на малых и больших высотах могут участвовать в ближнем бою, но он проходит иначе, нежели боевые действия на земле. Летающие персонажи должны постоянно двигаться или они начинают падать на землю. Таким образом, они не могут стоять на месте и лететь «нос к носу» с противником в ближнем бою. Чтобы атаковать противника в воздушном бою, персонажи должны быть на той же высоте (на малой или большой). Затем они должны осуществить стремительную атаку с одним важным отличием. В воздушной атаке персонаж может осуществить свое нападение в любой момент движения. Это имитирует полет на противника и удар вскользь.

Пример: *Гармонд и гарпия оба летят на малой высоте. Гармонд решил напасть на гарпию в ближнем бою. В свою очередь он осуществляет стремительную атаку. С его Скоростью Полета 6, он может переместиться на 24 ярда (12 клеток) и осуществить нападение в любой точке своего движения. Гармонд пролетает на 16 ярдов (8 клеток), достигая гарпию. Затем он совершает свою атаку и пролетает оставшиеся 8 ярдов (4 клетки) до конца своей очереди.*

Летающие существа, находящиеся на одной высоте могут нападать друг на друга посредством дистанционных атак и при помощи заклинаний согласно обычным правилам.

СБИВАНИЕ

Вместо того чтобы наносить урон противнику в воздушном бою, персонаж может попытаться сбить его на землю.

ГЛАВА VI: БОЙ, УРОН И ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Для этого требуется провести стремительную атаку. Если персонаж совершает такую атаку, то он не наносит ущерба. Вместо этого противники проходят встречную проверку Силы. Если атакующий выигрывает, он сбрасывает своего противника на один уровень высоты ниже и может лететь

дальше, если у него осталось движение. Если противник победил, то попытка оказалась неудачной и нападавший может продолжать полет, если у него осталось движение. В случае ничьей, противники сцепились и оба падают на землю, получая урон от падения, зависящий от высоты.

ГЛАВА VII: МАГИЯ

«Магическая сила слабеет с древних времен. Хотя нам повезло, что армии демонов больше не бродят по земле, мы должны также понимать, что самая могущественная магия теперь потеряна для нас. Только в древних артефактах, таких как Молот Зигмара, ещё теплятся остатки древних сил».

— Максимилиан, иерофант Ордена Света.

Хотя магия в мире «Боевого Молота» и распространена, заклинатели являются редкостью. Тайные знания известны лишь немногим, и есть множество ложных предубеждений, ошибочных идей и странных суеверий о магии. Простой народ может рассказать вам всевозможные вещи о магии, но являются они правдой или нет — это другой вопрос...

- *«Магия — это наиопаснейшее зло!»*
- *«Огненосные маги могут излечить простуду, тронув лоб больного».*
- *«Все маги сумасшедшие! А кто не сумасшедший — тот опасный подлец».*
- *«Полурослики с гномами магии не ведают. От того ростом и не вышли».*
- *«Великая магия эльфов сильнее человеческой. Поэтому как они проклятущие эльфы!»*
- *«Магия идёт от Хаоса. И от него идут бородавки».*
- *«Лишь избранные могут колдовать. Кто угодно не может».*
- *«Ведьм и колдунов ищут и убивают с незапамятных времен. И это правильно! Заклятья проклятья опасны, это каждый знает!»*
- *«Во времена Великой войны с Хаосом Магнус Благочестивый учредил колледжи магии. Клин клином вышибают, верно?»*
- *«Восемь колледжей магии расположены в Альтдорфе. Я считал».*

- *«Дивноштаннных магов называют магистрами».*
- *«Говорят, что маги создают магию. От того янтарные маги так надменны».*
- *«Маги, которые не состоят в колледжах, обычно устраивают поджоги по поручениям Темных Богов!»*
- *«Лучший способ разобраться с колдуном — позвать охотника на ведьм. Он изловит его, приберет к дереву и сожжет».*

Разумеется, маги имеют совершенно иной взгляд на это.

ПРИРОДА МАГИИ

Как полагают магистры, магия создает вещи из материи Хаоса. Маги, используют свою волю и плоть, формируя связь между нашим миром и нематериальным (известным как Эфир и царство Хаоса), получая подпитку от «ветров» магии. Благодаря опыту, силе воли и природному таланту, Магистр может вызвать огонь, создать иллюзию или превратить свинец в золото. Но это может привести к катастрофе или привлечь внимание незримых очей. Многие перешептываются о том, что демоны парят среди Ветров Магии и интересуются всеми, кто появляется в их владениях. Как бы то ни было, принято считать, что магия как неверная любовница: то с ликом добрым, то с ликом злым.

ВЕТРА МАГИИ

Так же как символ Хаоса имеет восемь стрел, так и магия имеет восемь ветров. Они веют по всему миру, неся с собой энергию Хаоса. Хотя магическая материя едина в царстве Хаоса, когда она приходит из Мира Хаоса в наш мир, она разделяется на восемь "цветов", которые вместе известны как Ветра Магии. Повелевая Ветрами Магии, заклинатели и получают свои силы. Некоторые из них

ТАБЛИЦА 7-1: ВЕТРА МАГИИ

Цвет	Общепринятое название	Руническое имя	Принадлежность к колледжу магии	Связанные знания
Белый	Защитники	Хиш	Светлый орден	Свет
Синий	Астроманты	Азир	Небесный орден	Небо
Желтый	Алхимики	Чамон	Золотой орден	Металл
Зеленый	Анималисты	Гиран	Нефритовый орден	Жизнь
Коричневый	Шаманы	Гур	Янтарный орден	Звери
Красный	Пироманты	Акши	Огненный орден	Огонь
Серый	Иллюзионисты	Углу	Серый Орден	Тень
Фиолетовый	Некроманты	Шаир	Аметистовый орден	Смерть

вступают в Ордена для того, чтобы постичь определенный цвет магии. Другие делают это через молитву, удачу или инстинкт. Практикуя магию, они играют с сущностью Хаоса. Каковы бы ни были их методы, все маги рискуют своими жизнями, а порой и душами, когда творят заклинания.

Таблица 7-1: Ветра Магии содержит подробную информацию о восьми ветрах. Она включает в себя цвет каждого ветра, его общепринятое название, рунические имя, а также Принадлежность к колледжу магии. Более подробную информацию о каждом ветре магии можно найти в описаниях Тайных Знаний, смотри ниже.

ТИПЫ МАГИИ

Существует два основных типа магии: тайная и божественная. Тайные заклинатели, обычно известные как Маги, используют магические формулы и свою силу воли, чтобы управлять Ветрами Магии. Божественные заклинатели, обычно известные как Священники (жрецы), используют силу веры и ритуалы, чтобы творить чудеса. Маги верят, что творят заклинания, используя свои внутренние силы, в то время как Священники верят, что их заклинания есть дар Богов, которые даруют им за их веру и молитвы. Божественная магия безопаснее Тайной, т.к. в ней больше используются ритуалы. Но всякая магия несет риск, что наглядно демонстрирует Темная магия. Это часть Тайной Магии, которая несет еще больший риск, нежели остальные. Подробнее о Темной Магии смотри ниже.

МАГИЯ И РАСЫ

Полураслики и гномы обладают устойчивостью к влиянию Эфира и среди них нет заклинателей, в отличие от остальных рас. Эльфы же имеют способность манипулировать этой силой. Для них это вполне обыденно, согласно "природе" их знатных родов. Среди людей лишь немногим дана возможность видеть и управлять Ветрами Магии. Из каждой тысячи рожденных младенцев лишь один обладает талантом использовать магию. И среди этих тысячных лишь один имеет исключительный талант. А среди таких лишь одному на десять тысяч удастся достичь высот и стать легендарным Боевым Волшебником. Из-за отсутствия практики, такой талант обычно и не проявляется или воспринимается как некое чудо.

ИЗУЧЕНИЕ МАГИИ

До того, как вы начнете творить заклинания вы должны соответствовать следующим критериям:

- Вы должны иметь характеристику Магия равную 1 или выше;
- Вы должны иметь навык Концентрация
- Вы должны знать Тайный язык
- Вы должны иметь доступ к заклинаниям Младшей магии, Тайной магии, Темной магии или Божественной магии.

ПУТИ ВОЛШЕБСТВА

Эльфы учат, что восемь аспектов Знаний о Магии, лишь разбитая версия той великой мощи, которой владеют их волшебники. Пред лицом грубой силы Хаоса, человеческие умы склонны раскалываться и разрушаться, делая даже крепких мужей ничтожными. Чтобы защититься от этого, каждый Орден Магии рассматривает лишь один аспект магии, направляя всё своё разумение на него.

Владеющие магией кажутся странными для обычного обывателя. Как Мастера направляют Ветра Магии, также они направляют силы, текущие через них. Магистры смотрят на мир с точки зрения изучаемой их школы. Небесные маги следят за мерцающими огоньками и силами, текущими по небу. Это явление известно, как «Ведьмино сияние». Огненные маги увлечены жаром и танцем огня, замирая при каждом всполохе пламени. Янтарные маги говорят о магии животных, протекающей через животных и дикие земли, содержащейся и в рыке медведя, и в ржании коня. Простой люд, конечно, считает их полоумными, тянется за гвоздями и тащит на костер при первой возможности.

Простейший способ для соответствия этим критериям — это взять карьеру священника или мага, так как лишь эти карьеры имеют право повышать свою Магию по Схеме Развития.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ (CASTING SPELLS)

Когда вы хотите сотворить заклинание, вы должны обуздать ветра магии и сфокусироваться на желаемом эффекте (заклинание, которое хотите сотворить). Чтобы сделать это, нужно потратить действие на сотворение заклинания, а затем бросить количество к10, соответствующее значению вашей характеристике Магия. Это будет ваш Бросок Сотворения. Если результат равен или больше Цены Сотворения заклинания, то оно было сотворено успешно. Вы можете так же бросить меньшее количество к10, чем Ваше значения параметра Магия (что часто является хорошей идеей). Сотворение часто является расширенным действием, и это означает, что вы должны тратить на него время пока заклинание не будет сотворено. Согласно общим правилам, вы можете прервать сотворение заклинания, что означает, что все предпринятые до сих пор действия потрачены впустую.

Пример: *Альтрония, эльфийский Мастер маг, хочет сотворить заклинание огненного шара, что занимает полудействие. С Магией равной 3 она может бросить 3к10 для сотворения заклинания. Учитывая, что Цена Сотворения огненного шара высока (21), она решает кинуть все 3 кубика. Ее Бросок Сотворения 7+7+7=21. Это значение равно Цене Сотворения, так что заклинание сотворено успешно.*

КОНЦЕНТРАЦИЯ И ИНГРЕДИЕНТЫ (CHANNELING AND INGREDIENTS)

Есть два способа увеличить шансы на сотворение заклинания. Во-первых, вы можете сделать проверку навыка Концентрация прямо перед сотворением заклинания. Для этого требуется использовать полудействие. Концентрация позволяет сосредоточить энергию Ветров Магии. Если проверка прошла успешно то вы можете прибавить к значению вашего Броска Сотворения значение равное вашей Магии. Если вы используете Концентрацию, то следующим вашим действием обязательно должно быть сотворение заклинания.

Другой вариант заключается в использовании специальных ингредиентов. Если у вас есть нужный ингредиент, он дает бонус от +1 до +3 к вашему Броску Сотворения для одного сотворения заклинания, но вы должны решить заранее используете ли вы ингредиент или нет до сотворения заклинания. Доступность компонентов может варьироваться в зависимости от вашего местоположения и природы предмета, но в целом ингредиенты, которые обеспечивают бонус +1 являются Распространенными, бонус +2 — находятся В дефиците, а бонус +3 — довольно Редкие. Более экзотические ингредиенты не продаются в лавках и часто добываются с риском для жизни.

Пример: *Хайнц Подмастерье мага пытается сотворить заклинание Врата Земли. Имея Магию 2, Хайнц хочет увеличить свои шансы на удачное сотворение заклинания. Сперва он тратит полудействие на проверку навыка Концентрация. Если она будет удачна, то он получит +2 к своему Броску Заклинания. К сожалению, Хайнц проваливает эту проверку, но не все еще потеряно. Он решает использовать ингредиент. Он достает железный ключ, ингредиент для заклинания Врат Земли, и использует его во время сотворения заклинания. Это дает ему бонус +2. Его Бросок Заклинания равен 12. Так бы это было бы провалом, но учитывая бонус +2, Бросок Заклинания становится равным 14 (т.е. равный цене сотворения земляных врат) и он удачно творит заклинание.*

АВТОМАТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ

Магия — вещь нестабильная. Вне зависимости от результата броска или эффекта Ветров Магии (смотри Переменчивые Ветра ниже), если на всех к10, что вы кидали для Броска Сотворения, выпала 1, то вы автоматически провалили попытку сотворения заклинания. Вам придется пройти проверку Силы Воли или получить Очко Безумия из-за того, что вырвавшаяся из-под контроля магическая энергия повлияла на ваше сознание. Новички в магическом искусстве находятся в куда большей опасности, чем их более способные коллеги, поскольку новички кидают лишь 1к10.

Пример: *У Хорста, Подмастерья Мага, с Магией*

равной 1, никак не получается зажечь свечу и он решает сотворить заклинание пламени. Он делает Бросок Сотворения на 1к10 и выпадает 1 — это означает, что сотворить заклинание не удалось. Тогда он делает проверку Силы Воли и проваливает ее, получая 1 Очко Безумия. Хорст получил ценный урок. Не стоит использовать магию для решения тривиальных задач.

ПРОКЛЯТИЕ ТЗИНЧА (TZEENCH'S CURSE)

Тайная магия может быть непредсказуема. Чем больше силы вы используете, тем больше вероятность, что что-то может пойти не так. В этом и заключается проклятье Тзинча. Не все волшебники почитают Тзинча — Хаотического бога Магии и Перемен, но все боятся его.

Если вы тайный заклинатель, то проклятье Тзинча падет на вас, когда вы выкинете на Броске Сотворения две, три или четыре одинаковых цифры. Чем больше к10 вы кидаете, тем смертоноснее становится проклятие Тзинча.

Если вы выбросили две одинаковые цифры, бросьте процентник и смотрите **Таблицу 7-2: Малые проявления Хаоса**. Если вы выбросили три одинаковые цифры, бросьте процентник и смотрите **Таблицу 7-3: Значительные проявления Хаоса**. Если вы выбросили четыре одинаковые цифры, бросьте процентник и смотрите **Таблицу 7-4: Катастрофические проявления Хаоса**. Если выпадает несколько пар одинаковых значений при одном броске, то они не суммируются, но удваиваются. Например, если вы бросили 4к10 и у вас выпало две пары одинаковых чисел, то вы получите проклятье дважды и вам придется дважды обратиться к **Таблице 7-2: Малые проявления Хаоса**.

При желании, МИ может придумать эффект проявления Хаоса самостоятельно. Если это так, то используйте приведенные таблицы в качестве руководства по длительности, тяжести и типу эффекта, вызванного Проклятием Тзинча.

Вне зависимости от того настигло ли вас проклятие Тзинча или нет, если вы достигли или превысили по очкам Цену Сотворения, то заклятие сотворено удачно.

Пример: *Альтрония, как мы знаем, неудачно сотворила огненный шар. Но все ее 3к10 дали 7, а это значит, что ее настигло проклятье Тзинча и теперь она определяет по **Таблице 7-3: Значительные проявления Хаоса** эффект от проклятия, кидая 1к100.*

ГНЕВ БОГОВ (THE WRATH OF GOD)

Божественным заклинателям не стоит беспокоиться о Проклятье Тзинча. Они молятся богам, чтобы получить свои заклинания с помощью ритуалов. Тем не менее, священники менее могущественные заклинатели, чем волшебники, которые напрямую пользуются эфиром. Однако, их заклинания тоже несут риск. Поскольку священники получают свои заклинания от своих богов, они рискуют

не угодить довольно могущественным сущностям.

Если вы божественный заклинатель и на Броске Сотворения у вас выпали пары или тройки одинаковых чисел, то обратитесь к **Таблице 7-5: Гнев Богов**, чтобы узнать, насколько разгневано ваше божество слишком назойливыми молитвами. Если таблица не говорит иначе, ваше заклинание сотворено успешно, если успешен Бросок Сотворения.

ПРЕДЕЛЫ ЗАКЛИНАТЕЛЕЙ

Вы должны иметь возможность говорить, чтобы сотворить заклинание. Именно с помощью различных тайных языков можно управлять ветрами магии. Если вы по какой-либо причине не можете говорить (например, у вас во рту кляп), вы не можете колдовать.

Сотворение заклинаний так же требует и высокой степени

концентрации. Это не проблема для тех, кто тратит на сотворение заклинания полное действие или полудействие, если конечно их не прерывают в процессе. Сложные заклинания, которые требуют больше действий, занимают так много времени, что вы становитесь уязвимыми для внешних раздражителей. Если что-то прервет вашу концентрацию, обычно это бывает из-за того, что вам наносят урон в бою или вредят враждебными заклинаниями, вы должны сделать успешную проверку Концентрации или будете вынуждены прервать сотворение заклинания. Как всегда, МИ так же может изменить сложность проверки в зависимости от обстоятельств.

Пример: *Хельмут, Небесный Маг, начал творить заклинание звездного сияния в свой ход. Он использовал полное действие для сотворения заклинания, но ему все еще нужно потратить полудействие для того, чтобы завершить его сотворение. До*

ТАБЛИЦА 7-2: МАЛЫЕ ПРОЯВЛЕНИЯ ХАОСА

к100 Эффект

- 01-10 **Сглаз:** На расстоянии 10 ярдов (5 клеток) от вас свертывается молоко, киснет вино и портится еда.
- 11-20 **Разрыв:** Ваш нос начинает кровоточить и так продолжается, пока Вы не пройдете проверку на Стойкость. Вы можете делать проверку один раз в раунд.
- 21-30 **Дыхание Хаоса:** Холодный и неестественный ветер веет в этом районе.
- 31-40 **Гусиная кожа:** Ваши волосы встают дыбом на 1к10 раундов.
- 41-50 **Ореол света:** Вы пугающе светитесь 1к10 раундов.
- 51-60 **Неестественная аура:** Животные в радиусе 10 ярдов (5 клеток) от вас путаются и если не контролировать их навыком Обучение животных, бегут прочь.
- 61-70 **Привидения:** Призрачные голоса наполняют воздух на время действия вашего заклинания.
- 71-80 **Эфирный шок:** Магическая энергия пронизывает вас, и вы теряете 1 единицу Здоровья вне зависимости от Бонуса Стойкости или доспеха.
- 81-90 **Ментальный блок:** Вы вобрали слишком много магической энергии. Ваш параметр Магии уменьшается на 1 на 1к10 минут.
- 91-95 **Прихоть:** МИ может выбрать какой-либо результат из этой таблицы или придумать сопоставимое малое проявление.
- 96-00 **Неудача!:** Бросайте процентник и смотрите по **Таблице 7-3: Основные проявления Хаоса**

ТАБЛИЦА 7-3: ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПРОЯВЛЕНИЯ ХАОСА

к100 Эффект

- 01-10 **Ведьмин глаз:** Ваши зрачки становятся ярко-красными. Они возвращаются к своему первоначальному цвету на рассвете следующего дня.
- 11-20 **Немота:** Вы теряете свой голос 1к10 раундов.
- 21-30 **Перегрузка:** Вы поражены магической энергией и оглушены на 1 раунд.
- 31-40 **Трусливый Фамильяр:** Черт (смотри **Главу XI**) появляется из Эфира и атакует вас в следующем раунде.
- 41-50 **Видение Хаоса:** Вы получаете представление о Царстве Хаоса и 1 Очко Безумия. Каждый раз после этого события, вы можете потратить 200 ОО и получить талант Темное Знание (Хаос).
- 51-60 **Эфирная атака:** Жгучая магическая энергия проходит через вас, приводя к потере 1к10 единиц Здоровья независимо от Бонуса Стойкости или доспеха.
- 61-70 **Ослабление:** Хаотическая энергия разрушает и иссушает ваше тело. Ваша характеристика Стойкость снижается на 10% на 1к10 минут.
- 71-80 **Оцепенение разума:** Вы вобрали слишком много магической энергии. Ваша характеристика Магия уменьшается на 1 на 24 часа.
- 81-90 **Одержимость:** Вы одержимы демонической сущностью на одну минуту. За это время МИ контролирует все ваши действия, и когда вы вновь вернете контроль над своим телом, вы не будете помнить того, что вы только что сделали.
- 91-95 **Порочный восторг:** МИ может выбрать какой-либо результат из этой таблицы или придумать сопоставимое значительное проявление.
- 96-00 **Прихоть Судьбы:** Бросайте процентник и смотрите по **Таблице 7-4: Катастрофические проявления Хаоса.**

ТАБЛИЦА 7-4: КАТАСТРОФИЧЕСКИЕ ПРОЯВЛЕНИЯ ХАОСА

к100 Эффект

- 01-10 **Дикая магия:** Вы теряете контроль над магией при сотворении заклинания. Каждый в радиусе 30 ярдов (15 клеток), включая вас, получает 1 рану вне зависимости от Бонуса Стойкости или доспеха.
- 11-20 **Губительный Взгляд:** Хаотическая энергия разрушает и иссушает ваше тело. Ваша характеристика Стойкость снижается на 20% на 1к10 часов.
- 21-30 **Плеть Тзинча:** Магические силы переполняют вас, шокируя вас на 1к10 минут.
- 31-40 **Эфирный удар:** Ветры Магии несутся вокруг на вас. Вы получаете критический удар в случайную зону поражения. Бросьте 1к10 для определения Критического Значения.
- 41-50 **Еретические видения:** Демонический Князь показывает вам видение Хаоса. Вы получаете 1к10 Очков Безумия. Каждый раз после этого события, вы можете потратить 100 ОО и получить талант Темное Знание (Хаос).
- 51-60 **Беспамятство:** Ваша способность использовать магию сжигается в вас. Ваша характеристика Магии сводится к 0. За каждые полные 24 часа после этого события, она увеличивается на 1 до тех пор, пока не обретет свое обычное значение Магии.
- 61-70 **Незванные гости:** На вас нападают демоны, чье число не меньше значению вашей характеристики Магия (смотри Главу XI). Они появляются из Эфира в пределах 12 ярдов (6 клеток) от вас.
- 71-80 **Демонический Договор:** Вы получаете 1к10 ран (вне зависимости от Бонуса Стойкости или доспеха) и двухдюймовую отметину в виде руны Хаоса на случайной части вашего тела. Если вы соберете на себе 13 рун, они составят договор, отдающий вашу душу Разрушительным Силам (на усмотрение МИ). Удаление отмеченного куска кожи не имеет никакого значения для договора.
- 81-90 **Зов в Бездну:** Вас засасывает в Царство Хаоса и вы навсегда потеряны. Если у вас нет Очков Судьбы, которые можно потратить, пора создавать нового персонажа.
- 91-00 **Темные Вдохновение:** МИ может выбрать какой-либо результат из этой таблицы или придумать сопоставимое катастрофическое проявление.

ТАБЛИЦА 7-5: ГНЕВ БОГОВ

к100 Эффект

- 01-15 **Загадочное Видение:** Вы избраны Божеством и получаете символическое, но запутанное видение. Это ошеломяет вас на 1 раунд.
- 16-30 **Докажите вашу преданность:** Еще несколько молитв необходимы для завершения заклинания. Этот результат добавляет 1 полудействие к времени произнесения заклинания. Вы должны потратить это дополнительное время, даже если вы провалили Бросок Сотворения.
- 31-45 **«Терпение, дитя»:** Вы не можете произнести другое заклинание 1к10 раундов. Вы сотворяете заклинание, если Ваш Бросок Сотворения успешен.
- 46-60 **«Мольба недостойна»:** Ваше заклинание не удастся, даже если Бросок Сотворения успешен.
- 61-75 **Жгучий упрек:** Мало того, что заклинания не получается, но вы также получаете штраф -10% к своей Силе Воли на 1 минуту.
- 76-90 **«Чем ты готов пожертвовать?!»:** Вы получаете 1к10 ран независимо от Бонуса Стойкости или доспеха.
- 91-99 **«Ты разгневал Меня!»:** Вы как-то разозлили своё Божество. Вы должны встать на колени и молиться 1к10 раундов. Это делает Вас беспомощным.
- 00 **Демоническая помеха:** Бросайте процентник и смотрите по Таблице 7-3: Значительные проявления Хаоса

окончательного сотворения заклинания он был ранен из пращи и потерял 1 Очко Здоровья. МИ решает, что это мелкая помеха и проводит легкую (+20%) проверку навыка Концентрация. Он проходит ее успешно и продолжает творить заклинание. К сожалению, следующий персонаж в очереди Инициативы Светлый Волшебник и он творит заклинание огненного дыхания, и Хельмут теряет 10 Очков Здоровья. Теперь он снова должен сделать проверку навыка Концентрация, но уже с модификатором очень трудно (-30%). Хельмут проваливает эту проверку и его заклинание прерывается. Он может попробовать сотворить его заново в следующую свою очередь, но он потерял действие, которое было по-

трачено на эту попытку сотворения заклинания.

Вы можете сотворить лишь одно заклинание в раунд. Нет никаких ограничений насчет того, сколько заклинаний в день в целом вы можете сотворить. Тем не менее, чем больше заклинаний вы пытаетесь сотворить, тем больше вам приходится кидать кубиков и тем самым увеличиваются шансы навлечь на себя Проклятье Тзинча или Гнев Богов.

МАГИЧЕСКИЙ СНАРЯД (MAGIC MISSILES)

Обычное заклинание вроде *огненного шара* классифицируется как *магический снаряд*. Для того, чтобы сотворить его нужно находится на одной линии с противником и четко видеть его (как и в случае с дистанционными атаками). Но

УЧРЕЖДЕНИЕ ОРДЕНОВ МАГИИ

Долгие годы на людей, практикующих магию, охотились и их убивали. И верно, колдуны-самоучки использовали энергию за пределами своего понимания, принося беды на головы окружающих. Бушующие пожары, взрывы, необъяснимые несчастные случаи и безумие — всё это собирается вокруг неподготовленных магов. Изгнание или смерть были обычной судьбой для многих обладателей магии. Так было до царствования императора Магнуса Благочестивого.

Оказавшись в центре конфликта, который позже стал известен как Великая Война против Хаоса, Магнус Благочестивый решил использовать разрушительные способности людских заклинателей. Отменив написанный запрет на чародейство, он призвал на помощь в создании колледжей Магии в Альтдорфе высшего эльфа — волшебника Теклиса. Используя эффективные и непредсказуемые силы первых легальных волшебников, он смог переломить ситуацию, выиграть войну, а также изменить Империю навсегда.

если заклинание сотворено успешно, то оно точно поражает цель.

КРУГИ ЗАЩИТЫ (PROTECTIVE CIRCLES)

Тайные заклинатели могут уменьшить риск возникновения проклятья Тзинча путем рисования специальных защитных кругов для того, чтобы лучше контролировать эфирную энергию. Материалы нужные для сотворения круга находятся в дефиците (-10%) и стоят количество золотых, равное Цене Сотворения. Для его сотворения требуется 1 минута, и успешная проверка навыка Концентрация. Действие круга распространяется лишь на одно заклинание (вне зависимости от того получилось оно или нет). Если вы творите заклинание, стоя в круте, то можете перебросить неудачный к10 во время Броска Сотворения.

ЗАКЛИНАТЕЛИ И ДОСПЕХИ

Доспех влияет на способность заклинателей пропускать через себя магическую энергию. Сотворить заклинание, будучи одетым в доспехи и при щите, куда сложнее, чем без них. Эффекты доспехов и щита влияющие на сотворение заклинания следующие:

- Если вы одеты лишь в легкие доспехи (Базовые правила) или в кожаные доспехи (Расширенные правила), то получаете штраф -1 ко всем Броскам Сотворения.
- Если вы одеты лишь в средние доспехи (Базовые правила) или в любой тип кольчуг (Расширенные правила), то получаете штраф -3 ко всем Броскам Сотворения.
- Если вы одеты лишь в тяжелые доспехи (Базовые правила) или любой тип лат или в шлем (Расширенные правила), то получаете штраф -5 ко всем Броскам Сотворения.

- Если у вас есть еще и щит в руке, то вы получаете штраф -1 ко всем Броскам Сотворения. Если вы несете щит и облачены в доспех, то штрафы суммируются.

УРОН ОТ ЗАКЛИНАНИЯ И МЕСТО ПОРАЖЕНИЯ

Некоторые заклинания, такие как *огненный шар* и *теневые ножи*, наносят непосредственный урон. Этот показатель рассчитывается так же, как обычный урон от стрел (1к10 + Урон) - (Бонус Стойкости + Очки Доспехов), если в описании заклинания не сказано иначе (некоторые заклинания, например, игнорируют доспех). Если вы используете расширенные правила доспехов или нанесен Критический урон, вы должны бросить процентник для того, чтобы определить место попадания. Правило Ярость Ульрика работает у заклинателей также, как и в случае простого боя, но здесь делается не проверка Рукопашной, а проверка Силы Воли.

Пример: *Альтрония поразила орка огненным шаром с Уроном 3 (магический снаряд). Это означает, что она кидает 1к10 и прибавляет 3 (урон от огненного шара) для того, чтобы подсчитать наносимый ею урон. Она выкинула 10 на своем 1к10 и сбавывает правило ярости Ульрика. Она проводит проверку Силы Воли, и она удачна — маг может добавить 1к10 к своему общему урону. Она выкинула 5, и ее общий урон составил 3+5+10=18.*

ШАБЛОНЫ (TEMPLATES)

Магия некоторых заклинаний настолько мощна, что может поражать большие площади. *Гибельный пожар*, например, создает поток пламени, который может опалить несколько целей. Для простоты эти заклинания представлены тремя различными шаблонами. Копии этих шаблонов можно найти в конце этой книги и их лучше использовать на тактических картах:

- **Малый шаблон (Small Template):** Круг с диаметром 6 ярдов (3 клетки)
- **Большой шаблон (Large Template):** Круг с диаметром 10 ярдов (5 клеток)
- **Конусообразный шаблон (cone Template):** Конусообразная фигура 16 ярдов (8 клеток) в длину.

Высота редко используется в игре, но если необходимо, то можно считать, что конус в высоту 2 ярда, малый шаблон 3 ярда, а большой шаблон 4 ярда.

Вы должны поместить малый и большой шаблоны в центр области действия (клетки) заклинания. Конусообразный шаблон исходит непосредственно от вас (если используется тактическая карта, необходимо поместить меньший конец в любой клетке рядом с вами).

Все, кто попал в шаблон, попали под действие заклинания. Лишь персонажи, которые частично попали в шаблон, могут сделать проверку Ловкости, чтобы отскочить и из-

бежать действия заклинания.

Твердые поверхности препятствуют заклинаниям. Скажем, нельзя сотворить заклинания через стены или под пол. Но сотворить заклинание на рощу деревьев вполне возможно.

ЗАКЛИНАНИЯ ПРИКОСНОВЕНИЯ (TOUCH SPELLS)

Для сотворения некоторых заклинаний нужно коснуться цели. В не боевой ситуации это весьма просто сделать, но в пылу сражения это становится уже чрезвычайно сложной задачей. Если вы хотите сотворить такого рода заклинание в бою, то вы должны будете сделать проверку Рукопашной. Это итоговая часть в сотворении заклинания, так что она не требует от вас траты каких-либо лишних действий. От заклинаний прикосновения можно уклониться или парировать их, но со штрафом -20%.

ИЗМЕНЧИВЫЕ ВЕТРА

Существуют места силы, где магией пропитана сама земля, и творить заклинания там куда проще. Напротив, есть места, где ветра слабы, и сотворить заклинание там сложнее. Ветра магии могут зависеть и от времени года или каких-то событий. К примеру, когда Луна Хаоса Морслиб полная, то магия просто-таки витает в воздухе.

МИ может отражать эти переменные ветра двумя способами. Во-первых, МИ может решить эту проблему, выставляя модификатор (+\-1, +\ -2 и т.д.) на каждый бросок к10. Во-вторых, МИ может давать бросать дополнительные К10 или забирать их. Заклинатель может определить места силы помощью проверки навыка Чувства Магии.

Пример: Герд, Мастер маг, с Магией 3 находится внутри старого каменного круга. Магия в этом месте достаточно сильна, так что МИ устанавливает правила, что на любое заклинание, сотворенное в этом месте, дается дополнительный 1к10 к Броску Сотворения. Герд теперь может кидать 4к10, вместо 3. Позже Герд обнаружил руины башни безумного алхимика. Алхимик погубил себя в ходе чудовищного эксперимента, так что эта местность практически лишена магии. МИ сообщает Герду, что если тот вздумает творить тут заклинания, то они будут идти со штрафом -2 на каждый к10 при Броске Сотворения. Герд таким образом бросает 3к10-6 для того, чтобы попытаться сотворить заклинание на руинах этой башни.

ФОРМАТ ЗАПИСИ ЗАКЛИНАНИЙ

НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Цена Сотворения (Casting Number): Если она равна или превышает результат Броска Сотворения — заклинание сотворено успешно. Вы можете бросить число кубиков к10, равное вашему параметру Магия.

Время Сотворения (Casting Time): Здесь указаны тип действия и число этих действий необходимых для сотворения заклинания. Для заклинаний, занимающих больше 5 полных действий, время сотворения указано в минутах или часах.

Ингредиенты: Если у вас есть это специальный компонент, то вы получаете бонус, указанный в скобках, к результату Броска Сотворения.

Описание: Описание действия заклинания.

— МЛАДШАЯ МАГИЯ —

Младшая Магия — это низшая форма волшебства, которую начинающий маг познаёт в первую очередь, овладевая контролем над Ветрами Магии. Некоторые чародеи, такие как Колдуны, познают Младшую Магию методом проб и ошибок. Другие, такие как Ученики магов, вызубрили основы при обучении. Любой волшебник должен изучить Младшую Магию прежде, чем сможет контролировать более могущественные силы.

ЗАКЛИНАНИЯ МЛАДШЕЙ (ТАЙНОЙ) МАГИИ (PETTY MAGIC (ARCANE) SPELLS)

Любой, при наличии таланта Младшая (Тайная) Магия, может пытаться применять ниже написанные заклинания. Всем этим заклинаниям традиционно учат всех учеников магов, вне зависимости от Магического Ордена, поскольку они обеспечивают хорошую базу для понимания основных принципов магии.

ЯРКИЙ СВЕТ (GLOWING LIGHT)

Цена Сотворения: 3

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Капля лампового масла (+1)

Описание: Вы можете заставить светиться подобно лампе любую вещь в своей руке в течение часа или пока не отмените этот эффект.

ЗВУКИ (SOUND)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Маленький колокольчик (+1)

Описание: При помощи этого заклинания вы можете создать иллюзорный звук, громкость которого варьируется от шепота до звериного рыка. Вы можете выбрать тип звука и его громкость; заклинание может производить любые типы звука, кроме речи. Звук имеет продолжительность не более одного раунда.

БРОСЬ! (DROP)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Капля масла (+1)

Описание: Вы принуждаете персонажа, которого выбрали целью заклинания, в пределах 24 ярдов (12 клеток) от вас выронить то, что он в данный момент держит в руках. Этот персонаж может воспротивиться действию заклинания, если удачно пройдет проверку Силы Воли.

БОЛОТНЫЕ ОГНИ (MARSH LIGHTS)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Светлячок (+1)

Описание: Вы создаёте несколько огоньков, которые светят как факелы или лампы. Появляются они не далее 100 ярдов (50 клеток) от вас, затем могут быть отправлены в любом направлении. Они самостоятельно следуют по коридорам или вдоль дорог и при этом не нуждаются в контроле и надзоре. Если пожелаете вы можете управлять ими вблизи, но только пока они находятся в области вашей видимости. Вы не можете делать что-либо ещё, пока управляете огоньками. Огни могут двигаться с различной скоростью, но не медленнее чем 8 ярдов (4 клетки) в раунд и не быстрее 16 ярдов (8 клеток) в раунд. Продолжительность действия заклинания составляет 1 час, после чего огни постепенно угасают и растворяются.

ВОЛШЕБНЫЙ ДРОТИК (MAGIC DART)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Маленький дротик (+1)

Описание: Вы метаете дротик волшебной энергии в оппонента в пределах 16 ярдов (8 клеток) от вас. Несмотря на свой небольшой размер, *волшебный дротик* бьет со значительной силой. *Волшебный дротик* — это *магический снаряд* с Уроном 3.

СОН (SLEEP)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Пух (+1)

Описание: Ваше прикосновение погружает в сон оппонента на 1к10 раундов, в случае если им не пройдет проверка Силы Воли. Спящие персонажи считаются беспомощными. *Сон* — это заклинание прикосновения.

ЗАКЛИНАНИЯ МЛАДШЕЙ (СВЯЩЕННОЙ) МАГИИ (PETTY MAGIC (DIVINE) SPELLS)

Любой при наличии таланта Младшая (Священная) Магия может пытаться применять ниже написанные заклинания. Эти молитвы обычно учат честолюбивые священники, поскольку они затрагивают все аспекты веры.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОТВАГИ (BLESSING OF COURAGE)

Цена Сотворения: 3

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Клок собачей шерсти (+1)

Описание: Ваши вдохновенные слова воспаляют сердца друзей. Напуганные персонажи в пределах 24 ярдов (12 клеток) восстанавливают своё душевное равновесие и снова способны нормально действовать.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ПРОВОРСТВА (BLESSING OF SPEED)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Змеиная чешуйка (+1)

Описание: Персонаж, к которому вы прикоснетесь, получает бонус +5% к своей Ловкости и +1 к Скорости. Молитва действует 1 минуту (6 раундов) и только на одну цель. Это заклинание прикосновения и его можно применить на себе.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ СТОЙКОСТИ (BLESSING OF FORTITUDE)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Кусочек черепашого панциря (+1)

Описание: Персонаж, к которому вы прикоснетесь, получает бонус +5% к своей Стойкости и Силе Воли. Молитва действует 1 минуту (6 раундов) и только на одну цель. Это заклинание прикосновения и его можно применить на себе.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ИСЦЕЛЕНИЯ (BLESSING OF HEALING)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Крапление святой водой (+1)

Описание: Ваше прикосновение восстанавливает 1 Очко Здоровья у раненного персонажа. Раненый может получить лишь одно подобное лечение: во время или после боя или события, в котором были нанесены раны. Это заклинание прикосновения и его можно применить на себе.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ МОЩИ (BLESSING OF MIGHT)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Железный гвоздь (+1)

Описание: Персонаж, к которому вы прикоснетесь, получает бонус +5% к своей Силе и Рукопашной. Молитва действует 1 минуту (6 раундов) и только на одну цель. Это заклинание прикосновения и его можно применить на себе.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ ЩИТ (BLESSING OF PROTECTION)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Небольшой значок с символом вашего божества (+1)

Описание: Вы получаете защиту от своего святого заступника. Любой, кто попытается атаковать вас, должен

пройти простую (+10%) проверку Силы Воли. Провалившие проверку должны выбрать другую цель для атаки или другое действие. Молитва действует 1 минуту (6 раундов) и только на одну цель.

ЗАКЛИНАНИЯ МЛАДШЕЙ (КОЛДОВСКОЙ) МАГИИ (PETTY MAGIC (HEDGE) SPELLS)

Любой при наличии таланта Младшая (Колдовская) Магия может пытаться применять волшебство из приведенного ниже списка, который включает наиболее типичные колдовские заклинания. Поскольку каждый Колдун является самоучкой, существует много уникальных (и в основном бесполезных) Колдовских заклинаний.

ЗАЩИТА ОТ ДОЖДЯ (PROTECTION FROM RAIN)

Цена Сотворения: 3

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Свежесорванный лист (+1)

Описание: Это заклинание защитит вас от дождя и других видов осадков. Даже во время сильнейшего ливня вы и ваше имущество останетесь совершенно сухими. Заклинание действует 1 час, но вы можете завершить его действие и раньше по своему усмотрению.

МАГИЧЕСКОЕ ПЛАМЯ (MAGIC FLAME)

Цена Сотворения: 3

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Кусочек кремня (+1)

Описание: На вашей открытой ладони загорается голубоватое пламя. Пламя горит, пока вы не закроете ладонь или не примените другое заклинание (в зависимости от того, что наступит раньше). Пламя слишком маленькое, чтобы наносить им повреждения в бою, но оно светит подобно свече и может воспламенить другие горючие материалы (факел, солома и т.п.).

ВЕТЕРОК (GUST)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Птичье перо (+1)

Описание: Взмах вашей ладони рождает лёгкое дуновение ветра. Порыв достаточно силен для того, чтобы задуть свечи или разбросать листы бумаги, но не способен опрокинуть более тяжёлые предметы.

ПРИЗРАЧНЫЙ ШАГ (GHOST STEP)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: Полное действие и полудействие

Ингредиенты: Щепотка песка (+1)

Описание: Вы не оставляете видимых следов при ходьбе 1 час вне зависимости от типа местности, через которую вы двигаетесь. Попытки вас выследить совершаются со штрафом -30%.

СГЛАЗ (ILL FORTUNE)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полное действие и полудействие

Ингредиенты: Грубо сделанная кукла, изображающая жертву (+1)

Описание: Вы можете наложить проклятье на вещь так, чтобы она приносила своему владельцу несчастья. Чтобы наложить это проклятье, у вас должна быть возможность прикоснуться к вещи (если вещь надета на кого-то, то применяется правило заклинания прикосновения). В течение последующих 24 часов, персонаж, несущий эту вещь, получает штраф ко всем своим проверкам, равный вашей характеристике Магия. Одновременно на персонажа может воздействовать только один *сглаз*.

ШОК (SHOCK)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Маленькая булавка (+1)

Описание: Ваше прикосновение обездвиживает оппонента на число раундов, равное вашей характеристике Магия, но только в случае если его проверка Силы Воли была провалена. *Шок* — заклинание прикосновения.

— МАЛАЯ МАГИЯ —

Есть определенные магические эффекты настолько распространенные, что их учат все: и колдуны, и маги, и жрецы. Эти заклинания известны под различными именами и могут быть вызваны различными методами. Жрецы богини милосердия Шалльи знают *эфирный доспех* под именем *покров Шалльи*, в то время как маги небес знают его под именем *небесный щит*. Эти заклинания используются в дополнение к основным заклинаниям различных практик.

Этим заклинаниям не учат наставники и обычно о них узнают из книг. Их трудно освоить, но они чрезвычайно полезны. Каждое заклинание Малой магии должно быть куплено как отдельный талант. Смотри *Главу IV* о таланте Малой магии.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (MOVE)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Небольшой веер (+1)

Описание: Используйте эту магическую силу для перемещения лёгких предметов. Вы можете переместить любой незакреплённый лёгкий предмет (весом не более 10) на расстояние до 12 ярдов (6 клеток). Вы так же можете открыть или закрыть любую незапертую дверь или опрокидывать предметы весом до 50, если они находятся в пределах 24 ярдов (12 клеток) от вас.

ЭФИРНЫЙ ДОСПЕХ (AETHYRIC ARMOUR)

Цена Сотворения: 5

МАГИЯ НЫНЕ

Не смотря на то, что магические ордена утверждают, что дух их коллегий следует искать не в зданиях или пыльных томах — альтдорфские колледжи остаются центрами всего магического обучения в Старом Свете по сей день. Большинство людей относятся с подозрением и страхом к магам, но постепенно большинство из них признает, что помощь магистров имеет неоценимое значение. Маги, как известно, в перерывах между учебой предоставляют свои услуги всем желающим, но лишь немногие из них имеют задатки истинного боевого мага, большинство из них в состоянии помочь во всем, но не при самых тяжелых ситуациях.

Колдуны — те, кто не состоит в колледжах — по-прежнему преследуются и сжигаются. Это происходит или через самосуд, или по приговору Имперских охотников на ведьм. Их долг — остановить общее гниение срезанием пораженных силами Хаоса побегов. Время от времени они будут отправлять в колледж наиболее талантливых колдунов, но чаще всего те, кому не хватает ума для того, чтобы искать формальное обучение, постигают ошибки своего пути в очищающем пламени.

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Звено цепи (+1)

Описание: Вы повелеваете Ветрам Магии, и они образуют вокруг вас невидимый барьер, который защищает от повреждений. На одну минуту (6 раундов) вы получаете количество Очков Доспеха, равное вашей характеристике Магия. Вы не можете применять это заклинание, если носите любой обычный доспех. Если вы наденете какие-либо доспехи, пока действует это заклинание, оно немедленно рассеется.

БЛАГОСЛОВЕННОЕ ОРУЖИЕ (BLESSED WEAPON)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Пригоршня святой воды (+1)

Описание: Вы можете зачаровать одно оружие ближнего боя или 5 (или менее) боеприпасов для выстрелов из дистанционного оружия (стрелы, болты, пули и т.п.). Эти предметы не получают никаких бонусов, кроме того, что теперь они рассматриваются как магические, что делает их полезными против призраков, приведений и других чудовищ. Благословение на вещи держится 1 час.

МАГИЧЕСКИЙ ЗАМОК (MAGIC LOCK)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Маленький ключик (+1)

Описание: Вы можете зачаровать один замок или засов в пределах 2 ярдов (1 клетка) на неделю. Он не будет открыт или взломан в течение данного времени. Однако заклинание не препятствует вышибанию зачарованной двери или разламыванию крышки сундука.

МАГИЧЕСКАЯ ТРЕВОГА (MAGIC ALARM)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Маленький бронзовый колокольчик (+1)

Описание: Вы ставите беззвучную сигнализацию на то место, к которому вы прикоснетесь. Вы будете немедленно мысленно оповещены, если в пределах 2 ярдов (1 клетки) от этого участка кто-то пройдет. Заклинание вас разбудит, если вы будете спать в этот момент. Сигнализация не сообщает никакой информации о нарушителе, только факт его появления. Только одна *магическая тревога*, созданная вами, будет активна в один момент времени. Заклинание действует пока не сработает тревога или пока вы не примените его снова на другом участке.

ТИШИНА (SILENCE)

Цена Сотворения: 10

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Пробка (+1)

Описание: Вы волшебным образом лишаете голоса одного персонажа в пределах 24 ярдов (12 клеток) от вас. Цель может устоять перед эффектом заклинания, если успешно пройдет проверку Силы Воли. Иначе жертва не может говорить и даже мямлить в течение числа раундов, равного вашей характеристике Магия.

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОЗДУХУ (SKYWALK)

Цена Сотворения: 11

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Перо ястреба (+2)

Описание: Вы можете ступать по воздуху, двигаясь вверх на высоту, не превышающую трёхкратного значения вашей характеристики Скорость и затем возвращаетесь на землю. Все заклинания, направленные на вас, достигают вас. Вы можете достичь высоты не более 6 ярдов, что позволяет вам легко подниматься над наземными препятствиями. Как только ваше полное действие заклинания заканчивается вы падаете на землю (вы не можете перемещаться на большие расстояния, сотворяя его постоянно, не касаясь земли).

РАССЕИВАНИЕ ЧАР (DISPEL)

Цена Сотворения: 13

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Маленький серебряный молоточек (+2)

Описание: Вы заставляете завершиться заклинание, действующее в пределах 12 ярдов (6 клеток) от вас. Так можно развеять чары любого действующего заклинания, но не Ритуальную магию. Вы рассеиваете выбранное заклинание успешной проверкой Концентрации, но получаете штраф -10% за каждую единицу значения характеристики Магия персонажа, сотворившего это заклинание. Например, если вы пытаетесь рассеять заклинание *благословен-*

ного оружия, сотворенного магом с Магией 2, то ваша проверка Концентрации получит штраф -

20%. *Рассеивание чар* не воздействует на призванных Демонов или воскрешенную Нежить.

— ТАЙНЫЕ ЗНАНИЯ —

Знание и власть Орденов Магов держится на Тайных Знаниях (смотри **Главу IV** о таланте Тайные знания). Эта книга содержит десять Тайных Знаний, а другие будут доступны в будущих книгах.

В дополнение к имеющимся у вас заклинаниям, каждое Тайное знание имеет связанный навык. Когда вы узнаете Тайное знание, вы можете изучить навык в любое время за 100 ОО, так же, как если бы он был частью вашей текущей карьеры. Вы можете улучшить каждый навык до трех раз, если вы хотите достичь Мастерства в Навыке (смотри **Главу IV**).

ЗНАНИЕ ЗВЕРЕЙ (THE LORE OF BEASTS)

Знание Зверей самая дикая форма магии из существующих. Это магия зверей и первобытной дикости. Она основана на манипуляции с *Гур*, Коричневым Ветром Магии. Магистры этого знания известны как Янтарные Магистры и они связаны с дикими местами, которые являются источником их силы. Когда они получают власть, Янтарные Магистры становятся все более отчужденными и беспокойными в человеческом обществе, их волосы густеют, отрастают ногти, а зубы заостряются, отражая дикую природу их душ.

Связанный навык: Очарование животных

УСПОКОИТЬ ДИКОГО ЗВЕРЯ (CALM THE WILD BEAST)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Кусок сахара (+1)

Описание: Ваш успокаивающий и усыпляющий голос успокаивает одно животное на расстоянии 48 ярдов (24 клеток), если оно проваливает проверку Силы Воли. Вы можете подойти к зверю и прикоснуться к нему не испытывая страха, он останется спокойным. Если вы его оседлаете, вы можете ехать на нем с бонусом +10% к проверке навыка Верховая езда. Животное остается дружелюбным по отношению к вам на количество часов, равное вашей характеристике Магия. Если вы атакуете животное, то чары сразу спадают.

ОБРАЗ ПАРЯЩЕГО ВОРОНА (FORM OF THE SOARING RAVEN)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Воронье перо (+1)

Описание: Вы обращаете себя (и все вещи, которые вы несете) в ворона на срок до 1 часа. Вы сохраняете свои ментальные способности, свой Интеллект и

Силу Воли. Остальные ваши характеристики становятся как у ворона (смотри **Главу XI**). Вы не можете говорить или использовать магию в образе ворона. Вы можете закончить это заклинание в любое время и принять нормальную форму. Заклинание автоматически прекращается, если вы получаете Критический урон.

КОГТИ ЯРОСТИ (CLAWS OF FURY)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Кошачий коготь (+1)

Описание: Ваши ногти превращаются в острые как бритва когти и придают вам дикий вид. Вы получаете +1 к характеристике Атака и бонус +10% к Рукопашной, а ваши когти считаются рукопашным оружием с преимуществом Быстрое. *Когти ярости* существуют в течение нескольких минут, равных вашему характеристике Магия. Вы не можете использовать оружие во время действия *когтей ярости*.

ГОВОРЯЩИЙ ЗВЕРЬ (THE TALKING BEAST)

Цена Сотворения: 11

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Язык животного, с которым вы хотите говорить (+2)

Описание: Если вы сотворите это заклинание перед тем, как принять животную форму, вы можете говорить после обращения. Вы также можете применить это заклинание на животное на расстоянии 24 ярдов (12 клеток), наделив его в даром речи на количество минут, равное вашей характеристике Магия.

ГОЛОС ГОСПОДИНА (MASTER'S VOICE)

Цена Сотворения: 13

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Миниатюрная плетель из сплетенных волос животных (+2)

Описание: Вы отдадите команду одному животному на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) для того, чтобы оно выполнил ваш приказ, если оно провалит проверку Силы Воли. В его очередь действий вы решите, какие действия животное должно осуществить и оно выполнит ваши команды.

ОБРАЗ ХИЩНОГО ВОЛКА (FORM OF THE RAVENING WOLF)

Цена Сотворения: 15

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Волчья лапа (+2)

Описание: Это заклинание работает точно так же, как *образ парящего ворона*, но вы оборачиваетесь в вол-

ка. Смотри Главу XI для получения информации о характеристиках волка.

ВОРОНИЙ ПИР (CROW'S FEAST)

Цена Сотворения: 17

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Порон в клетке (+2)

Описание: Вы вызываете смертоносных сверхъестественных воронов в любом месте в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас, которые устремляются вниз на ваших врагов. Это эфирные существа-мстители, с обитыми железом клювами и кровоточащими перьями. Они могут быть вызваны в любом месте, так как они способны преодолевать любые неживые препятствия: деревья, камни, металл и т.д. Эти «вороны» всегда появляются огромной стаей отображаемой большим шаблоном. Пострадавшие от ярости воронов теряют 3 Очка Здоровья, а вороны исчезают также неожиданно, как и появились. Не бросайте кости, чтобы определить место попадания — все удары прихотятся в голову.

ВЫПУСТИТЬ ЗВЕРЯ (THE BEAST UNLEASHED)

Цена Сотворения: 19

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Волчье сердце (+2)

Описание: Вы пробуждаете первобытную ярость в ваших союзников. Любой дружественный персонаж в пределах 12 ярдов (6 клеток) от вас приходит в иступление в соответствии с описанием таланта Бешенство. Не требуется никаких бросков — он начинает неистовствовать, как только заклинание сотворено. Это заклинание не действует на животных (они уже звери!).

ОБРАЗ СВИРЕПОГО МЕДВЕДЯ (FORM OF THE RAGING BEAR)

Цена Сотворения: 21

Время Сотворения: 3 полных действия

Ингредиенты: Медвежий коготь (+3)

Описание: Это заклинание работает точно так же, как образ *парящего ворона*, но вы обращаетесь в медведя. Смотри Главу XI для получения информации о характеристиках медведя.

КРЫЛЬЯ СОКОЛА (WINGS OF THE FALCON)

Цена Сотворения: 25

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Живой сокол (+3)

Описание: У Вас из спины вырастают крылья, которые достаточно сильны для того, чтобы поддерживать вас налету. Вы можете летать в течение нескольких минут, равных вашей характеристике Магия со Скоростью Полета 4. Более подробную информацию о полетах смотри в Главе VI. Очевидно, что простой народ, видя, что кто-то обрел соколиные крылья, будет считать, что вы Демон Хаоса и будет реагировать соответствующим образом.

ЗНАНИЕ СМЕРТИ (THE LORE OF DEATH)

Знание Смерти — это магия мора, увядания и течения времени. Оно основано на манипуляции с *Шаур*, Фиолетовым Ветером Магии. Магистры этого знания известны как Аметистовые Магистры и их справедливо опасаются. Хотя зачастую их путают с некромантами, Аметистовые Магистры принципиально отличаются от них. Они изучают природный конец всех вещей, в то время как некроманты пытаются победить смерть темной магией, упиваясь силой и наращивая власть, тогда как Аметистовые Магистры становятся тихими, но не менее зловещими. Дыхание могил следует за ними, и даже самые толстые становятся худыми; однако они сохраняют мрачное остроумие и уважение к жизни.

Связанный навык: Запугивание

ВИДЕНИЕ МЕРТВЫХ (DEATHSIGHT)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Горсть могильной земли (+1)

Описание: На 1 час Вы можете видеть духов и души, которые обычно невидимы для невооруженного глаза. Когда живые существа умирают — вы можете видеть, как их души покидают свои тела.

БЫСТРЫЙ УХОД (SWIFT PASSING)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Два медных пенни (+1)

Описание: Прикосновением пальцев, вы можете убивать тяжело раненых персонажей. *Быстрый уход* убивает любого персонажа со Здоровьем 0, который уже получил Критический урон. Это заклинание прикосновения. Это заклинание работает на монстров, животных и даже на ИП. Души уходят таким образом, что обретают иммунитет к таким заклинаниям как *последние слова*, но все еще сохраняется риск некромантического воскрешения.

МРАЧНАЯ ЖАТВА (REAPING SCYTHE)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Железная миниатюрная коса (+1)

Описание: Коса из аметистовой энергии материализуется рядом с вами. Она считается магическим оружием с преимуществом Быстрое и Уроном 5, а вы получаете бонус +10% к Рукопашной при её использовании. Заклинание остается в силе на количество раундов, равных вашей характеристике Магия. Затем вы можете сохранить её успешной проверкой Силы Воли каждый раунд.

ТЕЧЕНИЕ ЛЕТ (TIDE OF YEARS)

Цена Сотворения: 11

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Небольшие песочные часы (+2)

Описание: Вы заставляете один не магический предмет с весом 75 или менее постареть и истлеть. Предметы плохого или обычного качества превращаются в пыль. Предметы хорошего качества становятся плохими, а работы превосходного качества — обычного качества. Смотри **Главу V** для получения информации о весе предметов и качестве изготовления. Это заклинание прикосновения.

НЕИЗБЕЖНОСТЬ СУДЬБЫ (ACCEPTANCE OF FATE)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Гвоздь от гроба (+2)

Описание: Это заклинание заставляет ваших союзников временно забыть о страхе смерти. На 1 минуту (6 раундов) вы и все ваши союзники на расстоянии 12 ярдов (6 клеток) считаются имеющими талант Бесстрашный.

КРАЖА ЖИЗНИ (STEAL LIFE)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Пузырек с кровью (+2)

Описание: Вы высасываете жизнь из врага в пределах 12 ярдов (6 клеток) от вас и используйте ее для того, чтобы исцелиться. Цель теряет 1к10 Очков Здоровья, независимо от Бонуса Стойкости или доспеха, если проверка Силы Воли провалена. Вы исцеляете столько Очков Здоровья, сколько отняли. Если у Вас уже полное Здоровье, то вы не получите больше (хотя цель по-прежнему получает повреждения). *Кража жизни* не действует на демонов и нежить.

ПОСЛЕДНИЕ СЛОВА (FINAL WORDS)

Цена Сотворения: 18

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Кусок пергамента (+2)

Описание: Вы можете задать один вопрос уходящей душе убитого персонажа в пределах 12 ярдов (6 клеток) от вас. Это должно быть сделано в течение 1 минуты (6 раундов) после смерти персонажа или душа успевает уйти в царство Морра. Душа не обязана отвечать правдиво (или вообще, отвечать если на то пошло). *Последние слова* не могут быть наложены на существ без души, таких как демоны и нежить.

ВРАТА СМЕРТИ (DEATH'S DOOR)

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Флакон жидкости для бальзамирования (+2)

Описание: Ваша власть над смертью такова, что вы можете ненадолго отсрочить неизбежное. Действие *врат смерти* длится несколько минут, количество которых равно вашей характеристике Магия, и влияет на вас и всех ваших союзников на расстоянии 24 ярдов (12 клеток). Убитые во время действия заклинания получают отсрочку смерти и действуют с половиной своей инициативы. Как только действие заклинания

прекращается, смерть призывает их к себе.

ПРОКЛЯТИЕ МОЛОДОСТИ (YOUTH'S BANE)

Цена Сотворения: 23

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Стебель плюща с могилы священника (+3)

Описание: Заклинание действует на одного персонажа на расстоянии 12 ярдов (6 клеток) от вас и он стареет за считанные секунды. Цель должна пройти успешную проверку Силы Воли или навсегда потеряет 1к10% от своих характеристик Сила и Стойкость. Заклинание действует на живых, но не влияет на демонов и нежить. Кроме того, оно не влияет на предметы и природные материалы, такие как продукты питания, растения, кожу и т.д.

ВЕТЕР СМЕРТИ (WIND OF DEATH)

Цена Сотворения: 27

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Аметист на сумму не менее 50 зм (+3)

Описание: Вы вызываете смертельный ветер *Шаур* в любое место в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас. Для определения используйте большой шаблон. Пострадавшие теряют 1к10 Очков Здоровья, независимо от Бонуса Стойкости или доспеха. Из-за катастрофического природы этого заклинания, все маги на расстоянии 5-миль знают о нарушении Эфира, причиненного заклинанием. Лорды Аметистового ордена придумали множество жестоких и необычных наказаний для тех, кто использует это заклинание напрасно или же слишком часто.

ЗНАНИЕ ОГНЯ (THE LORE OF FIRE)

Знание огня, или пиромантия, как его иногда называют, является самой агрессивной школой магии. Оно основано на манипуляции *Акши*, Красным Ветром Магии. Маги этого знания известны как Огненные Маги и часто встречаются на поле боя, так как они обладают массой впечатляющих разрушительных заклинаний. С ростом сил, Огненные Маги становятся всё более быстрыми, закаленными и активными. Их волосы и брови становятся огненно-рыжими, а характер вспыльчивым от влияния невидимого ветра. Они быстро обижаются, и также быстро остывают. Огненные Маги часто наносят татуировки на лицо, как символ своего прогресса.

Связанный навык: Командование

ПРИЖИГАНИЕ (GAUTERIZE)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Кусок угля (+1)

Описание: Вы можете приложить руки на открытую рану и прижечь ее, чтобы она закрылась. Хотя это и не панацея от всех ран, но засчитается как медицинская помощь и может спасти тяжелораненого от

неминуемой смерти. На усмотрение МИ это заклинание можно использовать для таких задач как клеймение. Ваши руки должны быть голыми для того, чтобы сотворить это заклинание успешно.

ОГНИ У'ЗГУЛА (FIRES OF U'ZHUL)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Спичка (+1)

Описание: Вы можете бросить огненную стрелу в противника в пределах 36 ярдов (18 клеток) от вас. Это *магический снаряд* с Уроном 4.

ОГНЕННЫЙ ВЕНЕЦ (CROWN OF FIRE)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: 1 зм (+1)

Описание: Это заклинание создает величественный венец мерцающего пламени над головой. Оно длится количество минут, равных вашей характеристике Магия. Пока заклинание длится, вы получаете бонус +20% на все проверки Командования и Запугивания. Кроме того, враги должны пройти проверку Силы Воли для того, чтобы напасть на вас в рукопашной. Если они потерпят неудачу, то они должны совершить другие действия. *Огненный венец* обеспечивает освещение как от факела и может быть использован для воспламенения горючих материалов, хотя это и требует выполнения недостойных действий. Заклинание нередко используются Огненными Магами для достижения их целей. Обратите внимание, что Огненные Маги не могут навредить сами себе этим заклинанием.

ОГНЕННЫЙ ШАР (FIRE BALL)

Цена Сотворения: 12

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Комочек серы (+2)

Описание: Вы создаете несколько *огненных шаров*, число которых равно вашей характеристике Магия, и можете бросить их в одного или несколько противников в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас. *Огненные шары* — это *магические снаряды* с Уроном 3.

ЩИТ АКШИ (SHIELD OF AQSHY)

Цена Сотворения: 12

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Железный амулет (+2)

Описание: Вас окутывает Красный Ветер, который защищает вас от огненных атак. Вы получаете бонус +20% к Стойкости на 1к10 минут, но только в отношении урона от огня, такого как дыхание дракона, огненные шары и т.п. Вы не можете использовать это заклинание на других.

ПЫЛАЮЩИЙ МЕЧ РГУИН (FLAMING SWORD OF RGHUIN)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Факел (+2)

Описание: Огненный меч материализуется рядом с вами. Он считается магическим оружием с преимуществом Ударное и Уроном 4. Вы также получаете +1 к своей характеристике Атака на время действия этого заклинания, но только при использовании *пламенеющего меча Ргуин*. Заклинание остается в силе на количество раундов, равное вашей характеристике Магия. Вы можете сохранить его и использовать в дальнейшем при условии успешного прохождения проверки Силы Воли каждый раунд.

ОГНЕННЫЕ СЕРДЦА (HEARTS OF FIRE)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Флакон со смесью крови и масла (+2)

Описание: Вы разжигаете мужество в сердцах своих союзников. Все союзники в радиусе 30 ярдов (15 клеток) от вас получают бонус +20% к проверкам на Страх и Ужас в течение следующих десяти минут. Они теряют это преимущество, если отходят дальше, чем на 30 ярдов (15 клеток) от вас.

ОГНЕННЫЙ ЗАРЯД (FIERY BLAST)

Цена Сотворения: 22

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Кинжал из трижды кованой стали (+3)

Описание: Вы насылаете 1к10 *огненных зарядов* на одного или нескольких противников в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас. *Огненные заряды* — это *магические снаряды* с Уроном 4. Минимальное количество зарядов равно вашей характеристике Магия.

ОГНЕННОЕ ДЫХАНИЕ (BREATHE FIRE)

Цена Сотворения: 25

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Драконья чешуйка (+3)

Описание: Вы выдыхаете стусок пламени, подобно легендарным драконам. Используйте для этого конусообразный шаблон. Пострадавшие получают Урон равный 8. Успешная проверка Силы Воли уменьшает Урон от заклинания до 4. Очевидно, что простой народ, видя такое пиромантическое действие, будет считать, что вы Демон Хаоса и будет реагировать соответствующим образом.

ГУБИТЕЛЬНЫЙ ПОЖАР (CONFLAGRATION OF DOOM)

Цена Сотворения: 31

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Драконий зуб (+3)

Описание: Это самое разрушительное заклинание в арсенале Огненных Магов. При вызове *губительного пожара*, огненный ад охватывает область в пределах 48 ярдов (24 клеток). Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие получают число повреждений с Уроном 4 равное вашей характеристике Магия. Все, кто остается в области, должны

проходить проверку Силы Воли каждый раунд или получать урон снова. Заклинание длится, пока в этом районе не останется живых существ. Поскольку это очень жестокое и мощное заклинание, все маги в радиусе 5-ти миль чувствуют нарушение Эфира, причиненное этим заклинанием. Боевые маги Огненного ордена часто ищут тех, кто использует это заклинание напрасно или же слишком часто.

ЗНАНИЕ НЕБЕС (THE LORE OF THE HEAVENS)

Знание Небес — это магия неба и звезд, предзнаменований, судьбы и движения небесных тел. Более известная как астромансия, она основана на манипуляции *Азир*, Сивним Ветром Магии. Маги этого знания известны как небесные маги, и они славятся как оракулы, прорицатели, мастера небес и звезд.

С ростом сил, небесные маги становятся все более неземными и загадочными. Их глаза начинают светиться синим, а их волосы становятся белыми. Очень медлительные, грациозно движущиеся, Небесные Маги редко куда-то спешат.

Связанный навык: Академические знания (Астрономия)

Предзнаменования (OMEN)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Печень мелкого животного (+1)

Описание: Вы можете увидеть будущее в ограниченной форме, читая звезды. Когда вы творите *предзнаменования*, вы можете попытаться узнать, благоприятным или неблагоприятным для вас будет какое-то деяние. МИ должен тайно бросить проверку Интеллекта для вас. Если проверка успешна, результат предзнаменования (благоприятное или неблагоприятное) истинен. Если неудачна, результат предзнаменованием является ложным, но вы думаете, что это правда (вот почему это делает МИ, а не вы). В любом случае, МИ также тайно бросает 2к10. Это количество часов, в течение которых знамение остается в силе. За пределами этого времени результаты слишком трудно просчитать, МИ должен определить, насколько может, правильный ответ при использовании этого заклинания.

Первое знамение Эмуля (FIRST PORTENT OF AMUL)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Осколок стекла (+1)

Описание: Вы можете читать знаки в воздухе и божественные ключи для понимания того, что следует ожидать в ближайшем будущем. В свою очередь действий вы можете перебросить один бросок по своему выбору. Это может быть любая проверка (проверка навыка, бросок урона, проверка сотворения заклинания и т.п.).

Молния (LIGHTNING BOLT)

Цена Сотворения: 10

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Камертон (+1)

Описание: Вы можете бросить *молнию* в противника в радиусе 36 ярдов (18 клеток) от вас. Это *магический снаряд* с Уроном 5.

Второе знамение Эмуля (SECOND PORTENT OF AMUL)

Цена Сотворения: 12

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Осколок витража (+2)

Описание: Работает, как и *первое знамение Эмуля*, но позволяет перебросить два броска в любое время в течение часа. Вы не можете использовать это заклинание снова, пока вы его используете все повторные броски или срок его действия не истечет (в зависимости от того, что наступит раньше).

Сметающий ветер (WIND BLAST)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Мочевой пузырь животного (+2)

Описание: Вы насылаете с небес бушующие ветра в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас, сметающие противников. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие сбиты с ног и должны пройти проверку Стойкости, иначе они будут оглушены на 1 раунд. В радиусе действия заклинания невозможно использовать дистанционное оружие или быть им пораженным. Для движения необходимо пройти проверку Стойкости. Рукопашные атаки могут производиться, но со штрафом -20%. *Сметающий ветер* длится количество раундов, равное вашей характеристике Магия.

Проклятие (CURSE)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Разбитое зеркало (+2)

Описание: Вы проклинаете одного противника на расстоянии 24 ярдов (12 клеток). В течение следующих 24 часов, цель получает штраф -10% на все проверки, а все атаки против него и получают бонус +1 к урону. На персонажа можно наложить только одно проклятие.

Небесные крылья (WINGS OF HEAVEN)

Цена Сотворения: 18

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Голубиное перо (+2)

Описание: Вы перемещаетесь по воздуху, командуя ветрами. Вы можете летать в течение нескольких минут, равных вашей характеристике Магия, со Скоростью Полета 6. Более подробную информацию о полете смотрите в **Главе VI**. Вы не можете сотворить это заклинание на других.

ЗВЕЗДНЫЙ СВЕТ (STARSHINE)

Цена Сотворения: 22

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Звездная карта (+3)

Описание: Вы освещаете область светом звезд. Область в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас освещается мягким светом, который открывает все скрытое и потаенное. Тьма (как магическая, так и естественная) расступается, невидимое становится видимым, скрытые или замаскированные персонажи видны, а секретные области (двери, камеры и т.д.) выявляются. Звездный свет длится нескольких минут, количество которых равно вашей характеристике Магия.

ШТОРМ МОЛНИЙ (LIGHTNING STORM)

Цена Сотворения: 25

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Флюгер (+3)

Описание: Вы вызываете *шторм молний* в любом месте в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас. Этот эфирный шторм вызван из Царства Хаоса и может появиться в любом месте: от самых глубоких канализаций до диких пустошей. Используйте большой шаблон для определения зоны поражения шторма. Пострадавшие получают Урон равный 5.

ГИБЕЛЬНАЯ СУДЬБА (FATE OF DOOM)

Цена Сотворения: 31

Время Сотворения: 1 час

Ингредиенты: Веревка из петли повешенного (+3)

Описание: Вы используете могущественную магию для того, чтобы изменить ход судьбы. Перед тем как сотворить заклинание, вы должны получить прядь волос или каплю крови намеченной жертвы. Так вы можете попытаться погубить свою жертву. Вы должны быть в радиусе 1 мили от цели Гибельной судьбы для того, чтобы заклятие сработало. Если вы сотворили это заклинание успешно, то ваш оппонент должен пройти очень трудную (-30%) проверку Силы Воли или потерять 1 очко Судьбы навсегда. Очки Судьбы не могут быть использованы для перебрасывания результата этой проверки. Персонаж без Очков Судьбы рассматривает заклинание как Критический урон с Критическим значением +10. Поскольку это заклинание так исключительно, все маги в 5-мильной зоне узнают о нарушении Эфира, причиненном заклинанием. Старейшины Астромансеров учат, что это заклинание предназначено для самых отвратительных врагов.

ЗНАНИЕ ЖИЗНИ (THE LORE OF LIFE)

Знания Жизни — это магия природы, плодородной земли и времен года. Она основана на манипуляциях с *Гираном*, Зеленым Ветром Магии. Маги этого знания известны как Нефритовые Маги, и они живут в сельской местности. Они посещают города по необходимости, но предпочитают быть

окруженными величием и мощью дикой природы.

Нефритовые Маги ходят босиком, чтобы быть в постоянном контакте с землей. Становясь сильнее, они развиваются и на них начинают влиять времена года: они сонные зимой, мрачные осенью, возбужденные весной и бодрые летом. Их волосы и ногти растут очень быстро, и они редко страдают от болезней.

Многие заклинания Жизни требуют прямого контакта с землей. Это означает, что указанный район должен быть землей или даже грязью, он не может быть покрыт деревом, камнем, напольными покрытиями, брусчаткой и т. п. В сущности, такие заклинания не могут быть сотворены внутри зданий, если они не имеют земляного пола.

Связанный навык: Выживание

ПРОКЛЯТИЕ ШИПОВ (CURSE OF THORNS)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Шип (+1)

Описание: Вы заставляете расти шипы внутри тела одного персонажа на расстоянии 36 ярдов (18 клеток) от вас, причиняя ему мучительную боль. Каждый из следующих 1к10 раундов цель должна пройти успешную проверку Силы Воли или потерять 1 Очко Здоровья (независимо от Бонуса стойкости или доспеха) и получить штраф -20% на все проверки на один раунд.

ЗЕМНЫЕ БЛАГА (FAT OF THE LAND)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Горсть корма для животных (+1)

Описание: Так же, как животных откармливают себя до наступления зимы, персонаж, которого вы касаетесь, питается и насыщается энергией *Гирана*. Объекту заклинания не нужно есть в течение целой недели, хотя он ещё нуждается в питье. Вы можете наложить это заклинание на себя. *Земные блага* — это заклинание прикосновения.

КРОВЬ ЗЕМЛИ (EARTH BLOOD)

Цена Сотворения: 9

Время Сотворения: 1-10 полудействий

Ингредиенты: Кинжал (+1)

Описание: Вы поглощаете энергию из земли под ногами для того, чтобы исцелить себя. Вы должны стоять на обычной почве. Если сотворение успешно, кровь земли заживляет раны, равные числу полудействий, которые вы потратили на сотворение заклинания (максимум 10). Вы не можете применить это заклинание на других.

ЛЕТНИЙ ЖАР (SUMMER HEAT)

Цена Сотворения: 12

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Флакон пота честного человека (+2)

Описание: Вы выжигаете небольшой участок земли летним

зном. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие обливаются потом и чувствуют себя невероятно усталыми, как если бы они работали весь день под палящим солнцем. Они получают штраф -20% на все проверки на 1к10 раундов.

ВРАТА ЗЕМЛИ (EARTH GATE)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Железный ключ (+2)

Описание: Вы исчезаете под землей и появляетесь в любом месте на расстоянии 48 ярдов (24 клеток). Место, откуда вы исчезаете, и место, где появляетесь, должны быть областями с обычной почвой. Это означает, что, к примеру, вы не можете сотворить заклинание внутри здания или на бульжной мостовой.

ШЕПОТ РЕКИ (RIVER'S WHISPER)

Цена Сотворения: 15

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Кувшин вина (+2)

Описание: Вы разговариваете с духом реки. Чтобы сотворить это заклинание, вы должны быть, по крайней мере, по пояс в воде, с духом которой хотите поговорить. Ваша магия и даже часть вас погружается в воду, что позволяет задавать вопросы реке. Вы можете спросить обо всем, что произошло в реке за последние 24 часа до 1 мили вверх или вниз по течению. Ответы носят довольно общий характер. Вы можете узнать, например, что две лодки прошли вниз по реке, и что одна из них была особенно велика. Вы не можете узнать название лодки или имена ее пассажиров. Вы можете узнать, что орки напали на одну из лодок, но не то, какое это было орочье племя. *Шепот реки* длится несколько минут, равных количеством вашей характеристике Магия.

ВЕСЕННЕЕ ЦВЕТЕНИЕ (SPRING BLOOM)

Цена Сотворения: 18

Время Сотворения: 10 минут

Ингредиенты: Горстка натуральных удобрений (+2)

Описание: Вы концентрируете силы магии жизни на конкретном месте или существе. Вы можете повлиять на участок земли размером с фермерское поле или одно живое существо любой расы. Поле будет наполнено жизнью, и будущий урожай гарантированно будет в избытке. Если выбрать живое существо, то зачатие произойдет в течение месяца, если все другие нормальные условия (например, оплодотворение) будут выполнены.

ГЕЙЗЕР (GEYSER)

Цена Сотворения: 22

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Навершие посоха жреца Таала (+3)

Описание: Вы вызываете фонтан воды, бьющий из естественной почвы на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас. Используйте для определения малый шаблон. Пострадавшие, от извержения воды, теряют 4

Очка Здоровья и отлетают на 4 ярда (2 клетки) в любом направлении на ваш выбор. Они должны пройти проверку Стойкости или будут оглушены на 1к10 раундов, но в любом случае они будут сбиты с ног. После первоначального выброса, бассейн с пресной водой в форме малого шаблона остается на месте *гейзера* в течение следующего часа.

ЗИМНИЙ МОРОЗ (WINTER FROST)

Цена Сотворения: 25

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Флакон талого снега, собранного с горного пика (+3)

Описание: Вы покрываете всю целевую область в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас толстым слоем снега. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие теряют 4 Очка Здоровья и должны пройти проверку Силы Воли или будут находиться в беспомощном состоянии в течение 1 раунда. Мороз держится количество минут, равных вашей характеристике Магия. Скорость в этой зоне уменьшается вдвое.

ЛЕЧЕНИЕ ОТ УВЯДАНИЯ (CURE BLIGHT)

Цена Сотворения: 27

Время Сотворения: 10 минут

Ингредиенты: Флакон воды из священного водоема (+3)

Описание: Вы можете очистить площадь до одной квадратной мили от увядания. Это спасет растения, деревья, сельскохозяйственные культуры и делает область иммунной к прежней гнили на оставшуюся часть сезона. Так же, это заклинание может быть наложено на 2к10 персонажей, страдающих от болезни. Продолжительность любого заболевания, от которого страдают эти персонажи, уменьшается в два раза (с округлением вниз).

ЗНАНИЕ СВЕТА (THE LORE OF LIGHT)

Знание Света — это магия физического и ментального света. Это знания об истине, мудрости, светлых силах и живительной энергии, построенные на манипулирование *Хишем*, Белым Ветром Магии. Маги этого знания известны как Иерофанты или Светлые Маги. Они мудрые философы, могучие целители и бесстрашные демоноборцы.

С ростом сил у Магов, они начинают отличаться бесстрастным интеллектуализмом и скудным остроумием, а не юмором. Кожа и волосы у них пивячного цвета, редкие и подчас полупрозрачные, в то время как глаза практически молочно-белые или имеющие золотистое свечение. Большинство из них проводит свободное время за чтением или за унылым созерцанием окружающего.

Связанный навык: Лечение

ВСПЫШКА (DAZZLING BRIGHTNESS)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Маленькое зеркальце (+1)

Описание: Вы создаёте вспышку света в пределах 36 ярдов (18 клеток) от себя, которая ослепляет всех в зоне поражения. Используйте для определения малый шаблон. Пострадавшие получают штраф -10% к Рукопашной, Баллистике и Ловкости, а также на все проверки связанные со зрением на 1к10 раундов.

ЛУЧИСТЫЙ ВЗОР (RADIANT GAZE)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Линза (+1)

Описание: Ваш взгляд фокусируется в мощный луч света, направленный на одну цель в радиусе 16 ярдов (8 клеток). Это *магический снаряд* с Уроном равным 6. Порой этот луч выглядит так, будто действительно может убить.

ПОКРОВ СВЕТА (SHIMMERING CLOAK)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Свеча (+1)

Описание: Вы окружаете себя полем света, которое защищает вас от дистанционных атак. Все бонусы повреждений от не магических дистанционных атак равны 0 (иными словами, урон равен 1к10). Покров света длится количество минут, равных вашей характеристике Магия. Любая попытка спрятаться во время действия заклинания будет неудачна.

ИСЦЕЛЕНИЕ ХИЩ (HEALING OF HYSH)

Цена Сотворения: 10

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Прозрачная стеклянная бусина (+2)

Описание: Ваше целительное прикосновение исцеляет раненных на количество Очков Здоровья, равное вашей характеристике Магия. Вы также можете исцелить себя. Это заклинание прикосновения.

ИЗГНАНИЕ (VANISH)

Цена Сотворения: 13

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Дубовая ветвь (+2)

Описание: Вы заклиняете Демона на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас лучами *Хиша*, используя чистый свет для того, чтобы изгнать его обратно в Царство Хаоса. Если заклинание успешно, то необходимо пройти обоюдную проверку Силы Воли. Если вы выиграете, то Демон исчезает. Если вы проиграете, то он остается. При ничьей, вы остаетесь заблокированными в психическом бою. Ни один из вас не может принимать каких-либо иных действия (в том числе Уклонение), и борьба продолжается. Делайте проверку Силы Воли в каждом раунде до тех пор, пока один из вас не победит. *Из-*

гнание может также использоваться как экзорцизм на одержимом.

ОЗАРЕНИЕ (INSPIRATION)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Страница из книги (+2)

Описание: Вы открываете свой разум для того, чтобы впустить в себя *Хиш* и для того, чтобы светоч мудрости осветил досадные умственные задачи. По окончании заклинания, вы можете сделать одну проверку навыка на знание с бонусом +30%.

ВЗГЛЯД ИСТИНЫ (EYES OF TRUTH)

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Стеклянная сфера (+2)

Описание: Ваши глаза сияют светом истины. На количество раундов, равных вашей характеристике Магия, вы можете видеть сквозь иллюзии, магическую и природную тьму, невидимость и маскировку на расстояние 48 ярдов (24 клетки) от вас. Все скрытые персонажи видны.

ОСЛЕПИТЕЛЬНЫЙ СВЕТ (BLINDING LIGHT)

Цена Сотворения: 24

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Полированный мифриловый диск (+3)

Описание: Вы создаёте взрыв лучезарного света в пределах 48 ярдов (24 клетки) от вас, ослепляя всех в зоне поражения. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие должны пройти проверку Ловкости. При провале жертвы ничего не видят, что снижает их Ловкость, Скорость и Рукопашную в два раза (округляя вниз) и их Баллистику до 0. Кроме того, они автоматически проваливают все проверки на зрение. Прошедшие проверку не страдают от последствий заклинания. В любом случае, эффект заклинания длится 1к10 раундов.

ДЕМОНОБОРСТВО (DAEMONBANE)

Цена Сотворения: 26

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Ветвь дуба, пораженного молнией (+3)

Описание: Вы разрываете ткань Эфира и изгоняете группу Демонов, находящуюся на расстоянии 48 ярдов (24 клетки) от вас, туда, откуда они пришли. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие Демоны должны успешно пройти проверку Силы Воли или будут изгнаны обратно в Царство Хаоса.

СТОЛП СВЕТА (PILLAR OF RADIANCE)

Цена Сотворения: 28

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Алмаз ценой не менее 100 зк (+3)

Описание: Вы сосредотачиваете и концентрируете энергию *Хиш* в смертельный столп пылающего света в любом месте в пределах 48 ярдов (24 клетки) от

вас. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие теряют 4 Очка Здоровья и должны успешно пройти проверку Ловкости или пострадать от последствий заклинания Ослепительный свет. Поскольку это очень мощное заклинание, все маги на расстоянии 5-миль узнают о нарушении Эфира и о том, что причиной этого является это заклинание. Любое применение этого заклинания, кроме как для демоноборства, глубоко осуждается Высшими Иерофантами Ордена Света.

ЗНАНИЕ МЕТАЛЛА (THE LORE OF METAL)

Знание металла — это магия трансмутаций, логики, прикладных знаний, эмпирических исследований и экспериментов. Это знание более известно, как алхимия. Оно основано на манипуляции с *Чмоном*, Желтый Ветром Магии. Маги этого знания известны как Золотые Маги или Алхимики, они являются одними из наиболее образованных людей Империи. Алхимики часто используют ритуальную магию (смотри ниже) и их трансмутации — наиболее известные заклинания. С ростом сил, Золотые Маги становятся более консервативными в своем поведении, предпочитая иметь дело с осязаемыми, прагматичными и измеримыми вещами, а не новомодными идеями. Соответственно этому, их тела становятся все медлительнее и жестче, суставы скрипящими, а кожа грубой, с мазолями золотистого оттенка. Многие старые маги прибегают к приспособлениям для заморозки своих органов.

Связанный навык: Академические знания (Наука)

СТАЛЬНЫЕ ЧАСОВЫЕ (GUARD OF STEEL)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Стальной шар (+1)

Описание: Вы вызываете мерцающие стальные шары, которые вращаются вокруг вашего тела и защищают вас от атак в течение 1 минуты (6 раундов), а затем исчезают. Все атаки против вас получают штраф -10% на проверки Рукопашной или Баллистики.

ЗАКОН ЛОГИКИ (LAW OF LOGIC)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: 1к10 полных действий

Ингредиенты: Чистый лист бумаги (+1)

Описание: Вы используете магию логики для того, чтобы получить помощь при проверке навыка или характеристики. Вы должны сотворить это заклинание до начала проверки, заклинание может помочь вам или вашему союзнику в пределах 12 ярдов (6 клеток) от вас. Случайное время сотворения (1к10 полных действий) представляет собой период обдумывания проблемы и сотворения заклинания. Если заклинание сотворено успешно, закон логики дает бонус +20% при проверке соответствующего навыка или характеристики. Бонус должен быть использован в течение 5 минут после завершения заклинания.

ПРОКЛЯТИЕ РЖАВЧИНЫ (CURSE OF RUST)

Цена Сотворения: 9

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Ржавый гвоздь (+1)

Описание: Вы вызываете ржавчину и коррозию металла на один объект в пределах 12 ярдов (6 клеток) от вас, делая его испорченным и бесполезным. Вы можете влиять на объекты с весом 75 или меньше. Смотри Главу V для получения веса обычных предметов.

СЕРЕБРЯНЫЕ СТРЕЛЫ АРХА (SILVER ARROWS OF ARHA)

Цена Сотворения: 13

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Серебряные стрелы (+2)

Описание: Вы создаете число магических серебряных стрел, равное вашей характеристике Магия и может бросить их в одного или нескольких противников на расстоянии 48 ярдов (24 клеток) от вас. *Серебряная стрела* — это *магический снаряд* с Уроном 3. Они исчезают после того как нанесут вред.

СВИНЦОВАЯ БРОНЯ (ARMOUR OF LEAD)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Миниатюрный шлем из свинца (+2)

Описание: Вы изменяете доспехи группе врагов в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас, придавая им вес свинца. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие получают штраф -10% к Рукопашной, Баллистике и Ловкости; характеристика Скорость уменьшаются на 1. *Свинцовая броня* действует в течение 1 минуты (6 раундов).

ПРОБА И ОШИБКА (TRIAL AND ERROR)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Пустой стеклянный пузырек (+2)

Описание: Вы используете магию для того, чтобы направлять усилия всех союзников в 12 ярдов (6 клеток) от вас. До начала вашего следующего хода, каждому попавшему под действие заклинания персонажу разрешается перебросить ровно одну проверку или бросок повреждений. Второй бросок является окончательным.

ТРАНСФОРМАЦИЯ МЕТАЛЛА (TRANSFORMATION OF METAL)

Цена Сотворения: 18

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Амулет в виде молота и наковальни (+2)

Описание: Вы можете превратить один металлический объект в другой. Это не меняет тип металла, только его форму. Вы можете, к примеру, превратить металлический щит в металлический кувшин. Это заклинание не работает на магические предметы. Качество нового предмета, если необходимо,

определяет проверка Концентрации. Создание предмета превосходного качества требует очень трудной (-30%) проверки, создание предмета хорошего качества — трудной (-20%) проверки. Средняя (0%) проверка для вещей среднего качества. При провале проверки Концентрации, создается предмет плохого качества. Это заклинание прикосновения.

ЗАЧАРОВАТЬ ПРЕДМЕТ (ENCHANT ITEM)

Цена Сотворения: 21

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Перо грифона (+3)

Описание: Вы можете временно зачаровать предмет для того, чтобы получить бонус +5% на какую-либо из характеристик обладателя. Характеристика должна соответствовать назначению предмета. Вы можете зачаровать меч для того, чтобы получить бонус к Рукопашной или зачаровать браслет для получения бонуса к Обаянию. Действие чар длится один час, и предмет может носить только один обладатель. Предмет считается магическим. Это заклинание прикосновения.

ТРАНСФОРМАЦИЯ НЕСТАБИЛЬНОГО РАЗУМА (TRANS-MUTATION OF THE UNSTABLE MIND)

Цена Сотворения: 23

Время Сотворения: 1-10 минут

Ингредиенты: Страница из книги, написанной безумцем (+3)

Описание: Вы трансформируете больной разум в здоровый, что является весьма опасной задачей. При сотворении этого заклинания вы должны сделать проверку Концентрации. Если вы преуспеете, цель потеряет 1к10 очков Безумия. Если вы провалите проверку, цель получает 1к10 очков Безумия. Это заклинание прикосновения. Вы не можете сотворить на себя трансформацию нестабильного разума. Это заклинание не действует на животных.

ЗАКОН ЗОЛОТА (LAW OF GOLD)

Цена Сотворения: 26

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Небольшой, но богато украшенный золотой футляр, стоимостью не менее 75 зм (+3).

Описание: Вы обволакиваете волшебный предмет на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас нитями *Чамона*, подавляя его способности. Предмет теряет все свои магические свойства на 1к10 раундов.

ЗНАНИЕ ТЕНЕЙ (THE LORE OF SHADOW)

Знание Тени — это магия сокрытия, иллюзии, морока, а иногда и незримой смерти. Оно основано на манипуляции с *Углом*, Серым Ветром Магии. Маги этого знания известны как Серые Маги, и они очень скрытны. Они настолько скрытны и хитры, что их истинные чувства и

помыслы редко известны. Серых Магов иногда называют иллюзионистами или мастерами обмана. С ростом сил, они приобретают загадочный облик и волчий взгляд. Проворные, жилистые и худые, с длинными седыми волосами — они начинают казаться вороватыми, но со свирепым взглядом серых глаз. Даже этими чертами, мирянам трудно описать сильного Мага Теней, ведь кажется, что их лица становятся расплывчатыми и нечеткими. Некоторые утверждают, что они слегка изменяются для того, чтобы соответствовать окружающей обстановке, но это кажется слишком надуманным даже для Высших Магистров.

Связанный навык: Скрытность

ПОКРОВ ТЕНИ (SHADOWCLOAK)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Кусок угля (+1)

Описание: Тени обволакивают вас так, что вас трудно обнаружить. *Покров тени* дает вам бонус +20% на проверку навыка Скрытность на количество минут, равных вашей характеристике Магия.

ДВОЙНИК (DOPPELGANGER)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Прядь волос представителя расы, которую вы будете изображать (+1)

Описание: Вы можете принять внешний вид (включая одежду, доспехи и всё остальное) любого другого живого гуманоидного существа до десяти футов ростом (человек, эльф, орк и другие) в течение нескольких минут, равных удесятеренному значению вашей характеристики Магия. Заклинание не изменяет ваш голос, меняя лишь ваш внешний вид. К примеру, вы можете выглядеть как орк, но если вы не можете говорить на языке гоблинов, то лучше держать рот на замке вблизи зеленокожих. Если вы каким-то образом начнете вести себя подозрительно, зрители могут пройти проверку Интеллекта для того, чтобы попытаться видеть сквозь иллюзию. Если вы хотите выглядеть как конкретный человек, то вы должны сделать успешную проверку Концентрации для совершенствования маскировки. В противном случае, вы будете выглядеть как ничем не примечательный представитель той же расы.

СБИТЬ С ТОЛКУ (BEWILDER)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Капля эля (+1)

Описание: Вы можете сотворить это заклинание на любого персонажа или существо на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас. Жертва должна сделать успешную проверку Силы Воли или недоумевать количество раундов, равных вашей характеристике Магия. Растерянный персонаж должен бросить процент-

ник и обратиться к следующей таблице для того, чтобы определить, что он будет делать пока не прекратится действие заклинания:

СБИТЫЙ С ТОЛКУ

к100	Действие
01-20	Озадаченный: Вы можете использовать половину действий каждый раунд.
21-40	Замоганный: Вы бежите в случайном направлении, в каком — определит МИ.
41-60	Атака!: Вы беспрестанно атакуете ближайшего персонажа, будь то друг или враг. Если ближайший персонаж вне пределов досягаемости, Вы должны подбежать к нему, так быстро, насколько это возможно, и вступить с ним в рукопашный бой (или стрелять в него, если это возможно).
61-80	Ничего не делать: Сбитый с толку персонаж не может предпринимать действия или уклоняться.
81-00	Головокружение: Сбитый с толку персонаж считается беспомощным.

ПОКРОВ ДЕЯНИЙ (SLOAK ACTIVITY)

Цена Сотворения: 12

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: набросок вашего иллюзорного действия (+2)

Описание: Это заклинание позволяет совершать любые действия, в то время как кажется, что вы делаете нечто совершенно другое. Кажется, что вы именно там, где вы находитесь, но вы занимаетесь совершенно другими вещами. Например, для всех может казаться, что вы читаете книгу, а вы на самом деле вы бьете кому-то в морду. Если ваши действия влияют на кого-то другого (атаки, заклинания, карманное воровство и тому подобное), потерпевший имеет право провести проверку Интеллекта для того, чтобы видеть сквозь иллюзию. Покров деяний длится 1к10 раундов. Если сотворение успешно, покров деяний также маскирует сотворение заклинания.

ПЕЛЕНА ТЬМЫ (PALL OF DARKNESS)

Цена Сотворения: 15

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Глаза тритона (+2)

Описание: Вы заполняете область непроглядной тьмой в любом месте в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас, которая держится в течение нескольких раундов, равных вашей характеристике Магия. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие ничего не видят, даже имея Ночное зрение. Частичное попадание под эффект пелены тьмы означает, что пострадавший может предпринимать половину своих действий каждый раунд, если он успешно пройдет проверку Силы Воли в начале своей очереди.

ПЛАЩ-НЕВИДИМКА (SHROUD OF INVISIBILITY)

Цена Сотворения: 17

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Полупрозрачный покров (+2)

Описание: Вы облачаете себя магией и исчезаете из поля зрения на 1к10 раундов. В то время как вы невидимы, на вас не могут быть направлены дистанционные атаки, включая *магические снаряды*. При любых рукопашных атаках вы получите бонус +20% к Рукопашной. Любой в пределах 4 метров (2 клеток) от вас может пройти трудную (-20%) проверку Восприятия для того, чтобы обнаружить вас не визуальными чувствами. Если проверка успешно пройдена, вы можете быть атакованы, но нападавшие получают соответствующий штраф -30% к Рукопашной или Баллистике. Вы не можете сотворить это заклинание на других.

УСТРАШАЮЩИЙ ВИД (DREAD ASPECT)

Цена Сотворения: 21

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Лоскуток одежды Умертвия (+3)

Описание: Вы делаете себя похожим на ужасное существо из ночных кошмаров. Вы вызываете Ужас (смотри Главу IX для подробностей) в течении 1 минуту (6 раундов).

НОЖИ ТЕНИ (SHADOW KNIVES)

Цена Сотворения: 22

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Железный нож холоднойковки (+3)

Описание: Вы вызываете несколько теневых ножей, равных вашей характеристике Магия. Вы можете бросить их в одного или нескольких противников в пределах 48 ярдов (24 клеток). *Нож тени* — это *магические снаряды* с Уроном 3. Кроме того, их теневая природа означает, что они игнорируют любой не магический доспех при нанесении ущерба.

ИЛЛЮЗИЯ (ILLUSION)

Цена Сотворения: 24

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Кристальная призма (+3)

Описание: Вы создаете иллюзию в любом месте в пределах 48 ярдов (24 клеток) от вас, являющуюся практически идеальной моделью реальности в отношении зрения, слуха и обоняния. Используйте для определения большой шаблон. Вы можете сделать так, что эта площадь будет выглядеть реально во всем. Иллюзия длится количество раундов, равных вашей характеристике Магия, но вы можете сохранять ее успешной проверкой Силы Воли каждый последующий раунд. Вы должны потратить полудействие каждый раунд для поддержания иллюзии. Кроме того, вы не можете творить любые другие заклинания, или иллюзия исчезнет немедленно. Зрители могут пройти проверку Интеллекта для того, чтобы видеть сквозь иллюзию, если они преуспевают, то понимают, что все это не настоящее. Точный эффект иллюзии определяет МИ, для этого ему следует руководствоваться принципами здравого смысла.

УНИВЕРСАЛЬНАЯ ПУТАНИЦА (UNIVERSAL CONFUSION)

Цена Сотворения: 27

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Глаза химеры (+3)

Описание: Это более мощная версия заклинания *сбить с толку*, предназначенная для влияния на множество

объектов. Используйте для определения большой шаблон. Любой пострадавший должен пройти успешную проверку Силы Воли или подвергнуться эффекту заклинания *сбить с толку*.

— ТЁМНЫЕ ЗНАНИЯ —

Хотя большинство тайной магии питается от одного из ветров магии, существует два вида магии, которые манипулируют всеми восемью ветрами сразу. Высшая магия или *Кхайш* — это магия в ее чистом и неразделенном виде. Ею владеют лишь Высшие Эльфы Ультуана, и они используют её регулярно. Темная магия или *Дхар*, это волшебство в самой основной и извращенной форме. Если *Кхайш* это восемь цветов в гармонии, то *Дхар* является восемью цветами в диссонансе. Это магия уничтожения, доминирования и разрушения природы.

Темные знания магии основаны на манипуляции с *Дхар*. Они воплощение зла и отчаянные люди рискуют своей жизнью и душой для достижения власти с помощью них. Есть два основных типа Темного Знания: магия Хаоса и Некромантия. Как и тайные знания, они имеют связь с навыками. Сотворение заклинаний Темных Знаний идет по обычным правилам с двумя важными исключениями:

- Вы должны иметь талант Темная магия, и вы должны его использовать. Для функционирования этих заклинаний необходима темная магия.
- Использование *Дхар* подвергает вас дополнительным рискам. Если вы выбросили дубль на Проклятие Тзинча, бросьте процентник для определения действия побочных эффектов, в дополнение к обычному результату. Смотрите **Таблицу 7-6: Побочные эффекты** для того, чтобы узнать, что судьба припасла для вас. Используйте соответствующую колонку для используемых вами Темных Знаний.

ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Здесь описаны действия различных побочных эффектов. Вы можете получить каждый побочный эффект многократно и они накапливаются. К примеру, если вы дважды получаете отвращение к свету, вы получаете штраф -20% к Силе Воли и Обаянию находясь на открытой местности в дневное время. МИ несет ответственность за определение деталей каждого побочного эффекта (то, какую аллергию вы получили, какое приобрели уродовство, и тому подобное):

- **Аллергия (Allergy):** У вас появляется аллергия на крайне распространенный материал, такой как кожа или мех. При контакте с ним, вы получаете штраф -10% к Рукопашной, Баллистике и Ловкости. Если вы приобрели этот побочный эффект не один раз, то вы либо получите новую аллергию или существующая аллергия становится более тяжелой.
- **Отвращение (Aversion):** В вас развивается отвра-

щение к обычным элементам повседневной жизни, таким как свет, вода или плач младенцев. Когда вы находитесь рядом с отвратительной вещью, вы получаете -10% к Силе Воли и Обаянию. Если вы приобрели этот побочный эффект не один раз, вы либо получите новое отвращение или существующее отвращение станет более тяжелым.

- **Трупный вид (Cadaverous Appearance):** Вы выглядите как труп. Сначала вы просто бледнеете, и у вас возникают мешки вокруг глаз, но в итоге вы становитесь неотличимым от настоящего трупа. Вы получаете штраф -10% к Обаянию во всех социальных ситуациях, но получаете бонус +10% на проверку Запугивания.
- **Истощение (Debilitation):** Вы навсегда теряете 1к10% Стойкости.
- **Уродство (Disfigurement):** Вы получаете уродливую отметину на случайную часть вашего тела в соответствии с таблицей мест попадания. Это может быть почти все что угодно: от неприглядной язвенно-чешуйчатой кожи до клоков шерсти. Если вы не можете скрыть уродство, вы получаете штраф -10% к Обаянию во всех социальных ситуациях.
- **Аура отвращения (Disturbing Presence):** Ваша аура так сильно источает злобу, что дети и животные отказываются идти рядом с вами, и вы получаете штраф -10% к Обаянию во всех социальных ситуациях.
- **Безумие (Madness):** Вы получаете 1к10 Очков Безумия.
- **Мутация (Mutation):** Ваше тело охваченной хаотической энергией и у вас развиваются мутации. Вы должны бросить кости по **Таблице 11-1: Мутации Хаоса** (смотри в **Главе XI**).
- **Немощность (Palsy):** Вы становитесь склонным к периодическим приступам дрожи. В начале любой стрессовой ситуации (боевой, словесной перебранке и других), вы должны пройти проверку Силы Воли, иначе вы страдаете от приступа, который длится 1к10 раундов. В это время вы получаете штрафы -10% к Ловкости, Интеллекту, Силе Воли и Обаянию, и вы можете использовать лишь половину своих действий каждый раунд.
- **Зловоние (Stench):** Вы источаете наиболее

неприятные запахи. Для каждого вида этого побочного эффекта, вы применяете 1 вид духов для маскировки зловония в течение дня. К примеру, если вы получите зловоние три раза, вы должны использовать три вида духов в день для того, чтобы скрыть запах. Когда запах замечен, вы получаете штраф -10% к Обаянию во всех социальных ситуациях.

- **Слабость (Weakness):** Вы навсегда теряете 1к10% Силы.

ЗНАНИЯ ХАОСА (THE LORE OF CHAOS)

Знания Хаоса — это магия искажения, уничтожения, искушения и разрушения. Она основана на манипуляциях с *Дхар*, и также известна как Темная магия. Практикующие магию Хаоса известны под многими именами: колдуны, ведьмы и сектанты — лишь некоторые из их наименований. Как и все последователи Хаоса, эти маги являются врагами цивилизации и всего, что стоит за нею. Они стремятся к свержению Империи и всех народов Старого Света и их видение будущего состоит из тьмы, крови и бесконечных изменений.

Связанный навык: Знание тайного языка (Демонический).

ПРИЗВАНИЕ ДЕМОНОВ (SUMMONING DAEMONS)

Несколько заклинаний Хаоса включают призывание демонов. Впервые видя демона, маг должен сделать успешную проверку Силы Воли для контроля над ним. В противном случае, демон действует так, как ему заблагорассудится, и его действия находятся под контролем МИ. Демоны не любят, когда их призывают смертные и часто злы на тех, кто призвал их.

ВИДЕНИЕ МУК (VISION OF TORMENT)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Небольшая маска (+1)

Описание: Вы насылаете на одного персонажа на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас видение адских мук. Цель ошеломлена на 1 раунд, если она провалила проверку Силы Воли. После того как персонаж оправится от ошеломления, он должен сделать вторую проверку Силы Воли или получить 1 Очко Безумия.

ДАР ХАОСА (BOON OF CHAOS)

Цена Сотворения: 9

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Амулет с выгравированным символом одного из Богов Хаоса (+1)

Описание: Вы просите помощи у избранного вами темного бога Хаоса. Вы получаете бонус +10% к Рукопашной, Стойкости, Силе Воли или Обаянию на 1 минуту (6 раундов).

ТАБЛИЦА 7-6: ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Значение броска (Хаос)	Значение броска (Некромантия)	Результат
01-05	01-10	Аллергия
06-15	11-20	Отвращение
—	21-35	Трупный вид
16-25	36-45	Истощение
26-40	46-50	Уродство
41-50	51-60	Аура отвращения
51-65	61-70	Безумие
66-70	—	Мутация
71-80	71-80	Немощность
81-90	81-90	Зловоние
91-00	91-00	Слабость

ПРИЗЫВ МАЛОГО ДЕМОНА (SUMMON LESSER DAEMON)

Цена Сотворения: 12

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Свежее сердце гуманоида (+2)

Описание: Вы призываете одного Малого Демона (смотри Главу XI), который появляется в любом пустом месте на расстоянии 12 ярдов (6 клеток) от вас. Демон исчезает через 1к10 минут.

БУРЛЯЩАЯ КРОВЬ (BURNING BLOOD)

Цена Сотворения: 13

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Флакон крови демона (+2)

Описание: Вы выплевываете стучки крови, которые обжигают как кислота, поражая одну любую цель на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас. Цели, количество которых не превышает вашу характеристику Магия теряют 4 Очка Здоровья каждая. *Стучки крови* — это магический снаряд.

СОБЛАЗНЫ ХАОСА (LURE OF CHAOS)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Оскверненный святой символ (+2)

Описание: Вы заволаживаете одного персонажа на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас и подавляете его волю своей. Если цель не сделает успешную проверку Силы Воли, вы решаете, какие действия она совершит в свой следующий ход. Нежить имеет иммунитет к соблазнам Хаоса.

ТЕМНАЯ РУКА РАЗРУШЕНИЯ (DARK HAND OF DESTRUCTION)

Цена Сотворения: 17

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Рука повешенного (+2)

Описание: Ваша рука окружена кольцом темной магии. Она считается магическим оружием с преимуществом Пробивающее доспех и Уроном 7, вы также получаете бонус +10% к Рукопашной при атаке ею. Заклинание остается в силе в течение количества раундов,

равного вашей характеристике Магия. Вы можете сохранять его, если успешно пройдете проверку Силы Воли в конце каждого раунда после этого.

ПРИКОСНОВЕНИЕ ХАОСА (TOUCH OF CHAOS)

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Рог Зверолюда (+2)

Описание: Вы направляете прикосновением чистую энергию Хаоса на одну цель, заставляя её мутировать и изменяться, если она проваливает проверку Силы Воли. Если цель провалила проверку, вы должны сделать бросок по **Таблице 11-1: Мутации Хаоса** (смотри **Главу XI**). Мутация проявляется в течение нескольких секунд и остается навсегда. При получении мутации, цель должна пройти проверку Силы Воли или быть ошеломленной на 1 раунд из-за внезапного ужасного изменения. Это заклинание прикосновения. Нежить невосприимчива к прикосновению Хаоса.

РАЗЛАГАЮЩАЯ ЗАВЕСА (VEIL OF CORRUPTION)

Цена Сотворения: 24

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Клинок чемпиона Хаоса (+3)

Описание: Вы создаете мерзкое облако разложения в любом месте в пределах 36 ярдов (18клеток) от вас. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие должны пройти проверку Силы Воли или потерять 1 Очко Здоровья независимо от Бонуса Стойкости или доспеха. Раненые продолжают терять 1 Очко Здоровья в раунд до успешной проверки Силы Воли. Те, кто потерял более 1 Очка Здоровья, должны пройти проверку Стойкости или они начинают мутировать. Не прошедшие проверку, получают мутацию Хаоса согласно **Таблице 11-1: Мутации Хаоса** (смотри **Главу XI**).

ПРИЗЫВ ГРУППЫ ДЕМОНОВ (SUMMON DEMON PACK)

Цена Сотворения: 25

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Свежие сердца шести гуманоидов (+3)

Описание: Вы вызываете группу Малых Демонов (смотри в **Главе XI**) в количестве, равном вашей характеристике Магия. Они появляются в любом незанятом месте в 12 ярдах (6 клетках) от вас и исчезают через 1к10 минут.

СЛОВО БОЛИ (WORD OF PAIN)

Цена Сотворения: 27

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Кровь демона (+3)

Описание: Вы произносите одно из тайных имен Богов Хаоса. Простое звучание этого имени вызывает у окружающих невероятную боль. Используйте большой шаблон с центром на вас. Пострадавшие теряют 8 Очков Здоровья. Заклинание игнорирует Доспехи, но не Бонус Стойкости. Пострадавшие должны пройти проверку Силы Воли или стать

беспомощными на 1 раунд.

ЗНАНИЕ НЕКРОМАНТИИ (THE LORE OF NECROMANCY)

Знания Некромантии — это магия смерти. В отличие от Аметистовой магии, некромантия является неестественным искусством. Оно основано на манипуляции с *Дхар* и включает в себя увеличение продолжительности жизни и борьбу со смертью в нарушение естественного порядка вещей. Некроманты часто пользуются ритуальной магией (смотри ниже) и наиболее печально известными заклинаниями этого типа. Они широко порицаемы и вынуждены заниматься своим колдовским искусством в тайне. Они должны быть на шаг впереди крестовых походов, священников, рыцарей-храмовников и охотников на ведьм. Некромантия строго запрещена в Империи и никто из её последователей не получит пощады.

Связанный навык: Академические знания (Некромантия).

ПРИЗВАНИЕ НЕЖИТИ (SUMMONING UNDEAD)

Несколько заклинаний Некромантии включают в себя призывание нежити. Эти «пробужденные мертвецы» должны быть под контролем, иначе магия в них рассеивается, и они вновь становятся обычными трупами. Некромант должен быть в пределах 48 ярдов (24 клеток) от них для того, чтобы сохранить контроль над своими неживыми приспешниками. Некромант может контролировать количество нежити, равное его характеристике Сила Воли, в любой момент времени. Нежить в основном бестолкова и ей может быть даны лишь простейшие приказы (шагай, охраняй, нападай и т.п.).

ЛИК СМЕРТИ (FACE OF DEATH)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Череп (+1)

Описание: Вы делаете свое лицо похожим на плотоядный череп, лучший символ смерти. Вы вызываете Страх на 1 минуту (6 раундов).

ОЖИВЛЕНИЕ (RE-ANIMATE)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: 1 полудействие за труп

Ингредиенты: Прах из могилы (+1)

Описание: Вы оживляете мертвецов, создавая несколько скелетов или зомби, количеством равных вашей характеристике Магия. Вы должны быть в пределах 12 ярдов (6 клеток) либо от свежих трупов (из которых создаются зомби), либо от старых останков умерших (из которых создаются скелеты).

ТОНИЗИРУЮЩИЙ ГЛОТОК (INVIGORATING VITAE)

Цена Сотворения: 11

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Зубы нетопыря-вампира (+2)

Описание: Вы пьете кровь из трупа, залечивая свои

раны. Труп должен быть свежим (умершим менее чем 1 час назад). Если заклинание сотворение успешно, оно восстанавливает вам 1к10 Очков Здоровья.

РУКА ПРАХА (HAND OF DUST)

Цена Сотворения: 13

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Рука убийцы (+2)

Описание: Ваше прикосновение разрушает плоть живых существ нанося 1к10 Очков Здоровья, независимо от Бонуса стойкости или доспеха. Нежить невосприимчива к руке праха. Это заклинание прикосновения.

ПРИЗВАНИЕ ВАНХЕЛЯ (CALL OF VANHEL)

Цена Сотворения: 15

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Небольшой серебряный рог (+2)

Описание: Вы заряжаете энергией нежить под своим контролем. 1к10 скелетов, умертвий или зомби могут немедленно двигаться или атаковать, даже не в свою очередь. Это считается свободным действием и не влияет на количество действий, которое нежить может сделать в этом раунде.

УПРАВЛЕНИЕ НЕЖИТЬЮ (CONTROL UNDEAD)

Цена Сотворения: 17

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Кусок дерева оскверненного гроба (+2)

Описание: Вы подчиняете один из эфирных типов нежити своей воле. Вы можете выбрать в качестве цели банши, призрака или дух на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас. Если существо проваливает проверку Силы Воли, оно попадает под ваш контроль на 24 часа.

МЕРТВАЯ ПЛОТЬ (CORPSE FLESH)

Цена Сотворения: 19

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Кусок плоти Умертвия (+2)

Описание: Ваша кожа приобретает стойкость мертвой плоти на 1 минуту (6 раундов). В течение этого времени любой Критический урон по вам, сокращает свое Критическое значение, на ваше значение характеристики Магия.

ВОСКРЕЩЕНИЕ МЕРТВЫХ (RAISE THE DEAD)

Цена Сотворения: 22

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Прах мумии (+3)

Описание: Вы поднимаете и создаете 2к10 скелетов или зомби на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас.

ЗАКЛИНАНИЕ ПРОБУЖДЕНИЯ (SPELL OF AWAKENING)

Цена Сотворения: 24

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Железный обруч, закаленный в человеческой крови (+3)

Описание: Как и Оживление, но вы создаете Умертвие. Останки имеют характеристики, как у персонажа с продвинутой карьерой.

ИЗГНАНИЕ НЕЖИТИ (BANISH UNDEAD)

Цена Сотворения: 26

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Флакон святой воды (+3)

Описание: Вы можете создать волшебный вихрь на расстоянии 48 ярдов (24 клеток) от вас, который высасывает энергию из нежити. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшая Нежить теряет 5 Очков Здоровья, если она не скелет или зомби, которые рассыпаются прахом.

— СВЯЩЕННЫЕ ЗНАНИЯ —

Священники получают волшебную силу через молитву и преданность. Каждый Священник должен иметь талант Священные знания, соответствующий избранному им божеству (смотри Главу IV для подробной информации о таланте Священные знания). В этой книге описаны десять Священных знаний, а другие будут доступны в будущих книгах.

ЗНАНИЕ МАНАННА (THE LORE OF MANANN)

Мананн — бог моря. Он покровитель всех тех, кто зарабатывает на жизнь в море: от рыбаков и морских пехотинцев до пиратов. Священники Мананна используют заклинаний их божества для того, чтобы помочь верующим пережить капризы моря и самого Мананна. У жрецов, часто взывающих к Мананну, нрав становится непостоянным и вспыльчивым, а их настроение меняется в зависимости от фазы луны.

БЛАГОСЛОВЕННЫЙ ПУТЬ (BLESSED VOYAGE)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Бутылка вина (+1)

Описание: Вы молитесь Мананна о благословении в начале морского пути. Любые проверки Навигации получают бонус +10% до тех пор, пока вы остаетесь на борту.

ДЫХАНИЕ ПОД ВОДОЙ (BREATHE WATER)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Живая рыба (+1)

Описание: Ваше прикосновение и сила Мананна дают возможность дышать под водой в течение 1 часа. Это заклинание прикосновения. Вы можете наложить его на себя.

ВОДНАЯ СТРУЯ (WATER BLAST)

Цена Сотворения: 10

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Флакон с морской водой (+1)

Описание: Вы выстреливаете мощной струей морской воды из вашей протянутой руки в одного противника в радиусе 36 ярдов (18 клеток) от вас. Это *магический снаряд* с Уроном 4. Пострадавший от водной струи должен успешно пройти проверку Стойкости или же будет сбит с ног.

ХОЖДЕНИЕ ПО ВОДЕ (WATER WALK)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Сушеное водное насекомое (+2)

Описание: Вы можете ходить по воде в течение количества минут, равного вашей характеристике Магия. Вы также можете ходить по топам и болотам, как если бы они были твердой землей.

УСПОКОИТЬ (CALM)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Кинжал, вырезанный из китового уса (+2)

Описание: Вы крадете ветер из парусов одного корабля на расстоянии 96 ярдов (48 клеток) от вас. Корабль находится в штиле и, если он не весельный, он стоит на месте в течение 1 часа.

ПРОКЛЯТИЕ АЛЬБАТРОСА (CURSE OF THE ALBATROSS)

Цена Сотворения: 19

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Перо альбатроса (+2)

Описание: Вы насылаете на врагов, находящихся на расстоянии 48 ярдов (24 клеток) от вас, гибель Манна. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие, получившие Критический урон увеличивают его Критическое значение на 2 в течение следующей минуты.

ЗНАНИЕ МОРРА (THE LORE OF MORR)

Морр — Бог смерти и снов. Он владыка подземного мира и защищает мертвых и спящих. Его Священники обеспечивают погребальные обряды для мертвецов и делают работу Морра в мире живых. Те, кто призывают чудеса Морра, часто становятся бледными и немного отрешенными от этого мира. Они часто чувствуют себя обязанными помогать призракам или другим пойманым духам.

ПРЕКРАЩЕНИЕ РАЗЛОЖЕНИЯ (PRESERVE CORPSE)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Кусочек свежего фрукта (+1)

Описание: Вы временно останавливаете разложение одного трупа. Он перестает разлагаться в течение 24 часов. В течение этого периода труп не может быть повторно оживлен некромантическими заклинаниями.

ЗНАК ВОРОНА (SIGN OF THE RAVEN)

Цена Сотворения: 9

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Воронье перо (+1)

Описание: Вы вызываете призрачного ворона (символ Морра), который бросает тень смерти на поле. Вы и все ваши союзники на расстоянии 12 ярдов (6 клеток) от вас получают бонус +1 все броски повреждения. *Знак ворона* длится количество раундов, равное вашей характеристике Магия.

СОННАЯ ВЕСТЬ (DREAM MESSAGE)

Цена Сотворения: 10

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Кусочек ваты (+1)

Описание: Вы появляетесь в сновидениях одного персонажа и передаете сообщение длительностью не более 30 секунд. Принимающий должен быть кем-то, с кем вы встречались лично, вы должны говорить на одном языке и он должен спать во время сотворения заклинания.

УНИЧТОЖИТЬ НЕЖИТЬ (DESTROY UNDEAD)

Цена Сотворения: 13

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Деревянный кол (+2)

Описание: Ваше прикосновение наносит нежити Урон равный 8. Это заклинание прикосновения.

ВИДЕНИЕ МОРРА (VISION OF MORR)

Цена Сотворения: 15

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Грибы, взятые с могилы (+2)

Описание: Вы молитесь Морру и просите видения, связанные с проблемой, которую вы сейчас пытаетесь разрешить. МИ должен тайно провести проверку Обаяния за вас. В случае успеха вы получите видение, которое относится к вашей проблеме и, возможно, получите подсказки, которые помогут вам ее решить. Если проверка неудачна, вы получите странное видение: кажется, что оно может иметь смысл, но на самом деле это просто пуганный бред.

СОН СМЕРТИ (SLEEP OF DEATH)

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Небольшая серебряная коса (+2)

Описание: Вы заставляете группу врагов на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас заснуть мертвым сном. Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие засыпают на 1к10 раундов, если проваливают проверку Силы Воли. Спящие персонажи считаются беспомощными. Это чудо часто используется для того, чтобы успокоить погибших. Особенно самых беспокойных из них.

ЗНАНИЕ МИРМИДИИ (THE LORE OF MYRMIDIA)

Мирмидия — богиня воинов и стратегов, богиня-покровительница Эсталии и Тилии. Она противоположна варварской ярости Ульрика, и покровительствует науке

и искусству ведения войны. Священники Мирмидии распространяют ее учение в армиях и среди групп наемников, используя свои заклинания для того, чтобы доказать воинское превосходство пути Мирмидии. Те, кто призывают Мирмидию, часто становятся стремительными и безразличными к превосходящим силам противника и очень резкими в своих речах.

КОПЬЕ МИРМИДИИ (SPEAR OF MYRMIDIA)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Точильный камень (+1)

Описание: Ваше оружие, которое должно быть копьем, пропитывается силой Мирмидии. Оно считается оружием с преимуществом Пробивающее Доспех и магическим на 1 минуту (6 раундов).

ВДОХНОВЕННЫЙ ЛИДЕР (INSPIRED LEADERSHIP)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Дубинка (+1)

Описание: Вы обретаете ауру власти, вдохновляя союзников верой в свои способности. В течение количества минут, равного вашей характеристике Магия, вы получаете бонус +20% для всех проверок Командования и Академических знаний (Стратегия/тактика). Кроме того, любые союзники на расстоянии 12 ярдов (6 клеток) могут перебросить неудачный проверки на Страх и Ужас пока заклинание действует.

НАВЫК БИТВЫ (SKILL OF COMBAT)

Цена Сотворения: 10

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Пучок хвороста (+1)

Описание: Вы даруете своим союзникам мастерство Мирмидии. В течение количества раундов, равного вашей характеристике Магия, все союзники на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас получают бонус +10% к Рукопашной.

БЫСТРЫЙ УДАР (QUICK STRIKE)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Амулет с выгравированной молнией (+2)

Описание: Питаясь силой Мирмидии, вы получаете бонус +1 к характеристике Атака на 1 минуту (6 раундов) и вы можете применять быструю атаку за Полудействие. Вы все еще можете сделать лишь одно атакующее действие за раунд.

СМЯТЕНИЕ ВРАГА (DISMAY FOE)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Отчужденная медная маска (+2)

Описание: Вы обретаете гневный лик Мирмидии. В течение количества раундов, равного вашей характеристике Магия, любой соперник, попадающий по вам в ближнем бою, должен пройти проверку Ужаса. Проверка должна быть сделана для каждой успеш-

ПОВОРОТ СОВСЕМ НЕ ТУДА

Сэр Гилберт подгонял своих усталых проводников к мрачно выглядящей деревне. Дороги здесь были ужасны, и ему с трудом верилось, что эта дорога ведет к Нульну. Но полурослики перевозчики решительно уверяли, что это верный путь. Если бы его дурак-оруженосец не погиб в Виссенбурге, Гилберту не пришлось бы нанимать и общаться с наглыми полуросликами. Чтение карт и определение маршрута не дело для бретонского рыцаря!

Наконец он добрался до здания, которое выглядело как гостиница. Грубый знак был намалеван на двери. Типичное крестьянское суеверие, подумал Гилберт. Рыцарь ударил латной перчаткой по двери. Никто не ответил. Он продолжил свой натиск, пока, наконец, не услышал голос:

— Убирайся! — крикнули ему.

— Вы откроете эту дверь немедленно, — сказал бретонец. — Я сэр Гилберт де Амауд, Странствующий рыцарь их благочестивейшего величества короля Луана Леонкера и я требую комнату и пищу на этот вечер. Открывай!

— Да хоть кровотекущий большой богослов, — отозвался голос. — Ты не пройдешь.

Гилберт услышал и другие голоса. Они насмеяются над ним?

— Слушайте, никчемные пахари. Вы откроете эту дверь немедленно или, когда я доберусь до Нульна, я обещаю, что графиня Эммануэль сотрет эту деревню с лица земли!

Обитатели не поняли и на этот раз. Толпа гоготала. Когда они успокоились, голос сказал:

— Иди и скажи графине. Она не имеет силы здесь. Это Сильвания, сквайр.

— Я не сквайр! — яростно вскричал Гилберт. Я научу этих крестьян уважать высокородных, думал рыцарь, бь в дверь кулаком и оголовьем меча. В этот миг ночная тишь была нарушена. На дороге бретонец услышал топот ног. Он был чеканным, как военный марш. Гилберт просиял. Возможно, что это отделение имперских солдат. Конечно, он сможет рассчитывать на то, что они окажут надлежащую меру гостеприимства странствующему рыцарю.

Сэр Гилберт подошел к центру деревни, чтобы поприветствовать солдат. Вскоре он увидел сомкнутые ряды войск, шествующие нога в ногу. Они шли в полном порядке, положив оружие на плечи. Дисциплина этих войск произвела самое сильное впечатление на Гилберта, он собирался это сказать, но слова застыли на его устах. Там, в лунном свете, сэр Гилберт увидел, что маршируют не имперские солдаты, но существами из могил. Плоть висела на черепках и красные огоньки мерцали в пустых глазницах. Он повторил про себя слова крестьянина: "Это Сильвания, сквайр..."

Сэр Гилберт де Амауд, Странствующий рыцарь из Бретонии, выхватил меч и приготовился продать свою жизнь подороже. В гостинице больше никто не смеялся.

ной атаки. При провале противник — уstraшен.

ЩИТ МИРМИДИИ (SHIELD OF MYRMIDIA)

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Щит (+2)

Описание: Вы благославляете своих союзников защитой Мирмидии. Все ваши союзники на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас получают бонус +1 к Очкам Доспеха на все части тела, хотя правило максимума в 5 Очков Доспеха по-прежнему применяется. Щит Мирмидии длится в течение одной минуты (6 раундов).

ЗНАНИЕ РАНАЛЬДА (THE LORE OF RANALD)

Ранальд — бог доброй удачи. Его часто связывают с ворами, жуликами, аферистами и другими сомнительными личностями, но простой народ также относится к Ранальду как покровителю. Священники Ранальда обманщики по своей натуре и используют свои заклинания так, как, по их мнению, они будут угодны Ранальду. Те, кто призывают Ранальда, часто оказываются одержимы переменами, азартными играми и рассказами небывалых историй.

УЛОВКА РАНАЛЬДА (STEALTH OF RANALD)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Пучок кошачьего меха (+1)

Описание: Ранальд благославляет вас, наделяя невероятной хитростью. В течение количества минут, равного вашей характеристике Магия, вы получаете бонус +20% на проверки Скрытности и Бесшумности. Если вы попались на заклинании *магическая тревога* в течение этого времени, вы можете обойти его с помощью успешной проверки Концентрации.

ДОБРАЯ УДАЧА (GOOD FORTUNE)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Кроличья или заячья лапка (+1)

Описание: Вы даруете одному персонажу удачу Ранальда на 1 минуту (6 раундов). За это время субъект заклинания может изменить порядок цифр на процентнике при проверке одного навыка или характеристики. Например, при проверке на Скрытность при результате 82%, можно изменить его на 28%. Это заклинание прикосновения. Вы можете наложить его на себя. Персонаж может лишь раз воспользоваться результатом действия этого заклинания после его сотворения.

ОТКРЫТЬ (OPEN)

Цена Сотворения: 9

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Ключ (+1)

Описание: Вы можете открыть один замок, отодвинуть засов или поднять защелку на расстоянии 2 ярдов

(1 клетки) от вас. Они остаются открытыми в течение 1 минуты (6 раундов) и не могут быть закрыты в это время (хотя вы можете закрыть их, если захотите). Этим заклинанием можно открыть *волшебный замок* с помощью успешной проверки Концентрации.

ГИПНОЗ (VAMBOOZLE)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Кусочек ваты (+2)

Описание: Вы дурачите одно человекоподобное существо (человека, эльфа, орка, зверолода и т.д.) на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас своими словами, если он проваливает проверку Силы Воли. В его следующий ход, вы можете решить, какие действия вы хотите, чтобы он предпринял и он будет делать то, что вы скажете. *Гипноз* не работает на демонов и нежить.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛОВУШЕК (TRAPSENSE)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Глаза ястреба (+2)

Описание: Вы можете чувствовать с помощью магии все ловушки в пределах 12 ярдов (6 клеток) от вас. *Обнаружение ловушек* не обезвредит эти ловушки, а предупредит вас об их присутствии и местоположении.

ИЗОБИЛИЕ УДАЧИ (BOUNTIFUL FORTUNE)

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Две серебряные игровые фигурки (+2)

Описание: Как и *добрая удача*, но она влияет на вас и всех ваших союзников на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) о вас.

ЗНАНИЕ ШАЛЛЫ (THE LORE OF SHALLYA)

Шалля является богиней исцеления и милосердия. В мире, охваченном войной, болезнями и болью, Шалля дает утешение и этим она завоевала любовь простого народа. Священники Шалли используют заклинания, которые даруют помощь нуждающимся. Те, кто молится Шаллье, часто становятся спокойными и миролюбивыми по своей природе, склонными к плачу во сне и имеют высокий болевой порог.

ИСЦЕЛЕНИЕ ОТ ЯДОВ (CURE POISON)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Змеиный зуб (+1)

Описание: Ваше прикосновение исцеляет персонажа, страдающего от воздействия яда (смотри *Главу V*). Яд удаляется из тела больного и все его эффекты сводятся к нулю. Это заклинание ничего не может сделать для тех, кто уже умер от яда, для них уже

слишком поздно. *Исцеление от ядов* — это заклинание прикосновения.

ЛЕЧЕНИЕ РАН (CURE WOUNDS)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Пиявка (+1)

Описание: Ваше прикосновение исцеляет раненого персонажа на количество Очков Здоровья, равное 1к10 плюс ваша характеристика Магия. Вы также можете исцелить себя. Это заклинание прикосновения.

ИСЦЕЛЕНИЕ БОЛЕЗНИ (CURE DISEASE)

Цена Сотворения: 11

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Припарка (+2)

Описание: Ваше прикосновение исцеляет персонажа, страдающего от последствий болезни. Болезнь будет удалена из тела больного и все её эффекты будут сведены к нулю. Это заклинание ничем не может помочь тем, кто уже умер от болезни, для них уже слишком поздно. *Исцеление болезни* — это заклинание прикосновения.

МУЧЕНИЧЕСТВО (MARTYR)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Прядь волос того, на кого направлено заклинание (+2)

Описание: Вы создаёте симпатическую связь между вами и одним персонажем на ваш выбор на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас. В течении следующей минуты (6 раундов) любой ущерб, нанесённый выбранному персонажу, наносится вам вместо него.

ПРЕЧИЩЕНИЕ (PURIFY)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Горящий факел (+2)

Описание: Нургл, Бог Хаоса, болезней и разложения, прегит Шаллье. Это заклинание позволяет выбрать в качестве цели любого демона или последователя Нургла на расстоянии 48 ярдов (24 клеток) от вас и пречистить его силой Шаллье. Это проклятие для служителей Господина Чумы. Цель теряет от пречищения 1к10 Очков Здоровья, независимо от Бонуса Стойкости или доспеха, и должна сделать успешную проверку Силы Воли или будет ошеломлена на 1 раунд.

ЛЕЧЕНИЕ БЕЗУМИЯ (CURE INSANITY)

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: 1 час

Ингредиенты: Кропило со святой водой (+2)

Описание: Ваше прикосновение исцеляет безумного персонажа. Излечивает одно безумие и сводит к нулю все его эффекты. Это заклинание прикосновения.

ЗНАНИЕ ЗИГМАРА (LORE OF SIGMAR)

Зигмар является легендарным основателем Империи и её божественным покровителем. Зигмар защищает свой народ и придает ему силы, чтобы поразить своих врагов. Священники Зигмара используют заклинания своего покровителя для достижения целей церкви, защиты Империи и войн с ересью. Молящиеся Зигмару часто стремятся к лидерству и защите простого народа.

МОЛОТ ЗИГМАРА (HAMMER OF SIGMAR)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Амулет с выгравированным символом Зигмара (+1)

Описание: Ваш молот пронизывается силой Зигмара.

Ваше оружие, которое должно быть молотом, считается имеющим преимущество Ударное и магическим на 1 минуту (6 раундов).

ДОСПЕХИ ПРАВЕДНОСТИ (ARMOUR OF RIGHTEOUSNESS)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Небольшое железное кольцо (+1)

Описание: Венец силы защищает вас от вреда. Вы получаете +1 Очко Доспеха на все зоны поражения, но максимум в 5 Очков Доспеха на зону поражения применяется по-прежнему. Доспехи Праведности делятся одну минуту за каждую единицу вашей характеристики Магия.

ИСЦЕЛЯЮЩАЯ ДЛАНЬ (HEALING HAND)

Цена Сотворения: 12

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Кожаные перчатки (+2)

Описание: Ваше прикосновение исцеляет раненному персонажу 1к10 очков здоровья. Вы также можете исцелить себя. Это заклинание прикосновения.

ОГРАДА МУЖЕСТВА (BEACON OF COURAGE)

Цена Сотворения: 14

Время Сотворения: полудействие

Ингредиенты: Призма (+2)

Описание: Сила и величие Зигмара наполняет вас, заставляя вас сиять светочем в ночи. Любой уstraшенный или испуганным союзник, который вас видит, вдохновляется вашей верой и мужеством. Такие персонажи сразу же приходят в себя и теперь могут действовать как обычно.

КОМЕТА ЗИГМАРА (COMET OF SIGMAR)

Цена Сотворения: 16

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Золотой наконечник стрелы (+2)

Описание: Вы бросаете огненный снаряд, который принимает форму знаменитой двуххвостой кометы Зигмара. Эта комета летит в выбранного против-

ника на расстоянии 24 ярдов (12 клеток). *Комета Зигмара* — это *магический снаряд* с Уроном 6.

ПЫЛАЮЩАЯ ДУША (SOULFIRE)

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Золотой амулет с выгравированной кометой Зигмара (+2)

Описание: Очищающий огонь Зигмара окружают вас, так его гнев проявляется на Земле. Используйте большой шаблон с центром на себе. Пострадавшие получают Урон 3. Нежить и Демоны получают Урон 5. Доспех не дает защиты от *пылающей души*.

ЗНАНИЯ ТААЛА И РИИ (LORE OF TAAL AND RHYA)

Таал Лорд Природы и муж Рии, Матери Земли. Он наблюдает за дикими землями, в то время как Рия проводит время, опекая землю и ее плодородие. Таалу и Рие поклоняются совместно, но как различным божествам. Их Священники должны защищать огромные земли Рии как собственные и защитить детей Таала от уничтожения Хаосом. Молящиеся Таалу и Рие редко болеют и находясь на природе ведут себя энергичнее, но становятся меланхоличными в городах и поселках.

ДРУГ ЗВЕРЕЙ (BEASTFRIEND)

Цена Сотворения: 4

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Язык животного (+1)

Описание: С помощью Таала вы способны общаться с одним животным на расстоянии 12 ярдов (6 клеток) от вас. Вы можете понимать друг друга в течение 10 минут и за это время вы получаете бонус +20% к проверке Очарования животных на это существо. Животные не привыкли разговаривать с двуногими, так что иногда возникают проблемы с формулировками мыслей. МИ должен решить, сколько животное знает, помня, что кругозор обычных животных очень ограничен.

ОЛЕНИЙ ПРЫЖОК (STAG'S LEAP)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Пучок оленьей шерсти (+1)

Описание: Вас пронизывает сила дикого оленя. В течение количества минут, равного вашей характеристике Магия, вы получаете +1 к Скорости и тратите полудействие на Стремительную атаку.

ОПУТЫВАНИЕ (TANGLEFOOT)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Обрывок лозы (+1)

Описание: Вы собираете опутывающие лозы в любом месте на расстоянии 48 ярдов (24 клеток) от вас для того, чтобы связать и помешать действиям оппонентов. Используйте для определения большой шаблон. Если

пострадавшие не смогут успешно пройти проверку Стойкости, то они вообще не могут двигаться, но даже при успешной проверке характеристика Скорость снижается в два раза в зоне действия заклинания. Опутывание длится одну минуту (6 раундов).

УДАР ГРОМА (THUNDERCLAP)

Цена Сотворения: 12

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Небольшой гонг (+2)

Описание: Вы призываете громовой удар в любом месте в пределах 48 ярдов (24 клеток). Используйте для определения большой шаблон. Пострадавшие должны успешно пройти проверку Стойкости или быть ошеломлены до следующего раунда. Раскат грома настолько громок, что его слышно на милю в округе (1760 ярдов).

МЕДВЕЖЬЯ ЛАПА (BEAR'S PAW)

Цена Сотворения: 15

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Медвежий коготь (+2)

Описание: Ваше прикосновение наделяет персонажа медвежьей силой. Получивший силу медведя получает бонус +20% к Силе на одну минуту (6 раундов). Вы можете наложить его на себя. Это заклинание прикосновения.

ПОКОЙ РИИ (RHYA'S COMFORT)

Цена Сотворения: 18

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Стакан свежего молока (+2)

Описание: Вы спрашиваете у Богини-Матери помощь для своих детей. Используйте большой шаблон с центром на вас. Пострадавшие восстанавливаются, как будто они только что проспали всю ночь и получили естественное восстановление здоровья за три дня.

ЗНАНИЕ УЛЬРИКА (THE LORE OF ULRIC)

Ульрик — Бог битвы и зимы. Ему поклонялись с древнейших времен, в действительности Ульрик был покровителем Зигмара. Его Священники свирепы как волки и они используют заклинания для того, чтобы одержать как можно больше славных побед во имя Ульрика. Молящиеся Ульрику часто предпочитают холод теплу и редко чувствуют себя как дома в цивилизованных областях.

ЗИМНИЙ ХОЛОД (WINTER'S CHILL)

Цена Сотворения: 5

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Клок шерсти животного (+1)

Описание: Вы излучаете холод пробирающий до костей. Любой атакующий вас в рукопашном бою получает штраф -10% к Рукопашной. *Зимний холод* длится 1 минуту (6 раундов).

БОЕВАЯ ЯРОСТЬ (BATTLE FURY)

Цена Сотворения: 7

Время Сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Мазок свежей крови (+1)

Описание: Дух Ульрика вселяется вас и в вас пробуждается жажда крови. В течение количества минут, равного вашей характеристике Магия, вы получаете бонус +1 к характеристике Атака. Пока *боевая ярость* действует, вам необходимо нападать на ближайшего к вам врага в рукопашном бою, все ваши атаки должны быть яростными атаками, стремительными атаками или быстрыми атаками. Вы не можете убежать или отступить.

ВОЛЧИЙ ВОЙ (HOWL OF THE WOLF)

Цена Сотворения: 11

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Волчий язык (+2)

Описание: Вы воее как один из волков Ульрика, пробуждая в своих союзниках жажду боя. До вашего следующего хода все союзники, на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас, могут атаковать дважды при стремительной атаке, независимо от своей характеристики Атака. Обычно стремительно можно провести лишь одну атаку.

ДАР УЛЬРИКА (ULRIC'S GIFT)

Цена Сотворения: 15

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Топор (+2)

Описание: Ваше прикосновение и благословение пробуждает дремлющего берсерка в одном союзнике. В течение следующего часа, цель этого заклинания считается имеющим талант Бешенство. Это заклинание прикосновения. Вы не можете наложить его на себя.

ВОЛЧЬЕ СЕРДЦЕ (HEART OF THE WOLF)

Цена Сотворения: 18

Время Сотворения: 1 полное действие и 1 полудействие

Ингредиенты: Волчье сердце (+2)

Описание: Ваши союзники вдохновлены боевым духом Ульрика. На 1 минуту (6 раундов) любые союзники на расстоянии 24 ярдов (12 клеток) от вас автоматически проходят любые проверки на Страх и Ужас, а также становятся невосприимчивыми к воздействию навыка Запугивание и таланта Тревожащий.

СНЕЖНАЯ БУРЯ (ICE STORM)

Цена Сотворения: 20

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Сосулька (+2)

Описание: Вы собираете жестокий шторм из осколков льда в любом месте на расстоянии 48 ярдов (24 клеток) от вас для того, чтобы уничтожить своих врагов. Используйте для определения большой шаблон. Любой пострадавший теряет 5 Очков Здоровья и должен сделать успешную проверку Силы Воли или быть ошеломленным на 1 раунд.

ЗНАНИЕ ВЕРЕНЫ (THE LORE OF VERENA)

Верена Богиня обучения и правосудия. Все, кто стремится восстановить справедливость, молятся ей, как и многие ученые и маги. Священники Верены используют свои заклинания для того, чтобы наказать насильников, преступников и правонарушителей всех видов для восстановления справедливости там, где ее нет. Молящиеся Верене часто склонны к суровому самосуду и обладают хорошей памятью на детали.

ОКОВЫ ВЕРЕНЫ (SHACKLES OF VERENA)

Цена Сотворения: 6

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Железные кандалы (+1)

Описание: Вы обездвиживаете персонажа невидимыми оковами магической силы. Если цель проваливает проверку Силы Воли, то она оказывается беспомощной. Цель не может ничего делать в свою очередь, кроме как пытаться разбить оковы. Это осуществляется встречной проверкой характеристики Стойкость цели и вашего навыка Концентрации.

ПРОШЛОЕ ПРЕДМЕТА (THE PAST REVEALED)

Цена Сотворения: 8

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Свиньиные глаза (+1)

Описание: Вы можете коснуться одного предмета и узнать три наиболее важные детали о его прошлом (по решению МИ). Это заклинание обычно рассказывает о создателе, важных владельцах или известных инцидентах, связанных с предметом. *Прошлое предмета* может быть наложено на предмет лишь один раз.

МЕЧ ПРАВОСУДИЯ (SWORD OF JUSTICE)

Цена Сотворения: 10

Время Сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Амулет с выгравированными весами (+1)

Описание: Когда все другие варианты безуспешны, ваше оружие, которое должно быть мечом, становится инструментом суда Верены. Он считается имеющим преимущество Точное и магическим на 1 минуту (6 раундов). Кроме того, он дает вам бонус +10% к Рукопашной припадении на тех, кто, как вы знаете, виновен в совершении преступления.

СЛОВА ИСТИНЫ (WORDS OF TRUTH)

Цена Сотворения: 13

Время Сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Зеркало (+2)

Описание: Вы можете задать один вопрос персонажу (который он должен быть в состоянии понять). Если он проваливает проверку Силы Воли, то должен ответить на него честно. Обратите внимание, что отвечающий персонаж считает, свои слова правдой, но это не гарантирует, что они являются правдой на

самом деле. МИ должен сделать проверку Силы Воли скрытно. Если цель проходит ее, то он может ответить, как ему заблагорассудится (или не совсем так). Вы можете задать персонажу один и тот же вопрос лишь один раз (при изменении формулировки и количества вариантов ответа, вопросы должны существенно различаться).

ПОДСЛУШИВАНИЕ (EAVESDROP)

Цена Сотворения: 15

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Слуховой рог (+2)

Описание: Вы можете слышать то, что происходит в любой видимой области независимо от расстояния. Вы слышите все так, как если бы вы стояли рядом. *Подслушивание* длится в течение количества минут, равного вашей характеристике Магия.

ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ (TRIAL BY FIRE)

Цена Сотворения: 18

Время Сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Огненный опал на сумму не менее 50 зк (+2)

Описание: Вы подвергаете одного персонажа к древнейшему испытанию. Вы обвиняете одного персонажа на расстоянии 12 ярдов (6 клеток) в серьезной несправедливости и этого персонажа немедленно охватывает огонь. Если цель невинна, то пламя не наносит никаких повреждений и рассеивается спустя 1 раунд. Если цель виновна, она получает Урон 8 за раунд в течение количества раундов, равного вашей характеристике Магия. Правила огня, описанные в **Главе VI** применяются здесь. Это чудо нелегко использовать. Верена с помощью этого заклинания безрассудным и жестоким образом исполняет суд Древних.

— РИТУАЛЬНАЯ МАГИЯ —

Предыдущие списки заклинаний являются наиболее распространенной формой магии Старого Света. Эти заклинания, как правило, легко запомнить и быстро сотворить. Но они не являются единственной формой магии. Существует еще одна форма, известная как ритуальная магия и она являет собой совсем другое. Ритуальная магия требует гораздо больше времени, экзотических ингредиентов, интенсивных исследований и особых обстоятельств для того, чтобы сотворить её успешно. Некромантия, Магия Хаоса и алхимия особенно хорошо известны использованием ритуальной магии.

Ритуалы записаны в магических трактатах, которые высоко ценятся и исключительно редки. Каждый трактат посвящен одному конкретному ритуалу, и вы не можете сотворить ритуал без него. Ритуалы, описаны в следующем формате:

НАЗВАНИЕ РИТУАЛА

Тип: Определяет, принадлежит ли ритуал к тайной или священной магии.

Тайный язык: Язык, на котором написана книга. Это Тайный язык, который Вы должны знать для того, чтобы провести ритуал.

Магия: Ваша характеристика Магия должна быть равна или превышать указанное число для того, чтобы вы могли провести ритуал.

Очки Опыта: Вы должны потратить указанное число очков опыта для того, чтобы подготовиться к проведению ритуала. Каждый ритуал представляет из себя отдельный специализированный талант.

Ингредиенты: Ритуалы требуют всевозможных странных и экзотических ингредиентов, которые перечислены здесь. Вы не можете творить без этих компонентов, и они доступны лишь для одного проведения ритуала. Это заметно отличается от обычного заклинания, где ингредиенты предоставляют бонус, но не являются обязательными.

Условия: Многие ритуалы требуют особых условий, таких как полнолуние, прилив, комету в небе, определенное количество поющих помощников и т.д. Вы не можете творить, если эти условия не будут соблюдены.

Последствия: Многие ритуалы имеют побочные эффекты. Некоторые возникают лишь в том случае, когда ритуал неудачен, а другие возникают независимо успеха сотворения.

Цена Сотворения: Как и у обычных заклинаний. Правила Проклятия Тзинча и Гнева Богов распространяются на ритуальную магию так же, как и на обычные заклинания.

Время Сотворения: Как и у обычных заклинаний, хотя обычно выражены в нескольких часах или даже днях, а не действиях. Так как ритуалы уже требуют невероятного количества концентрации и внимания, вы не можете увеличить результат вашего броска сотворения проверкой вашего навыка Концентрация.

Описание: Эффект от удачно проведенного ритуала.

Как должно быть понятно, ритуалы требуют предусмотрительности, ресурсов, планирования и прежде всего много времени. Они никогда не бывают простыми, и, конечно, не очень распространены. Разумный человек может спросить, зачем вообще утруждать себя ритуалами. Ответ простой: ради силы. Ритуалы — это могучая магия, чей эффект многократно превосходит и выходит за рамки результата обычных заклинаний. Именно поэтому маги годами ищут редкие ингредиенты, готовят магические круги и ждут благосклонности звезд. Кроме того, охотники на ведьм относятся крайне подозрительно к ритуальной магии, даже в руках Магистров из колледжей магии.

Два примера ритуалов, которые приведены здесь, дадут вам представление о том какими они бывают. Более обстоятельно вы можете узнать о них в будущих книгах *РИИМ*.

ЖИВОТНОЕ ПРЕВРАЩЕНИЕ ОТ ВСЕМОГУЩЕГО ТХАРА (THE BEASTLY TRANSMOGRIFICATION OF THE OMNIPOTENT TCHAR)

Тип: Тайный

Тайный язык: Демонический

Магия: 4

Очки Опыта: 400

Ингредиенты: Только что отрубленная голова шамана-зверолюда, платиновый наперсток полный искажающего камня и две человеческие жертвы. Люди должны быть мужчиной и женщиной, и они не должны есть по крайней мере одну неделю.

Условия: Четыре других заклинателя с параметром Магия по крайней мере 1, которые должны петь в унисон во время всего сотворения ритуала. Луна должна быть полной и заклинание должно завершиться в полночь.

Последствия: Если заклятие неудачно, вы и ваши помощники страдают от последствий ритуала.

Цена Сотворения: 22

Время Сотворения: 4 часа

Описание: Если этот ритуал завершен успешно, каждый человек с Силой Воли менее 50% в 1 км от вас превращается в отвратительного зверолюда на 24 часа. Зверолюды совершают убийства, поджоги и раз-

рушения, останавливаясь лишь, когда их убьют или по истечении времени заклинания. Выжившие получают 6 Очков Безумия (или половину от этого, если они успешно прошли проверку Силы Воли).

ПРОБУЖДЕНИЕ СПЯЩИХ ДРАКОНОВ ЗЕМЛИ (THE AWAKENING OF THE SLUMBERING EARTH DRAGON)

Тип: Тайный

Тайный язык: Магический

Магия: 3

Очки Опыта: 300

Ингредиенты: Драконий зуб, алмаз ценой не менее 500 зк и гонг, благословенный умирающим жрецом.

Условия: Вы должны быть голым и окрашены красильной вайдой (синей и зеленой).

Последствия: Если ваш бросок меньше необходимого, вас поглотит земля, и вы умрете.

Цена Сотворения: 17

Время Сотворения: 8 часов

Описание: Вы призываете силы природы создать разрушительное землетрясение. Оно влияет на территорию размером с небольшой город, в любом месте в пределах 3 км от вас. Землетрясение продолжается в течение одной минуты и уничтожает все, кроме крепчайших зданий.

— МАГИЧЕСКИЕ ВЕЩИ —

В мире «Боевого Молота» нередко можно встретить вещи магической природы. Есть кузнецы, не знающие магии, сковавшие множество магических мечей в кузницах Нульна. Каждый магический предмет является уникальным, со своей особой историей и силой. Персонаж с одним магическим предметом считается удачливым. Могущественные герои Старого Света могут иметь лишь три магических предмета. Колледжи Магии, различные храмы и Имперская Оружейная контролируют самые мощные магические предметы и яростно защищают их.

Вообще, магические предметы, создаются одним из трех способов:

- Могучие заклинатели могут создавать магические вещи с помощью ритуальной магии. Такие ритуалы встречаются довольно редко, требуют огромного количества времени и бесценных ингредиентов.
- Вещи сами могут стать магическими из-за участия в важных событиях или в результате массового поклонения. Например, меч великого героя был обычным мечом при жизни героя, но после его смерти он попал в храм Зигмара и почитался в течение нескольких столетий, в связи с чем стал магическим.
- Длительное воздействие энергии Хаоса и варп-камня может сделать предмет магическим. Тем не менее, предметы, созданные таким способом, как правило, имеют неприятные побочные эффекты и могут принести носителю столько же вреда, сколько и пользы.

Подозреваемая магической вещь может быть идентифици-

рована при помощи успешной проверки навыка Академических знаний. Сложность для идентификации с помощью Академических знаний зависит от природы предмета и его славы или же проклятия. Среди Академических знаний при идентификации предметов обычно используются Академические знания в области: Демонологии, Генеалогии/Геральдики, Истории, Магии, Некромантии и Рун. МИ может потребовать много времени для исследования или специальных средств для проверки навыка.

Магические предметы описываются следующим способом:

НАЗВАНИЕ ПРЕДМЕТА

Академические знания: Этот параметр указывает Академические знания, необходимые для идентификации объекта и сложность проверки. Если сложность проверки Академического знания не указана она считается Средней (+0%).

Силы: Описание действия предмета. Общие способности включают в себя бонусы к характеристикам и навыкам, используемые таланты и эффекты заклинаний.

История: История предмета.

Для примера здесь приведены два магических предмета. Вы можете найти другие предметы в других книгах и приложениях *РИБМ*.

КОПЬЕ ИЕРОФАНТА (SPEAR OF THE HIEROPHANT)

Академические знания: Магия

Силы: Это оружие дает бонус +4 к Бонусу Силы при борьбе с демонами.

История: Это копье с серебряным наконечником было

выковано в Пирамиде Света во время Великой Войны против Хаоса. Блючер, капитан личной охраны Магнуса Благочестивого, сражался им в боях, где копье оказалось наиболее эффективным оружием против демонов. Когда война была выиграна, Блючер вернулся в свою деревню, и дома его приветствовали как героя. После празднования победы, сектанты-хаоситы убили Блючера и похитили копье Иерофанта. Больше его никто не видел.

КОЛЬЦО СВЯТОГО ХОРСТА (RING OF ST. HORST)

Академические знания: История

Силы: Кольцо святого Хорста дает бонус +20% к Обаянию и талант Народный оратор.

История: Святой Хорст, который жил в первом веке после основания Империи, был одним из первых сторонников обожествления Зигмара. Он ходил по

дорогам, проповедуя слова Судящего Молотоносца и содействуя единству Империи. После многих лет скитаний, Хорст пришел в Мидденхайм, столицу культа Ульрика, и провозгласил божественность Зигмара. Последовало восстание, и Хорст был убит. Когда плоть его сгнила, верующие Ульрика разбили его кости боевыми молотами. Как говорят, его кости были истерты в порошок, и целым остался лишь один зуб. Этот зуб был сохранен одним из последователей Хорста и заключен в его медное кольцо с изображением двухвостой кометы. Кольцо переходило от проповедника к проповеднику, пока последний его носитель не был убит в степях Кислева. Кольцо до сих пор считается безвозвратно утерянным.

ГЛАВА VIII: РЕЛИГИЯ И ВЕРОВАНИЯ

*«Знай, что Ульрик всегда с тобой, когда звенит сталь,
когда свистит холодный ветер и когда воют волки».*

— Торштен, жрец Ульрика

Народ Империи — религиозен и суеверен. Жизнь тут коротка, жестока и часто происходит то, что не подчиняется здравому смыслу. Боги даруют надежду в этом мире, полном войн, темных сил и опасностей. Жители Старого Света связывают почти все события с действиями богов, незримых духов и Хаоса. Только глупцы и самые отважные из еретиков могут игнорировать высшие силы.

За каждой сферой жизни присматривает свой бог. С рождения, до самой смерти имперцы почитают богов и посещают храмы. Некоторые лишь изредка делают пожертвования, но другие занимаются этим регулярно. Редко кто предпочитает одного бога другим — разве что священники. Все надеются, что Небеса даруют им свое благословление, но боги очень капризны в этом смысле. Предугадать, когда они вмешаются в жизнь смертных невозможно. Они могут даровать кому-либо свое благословление, но тут же могут

отобрать его. Поэтому к ним относятся с благочестивым страхом. Порой самое ужасное начинается, когда боги отвечают на молитвы. О самых распространенных богах Империи можно прочитать ниже.

Верования и страх перед богами объединяют Империю. От Альтдорфа, до Аверланда рассказывают одинаковые легенды и проводят одинаковые обряды. Духовенство поддерживает такое положение дел, так как это укрепляет порядок и приносит стабильность, поскольку всем известно, что кроме имперских богов существуют и другие — Темные Боги, поклонение которым строго запрещено. Эти Губительные Силы несут смерть и беспорядки, подрывая шаткий баланс в Империи. Многие тайные культы поклоняются Темным Богам, и, несмотря на все усилия властей, похоже они всегда будут слабым местом Империи.

— ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВЕРОВАНИЯ —

Богам посвящено много часовен и храмов. Их можно найти и на свиноферме и в большом городе. Они могут выглядеть как здание, пещера, ручей, колодец, стоячие камни, священные чаши или просто как мемориальная плита. Часто об этих местах заботятся священники и послушники различных религиозных орденов.

Религиозные ордена считаются агентами богов на земле и оказывают активное влияние на повседневную жизнь Империи — ухаживая за мертвыми, управляя землями или помогая раненым. Обычно им не приходится «обращать» народ в свою веру, однако по собственной инициативе священники часто рассказывают поучительные истории и дают советы. Каждый орден имеет значительную религиозную и политическую власть, а также финансовую поддержку. Некоторые считают, что духовенству не стоит вмешиваться в политику, на что, например, представители одного религиозного ордена отвечают, что теперь, когда Зигмар вознесся на небо, его воинам-священникам приходится делать его работу на земле.

Каждый религиозный орден обладает своей спецификой, но у них есть и много общего. Подробнее о каждом ордене написано в разделе «Религиозные ордена».

ХРАМЫ

Храм — это центр поклонения божеству. Там проводятся церемониальные магические обряды, там люди молятся и приносят ритуальные жертвы.

Невозможно описать «обычный» храм. Бывают храмы старые и новые, бедные и роскошные, маленькие и большие. Очень различаются архитектурные стили, даже в храмах посвященных одному богу, хотя в некоторых религиозных учениях форма храма имеет значение. Часто они представляют собой большими зданиями с башнями, сложенными из кирпича или камня.

Во многих городах одному богу посвящены сразу несколько храмов, особенно в больших городах, где много верующих. Главный храм крупного божества в большом

ТАБЛИЦА 8-1: БОЖЕСТВА И ИХ ПОКРОВИТЕЛЬСТВО

Божество	Покровительство	Верующие
Верена	Обучение и правосудие	Писцы, небесные маги, судьи
Зигмар	Империя, защита	Народ Империи, знать и армия
Мананн	Моря, приливы и океаны	Рыбаки, моряки, путешественники
Мирмидия	Искусство войны, Тиля, Эсталя	Солдаты, стратеги, офицеры
Морр	Смерть и сны	Лишенные, мечтатели, аметистовые маги
Ранальд	Воры, мошенники, удача	Плуто, игроки, угнетенные
Рия	Плодородие земли, любовь	Фермеры, нефритовые маги, крестьяне
Таал	Природа и дикие места	Янтарные маги, крестьяне, дровосеки
Ульрик	Битвы, волки и зима	Воины, мидденхаймцы
Шалля	Лечение, милосердие, деторождение	Бедные, больные, женщины

городе представляет собой величественное здание, в котором находится множество жрецов, сокровищница, охраняемая храмовниками, писцы, послушники и прислуга. А в отдаленной деревне храмом может быть просто крупное святилище, обслуживаемое одним человеком, который может даже не быть священником.

В храмах и святилищах часто содержатся ценности — пожертвования, иконы, реликты и так далее. Эти ценности считаются собственностью божества и те, кто попытается их украсть навлекут на себя не только гнев духовенства, но также и гнев бога.

СВЯТИЛИЩА

Святилища часто встречаются в Старом Свете. Большинство из них представляют собой независимые строения, возведенные жителями деревни, городского района, членами гильдии или какой-либо другой группой. Святилища — это миниатюрные храмы: туда приносятся жертвования, там молятся, чтобы обрести успокоение или просят у богов о помощи. Большинство часовен состоит только из алтаря, изображения божества и соответствующих надписей. Все это окружено строением из дерева или камня.

Святилища регулярно посещают те, кто живут вдали от храмов. Святилище должны содержать те, кто им пользуются и есть обычай делать денежные жертвования, после молитвы.

Вдоль дорог Империи и в маленьких деревушках можно найти святилища, посвященные мелким богам, покровительствующих какому-либо ремеслу или духам местного значения — недалекого ручья, пещеры, перекрестка или моста.

МОЛИТВЫ И БЛАГОСЛОВЕНИЯ

Иногда молитва в храме или святилище может не только привлечь внимание божества, но и привести к чудесному результату. Возможно, персонаж увидит знак или богоявление, которые укажут ему путь к дальнейшим приключениям. Также персонаж может получить особое благословение — преимущества в следующем испытании или на его оружие будут наложены святые чары. Мастер сам решает, когда может произойти такое, но есть несколько принципов, которыми следует руководствоваться:

- Разные боги заботятся о разных сферах. У героя обращающегося к Таалу, с просьбой помочь защитить древнюю чашу, больше шансов быть услышанным, чем у героя, умоляющего Гругни помочь в политической борьбе.
- Благословения редко приходят без жертв. Богам нравится, когда жертва имеет большое значение, для приносящего. У бедняка, жертвующего на алтарь Зигмара последнюю монету, больше шансов быть услышанным, чем у графа-избирателя, жертвующего золотую статуэтку.
- Благословения очень редки. Еще реже они бывают без надобности. Возможно, Ульрик и услышит пер-

сонажа, просящего помощь в битве, но вряд ли он даст ему силы, если эта битва не является особенной (превосходящий числом противник, от битвы зависит судьба семьи персонажа, персонаж защищает храм Ульрика и так далее).

Обычно благословения даруются персонажам предано служащем именно тому богу, к которому обращена молитва, но если персонаж достаточно благочестив и набожен у него в любом случае есть шанс быть услышанным и получить дар.

Благословения бывают разными, и Мастер сам решает, какой вид они примут в зависимости от ситуации, природы божества и истории персонажа. Персонаж может получить небольшой бонус к какой-то одной проверке, получить возможность один раз использовать неизвестный ему талант или навык или один раз сотворить заклинание. Мастер может изобрести другие благословения, но они должны быть сильнее приведенных примеров только в самых крайних случаях.

Обычно персонаж чувствует благословение — как тепло в сердце, ветерок или звук. Окружающие же ничего не заметят. Боги обычно не говорят со смертными и не ходят среди них. Благословение основано на вере — персонаж чувствует, что один из богов на его стороне, но доказательств у него нет.

Если Мастер хочет дать особенно сильное благословение, то лучше сопроводить его более зрелищными знаменами — отдаленным звуком божественных труб, солнцем, озаряющим персонажа из расступившихся облаков, появлением божественного существа, освящающего персонажа и так далее. Очевидно, что это случается очень редко — тысячи людей могут молиться тысячи раз и так и не стать свидетелем такого события.

ОРАКУЛЫ И ДРУГИЕ ЧУДЕСА

В храмах не только делают жертвования, лечатся у священников и молятся. В некоторых храмах есть мистические вещи, легендарные реликты и благословенные духовные лица, способные предсказывать судьбу или имеющие другие духовные силы.

Влияние Богов очень распространено в Старом Свете, и поэтому храмы могут послужить хорошей точкой для начала путешествия. Когда посланник твоего бога просит отправиться в великое странствие, во имя своего повелителя, только глупец откажется.

Ниже представлены несколько классических идей для приключений, начатых в храмах:

- Один из верующих узнал, где находится потерянный артефакт его бога. Герою приказано во имя всего святого найти его.
- Старый жрец в храме является оракулом, и у него было видение, как только персонажи вошли в храм. Они должны очень серьезно отнестись к этому видению, иначе все погибнут!

- Из отдаленного храма пришла весточка, что их осаждают силы Хаоса. Герои должны немедленно

отправится туда, и защитить храм.

— НАРОДНЫЕ ВЕРОВАНИЯ —

В Империи принято почитать всех богов. Показывать свое уважение к богам, это признак хороших манер, высокой нравственности и интеллекта. Отрицание богов, неуважение или откровенное пренебрежение — это признак низости и невежества, да и к тому же это приносит неудачу. Даже священники одного бога, относятся с уважением к другим богам.

Обычно житель Старого Света взывает к богам, когда ему это необходимо. Моряк будет приносить подношения Мананну, отправляясь в открытое море, а фермер весь год делать пожертвования Таалу, Рие и Зигмару. Богатые купцы часто жертвуют Шалалье, а Имперская армия взывает к Зигмару, чтобы он привел ее к победе.

Однако боги — это не служба скорой помощи. Их влияние можно не раз почувствовать за жизнь и не только в виде религиозных организаций. Во многие имена, часто включено имя бога, например, может быть имя, означающее «ради Таала» или «любимый сын Ульрика». Также есть много фигур речи, имеющих отношения к богам.

Многие люди вставляют символ бога в свой семейный герб или носят на одежде. Также используются защитные знаки с изображением бога, защищающие от разных бед. Многие просят богов смилостивиться над ними, когда для них наступает очередное тяжелое испытание в жизни. Кроме того, в течении года проходит много праздников и пиршеств, посвященных богам, которые все с нетерпением ждут.

ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ И БОЖЕСТВА

Ожидается, что все персонажи будут оказывать уважение богам Старого Света, молится и делать жертвования, когда они хотят получить покровительство какого-то бога. Священники и некоторые другие персонажи могут строго следовать заветам только одного бога. Стоит отметить, что даже самые преданные своему богу персонажи должны с уважением относиться к остальному пантеону. Например, священник Таала должен уважать Верену и ее храмы и делать ей подношения в ее святые дни.

Религия Империи по-разному может повлиять на героев —

на стиль их одежды, на их ритуалы и на политику. Мастеру следует награждать игроков, которые отыгрывают свое религиозное мировоззрение или приносят подходящие подношения. В таблице 8-2 приведены примеры любимых подношений для каждого бога. Чем большего персонаж хочет добиться, тем ценней и важней для него должно быть подношение. Если персонаж как-то обидел бога или хочет добиться от него чего-то очень серьезного, то тут не обойтись без жертвований.

ОБРЯДЫ

Живя в Империи, герои могут столкнуться с большим количеством всяких маленьких праздников и событий.

РОЖДЕНИЕ (BIRTH)

При рождении ребенка по обычаям следует возносить молитвы Шалалье и делать ей небольшие жертвования едой, в благодарность за то, что роды прошли успешно. Также, среди бедных имперских семей, есть обычай, по которому отец зарывает шиллинг или более крупную монету перед входом в дом, которую ребенок должен вырыть когда достигнет совершеннолетия. Такие монетки очень ценятся некромантами, особенно, если ребенок умер, так и не получив ее. Тратить свою родовую монетку считается очень дурной приметой.

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ (BIRTHDAY)

Каждый год в день рождения по обычаям следует принести маленькое жертвования Шалалье, за то, что она помогла родиться и сохранить здоровье. Родственники и друзья тоже обычно делают свой вклад в это жертвование. Жертвование может быть самым разным — от цветов, принесенных в святилище Шалальи, до финансирования пристройки к храму.

ПРЕДСКАЗАНИЕ СУДЬБЫ (DOOMING)

Если человек достигает десятого дня рождения, то по обычаю он должен сделать жертвования Морру. Мясо, кровь и порой молоко кладутся в священную жаровню, зажигаются особые свечи. Считается, что густой черный дым от свечей скрывает ребенка от глаз Морра, а мясо и кровь занимают место ребенка в царстве Морра и служат богу Смерти

ТАБЛИЦА 8-2: ПОДНОШЕНИЯ И ПОЖЕРТВОВАНИЯ

Божество	Любимые подношения	Любимые жертвования
Верена	Написанные молитвы, свечи	Наказания виновного
Зигмар	Золото, вино, эль	Золото, смерть в бою
Мананн	Рыба, драгоценности, сети/крючки	Моряки, лодки
Мирмидия	Оружие, музыка	Клятва самопожертвования
Морр	Ладан, свечи	Кровь, слёзы
Ранальд	Золото, кости, карты	Пальцы
Рия	Овощи, фрукты, молоко	Кровь на земле
Таал	Свежая дичь, ветка падуба	Первая жертва на охоте
Ульрик	Оружие, знамена, эль	Охота на волков без оружия
Шалалья	Еда/лекарства для бедных	Деньги для сиротского приюта

пока этому человеку не придет час умереть. В этот же день большинство людей получают предсказание о том, как закончится их жизнь.

БРАКОСОЧЕТАНИЕ (MARRIAGE)

Бракосочетание — это неофициальное мероприятие, на которое пара приглашает священника той веры, которой сочтет нужным. Некоторые люди пытаются подобрать бога в зависимости от характера пары — если невеста «горячая штучка», то приглашают жреца Мананна, чтобы «охладить ее пыл» и чтобы брак был удачным. Как правило, большинство людей довольствуется жрецом Зигмара. В этом случае оба будущих супруга должны поклясться в верности, перепрыгнуть через кувшин и сделать пожертвование церкви. Развод проводится точно также, только наоборот и, разумеется, намного дороже.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ДЕКАРЕЙ (HEALER'S BLESSING)

Этот праздник отмечают те, кто пережил тяжелую болезнь или операцию. Раз в год, в этот день, человек отмечает свое выздоровление и дает большое пиршество. На него приглашают друзей, семью и врача, все едят, пьют и веселятся. Еда должна напоминать об операции или болезни — например, перенесший операцию на живот должен поставить на стол вареный желудок или большой пирог в виде живота. Из-за этого обычая, когда ищешь доктора, имеет смысл обращаться к самому толстому — он наверняка хорошо разбирается в своем деле и постоянно посещает такие пиры. Некоторые невежи, специально делают себе фальшивое брюхо, чтобы выглядеть солидней, но сейчас люди уже прознали об этом и это может не сработать.

ПОМИНКИ ПО КАЛЕЧНЫМ (MORNLIMB)

Этот праздник популярен среди солдат, наемников и жителей севера Империи. За два дня до Ведьминой ночи все, кто потеряли конечности, пальцы, уши и другие части тела собираются, выпивают и поднимают тосты за те их части, что уже покоятся в царстве Морра. Во время этой пирушки также выпивают за Зигмара, Ульрика, Морра, Мирмидию и Ранальда, воспевают их в песнях (часто непристойного содержания) и делают значительные пожертвования храмам. Обычно тосты говорит человек, потерявший наибольшее количество конечностей — считается, что раз большая часть его уже в другом мире, он лучше разбирается в ситуации.

СМЕРТЬ (DEATH)

Есть бесчисленное множество обычаев, связанных со смертью. Такие обычаи как медяки для могильщиков и выставление рома на окно, варьируются от местности к местности, но везде есть свои обряды и Праздники. Обычно все хотят быть похоронены в Саду Морра, так как там священники регулярно будут их почитать и защищать от некромантов, от случайной раскопки и от других бед. За два шиллинга труп подготовят и похоронят в приличной могиле. Если заплатить больше, то место и ритуалы будут получше. Некоторые хотят, чтобы их душу в царство Морра отправлял лично Первосвященник, но такая услуга

стоит совсем не дешево.

РЕЛИГИОЗНЫЕ ПРАЗДНИКИ

В Империи действует много разных календарей, но стандартом считается Имперский календарь. Именно его использует большинство поселений, чтобы отмечать свои религиозные праздники, хотя в некоторых изолированных деревушках порой он сбивается на дни, недели или даже года, из-за небрежного подсчета.

В имперском году 400 дней, разделенных на 12 месяцев по 32 или 33 дня и шесть «промежуточных» дней знаменующих важные праздники.

В неделе восемь дней и их названия берут начало в ранние дни Империи. Очередность дней следующая: Рабочий день (Workday), Соборный день (Levyday), Торговый день (Marketday), Печной день (Bakeday), Оброчный день (Taxday), Королевский день (Kingday), Первый день (Startweek) и Святой день (Holiday).

Каждый из двенадцати месяцев имеет свое название, связанное с сельским хозяйством и важными праздниками. Вот очередность месяцев: Отходник (After-Witching), Первень (Year-Turn), Пахотник (Plough-Tide), Зигмарь (Sigmar-Tide), Солнечник (Summer-Tide), Предвестник (Fore-Mystery), Последыш (After-Mystery), Урожайник (Harvest-Tide), Кипень (Brew-Month), Морозень (Chill-Month), Ульрень (Ulric-Tide) и Зловещник (Fore-Withing).

Некоторые люди, в частности Нефритовые маги, отмечают время по положению двух лун: Маннслиб («Возлюбленная Мананна») и Моррслиб («Возлюбленная Морра»). У белой луны, Маннслиб, лунный цикл составляет 25 дней, а Моррслиб, луна Хаоса, нездорово зеленого цвета, похоже, не имеет четкого цикла.

Народ Империи любит Праздники и пиры. Они всегда не прочь выпить и попеть, и часто перенимают праздники у иностранцев и нелюдей. По этой причине в Имперском календаре присутствуют некоторые нечеловеческие праздников.

ОПИСАНИЕ ПРАЗДНИКОВ

ВЕДЬМИНА НОЧЬ (WITCHING NIGHT)

Ведьмина ночь, которую старики называют Хексенснахт, отмечается в канун Нового года. Большинство считает ее дурной ночью, так как в нее луны светят особенно жутко, а мертвые, по слухам шевелятся в своих могилах. Тех, кто покинет свой дом в эту ночь, ждут несчастья. В эту ночь священники Морра проводят священные ритуалы, так как считается, что этой ночью врата между миром живых и мертвых, и между миром снов и реальным миром широко открыты и это позволят общаться с усопшими и совершать предсказания.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ГОДА (YEAR BLESSING)

В этот праздник просят Верену присмотреть за грядущим годом и одарить своим знанием и справедливостью.

ТАБЛИЦА 8-3: РЕЛИГИОЗНЫЕ ПРАЗДНИКИ

Месяц	День	Событие	Почитающиеся боги
—	Ведьмина ночь	Новый год	Морр
Отходник	1	Благословение года	Верена
Первень	—	—	—
—	Первоцвет	Весеннее равноденствие	Мананн, Таал, Ульрик
Пахотник	33	<i>Первый глоток</i>	Боги гномов
Зигмарь	18	Первый день лета	Зигмар
Солнечник	—	—	—
—	Солнцестояние	Летнее солнцестояние	Таал, Рия, эльфийские боги
Предвестник	33	<i>Сага</i>	Боги гномов
—	Сокровенный день	Обе луны полные	Морр
Последыш	—	—	—
Урожайник	1-8	<i>Неделя пирогов</i>	Боги полуросликов
—	Листопад	Осеннее равноденствие	Рия, Таал, Ульрик
Кипень	33	<i>Второе открытие</i>	Боги гномов
Морозень	—	—	—
Ульрень	—	—	—
—	Миростояние	Зимнее солнцестояние	Ульрик, Таал, Рия
Зловещник	33	<i>Пустые бочки</i>	Боги гномов

Примечание: 6 дней года не принадлежат месяцам. Нелюдские Праздники выделены курсивом.

ПЕРВОЦВЕТ (START GROWTH)

Это священный день для Мананна (так как во время него сменяются приливы и отливы) и он означает конец зимы — времени Ульрика. Бог лесов Таал заставляет распускаться зелень, а люди убирают теплую одежду и смалят лодки, готовясь к теплым дням.

ПЕРВЫЙ ГЛОТОК (FIRST QUAFF)

Это первый гномий праздник в году. Во время него пробуется первое свежесваренное пиво в этом году.

ПЕРВЫЙ ДЕНЬ ЛЕТА (FIRST DAY OF SUMMER)

В этот день, как говорят, Зигмар поднялся на Небеса и стал богом. В этот день проходит огромное количество пиров и поется огромное количество песен.

СОЛНЦЕСТОЯНИЕ (SUN STILL)

Это время Таала и его жены Рии. В этот день все пьют и танцуют, и этот день считается наиболее благоприятным для зачатия детей. Некоторые видели, как эльфы возносят почести своим богам в этот день.

САГА (SAGA)

Во время второго гномьего праздника слушают истории о победителях троллей, эпических битвах и мудрости Предков.

СОКРОВЕННЫЙ ДЕНЬ (DAY OF MYSTERY)

Этот день, также известный как Гехеймнистаг, священный для Морра. Обе луны ярко сверкают, и границы между землями мертвых и землями живых почти исчезают. Это хороший день для предсказаний и он считается более «безопасным», чем Ведьмина ночь.

НЕДЕЛЯ ПИРОГОВ (PIE WEEK)

Это единственный религиозный праздник полуросликов и во время него они без меры предаются обжорству. Во время этой недели они только и делают, что пекут и едят

огромные пироги. Люди отмечают эту неделю как мирской праздник.

ЛИСТОПАД (LESS GROWTH)

В этот день Таал и Рия передают власть Ульрику, так как начинается зима. Во время него возносят почести матери осеннего урожая — Рии и фермеры в больших кострах сжигают часть посевов в качестве жертвоприношения.

БОЖЕСТВА В НАРОДНОЙ РЕЧИ

«Зубы Таала!» — Воскликание во время неприятных ситуаций.

«Он почувствовал дыхание Морра на шее». — Он подумал, что ему конец.

«Улыбается, как сам Морр». — Обладает жутковатым оскалом.

«Сейчас он уже танцует с Морром». — Он уже умер.

«Бежал, будто за ним гнались все волки Ульрика!». — Он бежал действительно быстро.

«Так же верно, как колбаса Зигмара». — Непонятное выражение без определенного происхождения и значения.

«Он заплатит два пенса и меч, если так поступит». — Его действие приведет к его гибели. Две монеты и меч, это все что необходимо, чтобы быть похороненным в Саду Морра.

«Он выпьет с Ранальдом». — Он рискнет.

«Выпей из Ручья Мирмидии». — Ручей Мирмидии — источник стойкости и мужества, позволяющий людям совершать невозможное.

ВТОРОЕ ОТКРЫТИЕ (SECOND BREACH)

Это третий праздник в гномьем календаре. Бочки снова открывают и пробуют пиво. Во время праздника гномы развлекаются рассказами историй о героических деяниях и сражениях в туннелях.

МИРОСТОЯНИЕ (WORLD STILL)

Это пик времени Ульрика. Фермеры и крестьяне зажигают костры, чтобы Таал и Рия нашли путь в их земли и чтобы отогнать холода.

ПУСТЫЕ БОЧКИ (KEG END)

Это последний праздник в гномьем году. По обычаю все семейные бочки должны быть опустошены к концу этого праздника. Если кто-нибудь прольет хотя бы каплю пива во время него, то весь год его ждет неудача.

ГНЕВ БОГОВ

Боги могут не только даровать благословение, но и обрушить свой гнев на того, кто показывает им неуважение или хочет навредить их последователям. Также может быть наказан верующий человек, который не смог следовать заветам бога или как-то опозорил свою веру и те, кто хотят обворовать храм.

Наказания могут быть самыми различными, в зависимости от гнусности преступления и положения персонажа. У верующих людей начинают исчезать их силы (в первую очередь у священников исчезают Священные знания) или каким-то иным образом божество показывает им, что они попали в немилость. Те, кто постоянно относятся к богу с неуважением, оскорбляя его и его работу, и оскверняют его святые места, могут быть наказаны болезнью. Особенно часто боги используют в этом случае кровавый понос.

Есть много способов получить прощение у бога. Для этого следует обратиться к его священникам. Далее следует список наиболее распространенных способов искупления, но МИИ может свободно изобретать подходящие наказания для героев, нарушивших заветы своего бога или навлекших на себя гнев одного из культов.

ОБЫЧНЫЕ СПОСОБЫ ИСКУПЛЕНИЯ

МЕШКОВАНИЕ (BAGGING)

За мелкие преступления на голове виновных завязывают-

ся мешки. После этого они отсылаются на окраину поселения. Это наказание должно напоминать о масках смерти, которые надеваются на головы еретиков перед сожжением или обезглавливанием.

ШТРАФ (FINE)

Часто в качестве раскаяния принуждают выплатить штраф. Обычно это происходит в Соборный день в общественном месте, таком как рынок или перед дверью храма. Обычно публика издевается над преступником и швыряет в него овощами, пока он не передаст деньги. Размер штрафа зависит от состояния преступника и природы преступления.

ПОСТ (FAST)

Преступник должен отдавать часть своей еды или вообще ее всю, чтобы умиротворить бога. Если наказание серьезное, то преступника могут заставить целый месяц пить только воду — в этом случае наверняка пройдет кровавый понос.

ПОРКА (WHIPPING)

Самоистязание или публичная порка устраивает очень многих богов. Некоторые боги требуют, чтобы порка производилась особыми инструментами, а некоторые просто требуют определенного количества ударов.

ГИРУДОТЕРАПИЯ (LEECHING)

Многие боги не любят обманщиков. Купцов, которые обещивают, сплетников и шарлатанов часто приводят к священникам, для «божественного наказания». Обычно в таком случае читают молитву над преступником, а к его языку прикрепляют пиявок, чтобы высосать ядовитую ложь.

КРОВАВАЯ ДЕСЯТИНА (BLOOD TITHE)

За некоторые преступления приходится платить очень дорого. В отдаленных деревушках и бедных местах, где штрафы никто не сможет выплатить, за некоторые преступления взимается кровавая десятина. Виновный должен отдать часть своей крови оскорбленному богу. Для этого используются чаши разных размеров, в зависимости от преступления.

НАКОВАЛЬНЯ (THE ANVIL)

Особенно часто это наказание используется среди зигмаритов и оно требует, чтобы «молот правосудия опустился на руку виновного». От тяжести преступления зависят размеры молота и священника.

— БОГИ ИМПЕРИИ —

Каждый бог известен под несколькими именами и имеет несколько образов. В этом разделе указаны самые распространенные мнения о каждом боге, но в зависимости от места они могут варьироваться. Набожные персонажи, такие как священники, часто носят символы своего бога и особенно тщательно выполняют его заветы. Если они не будут так поступать, то их как минимум ждет доброе мешкование.

МАНАНН (MANANN)

БОГ МОРЯ (GOD OF THE SEA)

Повелителя морей и морских существ боятся и почитают

моряки и жители побережья. Он управляет приливами, отливами и течениями и непредсказуем как само море. Он известен как своим гневом, так и своим весельем. Мананн, отпрыск Таала и Рии, часто изображается как огромный русал с шипастой короной из черного железа, покрытой водорослями. Но также он может принять вид водоворота, смерча, или огромного морского чудовища.

СИМВОЛ

Чаще всего Мананн обозначается абстрактным изображением волны, также обозначают некоторых других водяных божеств. Но также его символами служат его пятизубцовая корона, трезубец или стилизованный альбатрос. Обычно его

священники носят зеленовато-голубые или серо-зеленые одежды, которые порой украшены голубым узором волны на белом фоне.

ВЕРУЮЩИЕ

В основном Мананну поклоняются те, кто зависит от моря: моряки, рыбаки и т.д. Обычно, когда люди отправляются в морское путешествие, они делают ему небольшие пожертвования, чтобы доплыть успешно. Кроме того, ему поклоняются пираты Саратозы и в других местах, считающие его яростным и воинственным богом, быстро расправляющегося с теми, кто попадет в его водяные владения.

ХАРАКТЕР

Как и его отцу Таалу, Мананну нет дела до забот смертных. Но в отличие от Таала, похоже это безразличие доставляет Мананну удовольствие. Некоторые мудрецы, почитающие Верену, утверждают, что безразличие — это лишь разновидность зла, но священники Мананна отвергают это утверждение как недалекое. Они считают, что безразличие и капризность их бога служат какой-то великой цели, которую смертный не способен понять.

ЗАВЕТЫ

Большинство заветов, которым следуют верующие — просто формально оформленные суеверия моряков. Например, запрещено свистеть на корабле, начинать путешествие в тринадцатый день месяца или убивать альбатроса.

МОРР (MORR)

БОГ СМЕРТИ И СНОВ (GOD OF DEATH AND DREAMS)

Морр — бог смерти и хозяин подземного мира. Обычно его изображают как высокого, аристократичного человека, кажущегося отстраненным и задумчивым. Ему принадлежат души умерших и он следит, чтобы они в сохранности дошли до его темного царства. Он враг любой нежити, так как создание нежити — это разграбление его владений.

Также он является богом снов и знамений. Он следит за спящими, блуждающими по землям снов, граничащих с его царством мертвых и посылает знамения провидцам и безумцам.

Считается, что Морр — муж Верены и во многих историях он ищет ее совета.

СИМВОЛ

Чаще всего символами Морра служат черная роза, ворон и каменный портал. Его жрецы носят черные мантии с капюшонами, без всяких украшений.

ВЕРУЮЩИЕ

Морр известен по всему Старому Свету. Он не тот бог, к которому обращаются каждый день; ему молятся и приносят жертвования те, у кого умер близкий человек, надеясь, что умерший достигнет его царства спокойно и ему будет там хорошо. Также к нему обращаются толкователи снов и те, кто желает избавиться от кошмаров. Многие Аметистовые маги считают Морра своим покровителем.

ХАРАКТЕР

Сначала может показаться, что Морр безразличный бог, и затягивает в свои владения всех живых, но его служители знают, что Морр — бог милосердия, так как он защищает спящих и мертвых в своих царствах. Знаками его милосердия служат его нетерпимость к некромантии и знамения.

ЗАВЕТЫ

Жрецы Морра должны заботиться о мертвых. Им следует делать следующее:

- Проводить все похоронные и поминальные ритуалы.
- Противостоять некромантам и нежити везде, где они появляются.
- Уважать мертвых и их семьи.
- Внимательно относиться к своим снам.

МИРМИДИЯ (MYRMIDIA)

БОГИНЯ ВОЙНЫ (GODDESS OF WAR)

В Тилии и Эсталии статуи этой богини стоят практически на каждом углу. Южане поминают ее, прося защитить от любой напасти, от болезни, до лап звероловов. Южане, жители Тилии и Эсталии, чтят леди Мирмидию, их защитницу и богиню также как жители Империи почитают Зигмара.

По всему Старому Свету о роли Мирмидии в пантеоне богов постоянно ведутся споры, и порой весьма страстные. В Империи школяры считают ее просто смертной героиней, родившейся в Тилии или Эсталии и защищавшей свой народ от варваров-северян (предков Империи), арабских завоевателей, приплывавших с юга и многочисленных племен гоблинов восточных гор. За спасение своего народа Мирмидию сделали королевой, но во время коронации какой-то неизвестный метнул в нее отравленный дротик. Она была так сильна, что яд не смог ее убить, но она находилась при смерти и приказала построить огромный корабль. Затем она взшла на него и отправилась на запад, где возвысилась до статуса богини. В Империи же ее считают простым региональным божеством и, хотя люди почитают ее, мало кто поклоняется ей, но у нее не больше последователей, чем у кислевитских или бретонских богов.

Мирмидию по сей день представляют в легендах как деувоительницу, поднявшуюся на защиту своего народа, но в Тилии и Эсталии у этой истории есть продолжение. Там считают, что Мирмидия — это дочь Верены и Морра, отданная на воспитание смертным родителям. В Тилии считают, что ее вырастили тильянцы, а в Эсталии, разумеется, эсталийцы. В обоих случаях ребенок вырос могучей девой-воином, поднявшей народ обеих стран на защиту против всех врагов. До сих пор ее почитают и любят, как покровительницу обеих наций и как богиню, рожденную от двух великих богов.

Кроме того, что она является региональным божеством, южане считают ее одной из богинь цивилизации. По их мнению, она покровительница солдат и стратегов. Ульрик

предпочитает боевую силу и ярость, а Мирмидия искусство и науку войны.

Обычно Мирмидию изображают как высокую, хорошо сложенную молодую женщину, вооруженную как солдат юга Старого Света. Также она может принимать облик орла.

СИМВОЛ

Символом Мирмидии считается копье за щитом. Этот символ носят в виде подвески большинство ее последователей, считая, что он принесет удачу в бою. Ее жрецы носят голубые сутаны поверх белых мантий с красной окантовкой, а символ богини либо вышивают слева на груди, либо носят в виде застежки на сутане.

ВЕРУЮЩИЕ

У Мирмидии много фанатичных последователей по всему югу Старого Света, особенно в Тилии и Эсталии. В других частях Старого Света к ней обращаются воины, считающие методы Ульрика слишком жестокими. В частности, это те, кто использует черный порох, запрещенный религией Ульрика. Такие люди верят, что Мирмидия — дочь Верены и Морра и более не считают ее региональной богиней.

ХАРАКТЕР

Мирмидия — богиня южан Старого Света. Она слышит их молитвы и защищает их от вторжений. Однако в других культурах ее часто считают божеством возмездия. В отличие от Ульрика, который просто наблюдает за битвой, позволяя людям жить и умирать, в зависимости от их навыков, Мирмидия закаляет сердца людей и помогает праведным уничтожать злодеев.

ЗАВЕТЫ

Истинные верующие должны следовать этим заветам, но последствия за их нарушения чаще всего получают только храмовники, послушники и священники Мирмидии.

- Всегда держи себя с честью и достоинством.
- Уважай военнопленных.
- Будь безжалостным к врагам человечества.
- Уважай приказы своего повелителя и нарушай их только в случае крайней необходимости (например, если он приказывает нарушить один из других заветов).

РАНАЛЬД (RANALD)

БОГ ОБМАНЩИКОВ (GOD OF TRICKSTERS)

Ранальду редко поклоняются в храмах. Его последователи поминают его имя только шепотом или когда молятся в частных святилищах. Его уважают купцы, игроки, воры и все те, кто часто имеют дело с деньгами. Ранальд намного популярней, чем может показаться тому, кто просто пересчитывает его храмы. Любопытно, что кто ищет богатства, чувствует, что его обманули или унизили, хочет разорвать цепь неудач или просто хочет сохранить те богатства, что он уже нажил, молится Ранальду.

Лидеры других культов говорят, что он злой бог-мошенник, покровитель плутов, игроков и других «низких людей».

Имперские власти не замечают культа Ранальда и не относятся к его духовенству с тем же почтением, которое они оказывают духовенству других культов. Но, хотя власти не признают Ранальда, для народных масс — он герой. Его уважают по всему Старому Свету и простолюдины молятся ему, когда им что-нибудь нужно. Считается, что в отличие от других богов, Ранальд может услышать тебя, если ты молишься достаточно долго и дать то, что ты просишь. Он бог слабых, забытых и тех, кто жаждет перемен в своей судьбе.

Ранальда изображают как очаровательного плута со злобой усмешкой. Он может принимать облик вороны, сороки или черной кошки. Он хитрый обманщик и для него ничего не стоит опустить высокомерного и возвысить униженного. Однако Ранальд не злой — просто у него такое чувство юмора. Из-за того, что он любит унижать великих, могущественные купцы, получившие все свое достояние благодаря ему, часто жертвуют солидные суммы его культу. Ранальд ненавидит насилие и никогда не поощряет жестокие преступления, убийство или пытки.

СИМВОЛ

Символ Ранальда — скрещенный указательный и средний палец. Этот жест как бы означает безмолвную молитву, приносящую удачу. В храмах и святилищах его символами служат ворона и кот.

По очевидным причинам во многих местах Старого Света священники Ранальда не носят никакой отличительной одежды и святых символов. Некоторые его последователи могут иметь в орнаменте на одежде аккуратно замаскированный символ «X».

Металлический брелок в виде «X», в Старом Свете, считается амулетом, приносящим удачу. Его так часто можно встретить у людей, что популярность Ранальда в народе не оставляет сомнений. Он так часто встречается, что не вызывает подозрений нигде кроме тех мест, где преследование последователей Ранальда имеет характер охоты на ведьм. В любом случае эти амулеты редко носят открыто — считается, что когда они скрыты от чужих глаз — они приносят больше пользы.

ВЕРУЮЩИЕ

Ранальду поклоняются по всему Старому Свету, особенно в больших городах. Как правило, больше всего его почитают бедные купцы, плуты, игроки и низший класс.

ХАРАКТЕР

Последователи Ранальда верят, что если им действительно что-то нужно и они будут достаточно долго молиться, то они это получат. Тех, кто обращает их внимание, на то, что все последователи Ранальда бедные и жалкие твари, разгребавшие свиной навоз, чтобы добыть денег на пропитание, и что их молитвы им никак не помогают, в ответ просто называют циниками. Иногда тех, кто так говорит, верующие попросту избивают теми самыми лопатами, которыми они разгребают свиной навоз.

ЗАВЕТЫ

Истинные верующие должны следовать этим заветам, но

последствия за их нарушения чаще всего получают только послушники и священники Ранальда.

- Каждая десятая монета принадлежит Ранальду.
- Ранальд не одобряет беспричинного насилия.
- Лучше иметь острый ум, чем острый меч.
- Истинный последователь Ранальда использует кинжалы и стилеты, и только новички и глупцы ничего не стоят без доспехов и длинных мечей.

ШАЛЛЯ (SHALLYA)

БОГИНЯ ЛЕЧЕНИЯ, МИЛОСЕРДИЯ И ДЕТОРОЖДЕНИЯ (GODDESS OF HEALING, MERCY, AND CHILDBIRTH)

По-разному называют Шаллю, самую добрую из всех божеств — она и дочь милосердия и мать матерей. Ее храмы спокойные и тихие, они всегда открыты для больных, умирающих и бездомных. Ее жрицы помогают больным и уставшим и принимают роды — шаллянки знают повивальное искусство лучше прочих. Большинство имперцев родилось в храмах Шалли, и почти все они возвращаются туда, когда заболевают или когда находятся при смерти. А в самом конце они идут в храм отца Шалли.

Шалля — дочь Верены и Морра. Обычно ее изображают как молодую, прекрасную деву с глазами полными слез, но также она может принимать облик белого голубя. Она очень важная богиня Старого Света. Люди регулярно посещают ее храмы, особенно когда рождаются дети, когда заболевают или когда ранены. Жители Старого Света часто ей молятся: когда на них сваливаются болезни, когда они пытаются зачать ребенка, когда их жизнь становится слишком тяжелой. Все люди соглашались, что из всех богов именно она действительно прислушивается к их молитвам.

СИМВОЛ

Обычно символом Шалли служит голубь или сердце с каплей крови. Большинство ее духовенства — женского пола. Жрицы носят белые мантии, часто с капюшоном, а на левой стороне груди золотыми нитями вышито сердце.

ВЕРУЮЩИЕ

Шалле поклоняются по всему Старому Свету самые разные люди. Особенно она популярна у беременных женщин, так как считается, что она защищает от выкидышей и облегчает боли при деторождении. Однако только самые везучие люди проживают жизнь ни разу не испытав тяжести болезней или ранений. Рано или поздно любой начинает тихо молиться Шалле о своем выздоровлении.

ХАРАКТЕР

Говорят, что Шалля слышит молитвы тех, кому она нужна и откликается на них, так как нет предела ее любви. Однако те, чьи дети внезапно заболевают и умирают, не уверены в этом. По легендам она бы с радостью помогла всем, но ее отец, Морр, бог смерти, запретил ей помогать более чем одному человеку за раз, чтобы его королевство не обеднело.

ЗАВЕТЫ

Истинные верующие должны стараться следовать этим заветам, но только ее жрицы следуют им абсолютно.

- Избегай убийства.
- Никогда не отказывай тем, кому действительно нужна твоя помощь.
- Никогда не пытайся удержать душу, которой пришло время уйти.
- Иди по жизни без оружия. Все что тебе нужно в странствиях — это крепкий посох.
- Не потерпи Повелителя мух в любом его обличии.

ЗИГМАР МОЛОТОБОЕЦ (SIGMAR HELDENHAMMER)

БОГ ИМПЕРИИ (GOD OF THE EMPIRE)

Исходя из размеров Империи, логично предположить, что в разных местах поклоняются разным богам. Какого-то бога в одной местности будут почитать выше других, а в другого — вспоминать только по святым дням. Однако есть одно исключение. Во всех уголках Империи с равным рвением почитают Зигмара. Он защитник людей — их щит и их молот. Его имя вселяет надежду, что вечные вторжения Хаоса никогда не сломят Империю.

Зигмар обожествленный, легендарный основатель Империи. Великого короля-воина Зигмара почитают и за его военную силу и за его дипломатию — так как он сумел объединить интересы всех правителей. На статуях и картинах его изображают как мускулистого, бородатого великана с длинными светлыми волосами. Он всегда имеет при себе массивный двуручный гномий боевой молот и часто сидит на простом троне, с кучей гоблинских голов у ног.

СИМВОЛ

Культ Зигмара ассоциируется с двумя символами: красивым гномийм боевым молотом и двухвостой кометой. Первый символ — это, разумеется, Гал-Марац — волшебный молот Зигмара, а второй означает комету, предшествующую его рождению много лет назад. Реже встречаются другие его символы: грифон и золотая корона. Они означают власть Зигмара над Империей.

Символ нефритового грифона используется великим теогонистом, лидером культа. Символ грифона на письме служит пропуском в любой город Империи.

ВЕРУЮЩИЕ

В других частях мира его считают мелким, региональным божеством, но в Империи его почитают повсеместно. В каждом городе и в каждой деревне Империи его храмы самые величественные и многочисленные, за двумя исключениями. В городе-государстве Мидденхайме, главном городе Ульрика, больше храмов этого бога, чем храмов Зигмара, а в Талабхайме храмов Таала (важнейшего бога рек) столько же, сколько храмов Зигмара.

Сложно найти деревню без храма или святилища посвященных Зигмару. В его святые праздники улицы заполняют

не только преданные сигмариты, но и простой люд. Даже в самой грязной таверне раз в час можно услышать тост «За Зигмара!». По всей Империи и низайшие из крестьян и могущественнейшие из курфюрстов почитают Зигмара.

Однако за пределами Империи ему поклоняются только изгнанники и эмигранты.

ХАРАКТЕР

Зигмар мстительный бог. Он зажигает огонь в сердцах своих последователей и будто гномы кузнецы, выковавшие его молот давным-давно, выковывает из них орудия борьбы против Хаоса.

ЗАВЕТЫ

Истинные верующие должны следовать этим заветам. Нарушить один из них — значит презирать волю бога и часто за это можно получить быстрое и суровое наказание.

- Подчиняйся приказам.
- Помогай гномам.
- Работай, чтобы сохранить целостность Империи, даже ценой своей свободы.
- Будь истинно верен Его Императорскому Величеству.
- Выискивай и истребляй гоблиноидов, слуг Хаоса и тех, кто использует порочную магию.

ТААЛ И РИЯ (TAAL AND RHYA)

БОГ ПРИРОДЫ И МАТЬ ЗЕМЛИ (LORD OF NATURE, MOTHER OF THE EARTH)

Когда смертные впервые обратились к богам и стали молиться, чтобы их не коснулись самые страшные бури, чтобы была удача на охоте, чтобы был урожай и чтобы понять природные циклы, они основали культы Таала и Рии — короля и королевы природы. Вначале им поклонялись как единому богу — Ишерносу, у которого летом и весной было женское лицо, а осенью и зимой — мужское. Через какое-то время зима стала вотчиной Ульрика, а двуликий Ишернос разбился на две ипостаси, хотя его культ остался единым. Некоторые теологи считают, что Ульрик тоже часть Ишерноса и что бог был триединым ссылаясь на треугольники выгравированные на самых старых мегалитах в каменных кругах Таала и Рии.

Таал — это бог бури и ливня, водопадов и стремнин, обвалов и оползней. Он бог животных, лесов и гор. Его вотчина — все дикое места Старого Света. Рия же — богиня легкого ветра и тихого дождя. Она помогает животным родиться, а деревьям расти, она охотница — обеспечивающая пищей свое потомство. Пахотные поля — ее вотчина, а также любовь и размножение. Фермеры молятся ей о весеннем дожде, юноши и девушки обращаются к ней, чтобы привязать к себе сердца своих возлюбленных.

В искусстве и рассказах, Таал изображается как могучий мужчина с длинными растрепанными волосами, носящий на голове череп огромного оленя как корону. Он носит шкуры животных, а в его бороду впутанны золотые листья. В некоторых историях он принимает облик своего тотема: оленя или медведя. Рия же обычно изображается как кра-

сивая женщина-мать, в ее волосах цветы и веточки, ее шаль сплетена из листьев и ароматных цветов, или как олениха (ее основной тотем).

СИМВОЛ

Общим символом Таала и Рии является Кольцо жизни — спираль, показывающая цикл природы: рождение, старение, смерть, возрождение. Также этот символ используют Нефритовые маги. Символом Таала являются олени рога или каменный топор, который по поверьям вызывает гром, молнии и обвалы, когда бьет по вершинам гор. Символ Рии — вязанка пшеницы или лук и стрелы, что показывает ее аспект охотницы и стрелы любви. Священники этих богов обычно носят простые серые, коричневые или зеленые мантии, во время фестивалей украшаемые листьями и цветами.

ВЕРУЮЩИЕ

Везде где людей беспокоит погода, урожай, дикое места и любовь поклоняются Таалу и Рии. Особенно сильно чтят Таала на севере и востоке Старого Света, среди великих лесов и гор Империи. Большинство его последователей следопыты, дровосеки и Янтарные маги. Рии же особенно часто поклоняются фермеры и охотники. Многие Нефритовые маги посвящают себя служению обоим божествам как Ишерносу.

Обычно в городах Таала не особенно чтят, но в Талабхейме, существующем за счет речной торговли, его называют Отцом Рек и считают основным божеством города.

ХАРАКТЕР

Таала считается безразличным богом. Он как гора или буря — проблемы смертных его не волнуют. Рия же наоборот относится к миру с заботой и вниманием, обеспечивая пропитание и природную красоту.

ЗАВЕТЫ

Жрецы Таала и Рии должны следовать этим заветам:

- Дети Таала с радостью отдадут себя в пищу или для жертвоприношения. Уважай и чти этот дар.
- Раз в месяц, в то время когда старая луна исчезла, а новая еще не народилась, Таалу и Рии нужно приносить жертву в виде животного или пшеницы.
- Каждый год священник должен провести семь дней и ночей вдали от цивилизации в уединении, общаясь с природой и живя тем, что сможет поймать. Время, когда священник становится отшельником, определяют иерархи региона.
- Не заковывай себя в металл, а носи шкуры своих друзей-животных.
- Гордись своей силой и природными навыками. Не пользуйся огнестрельным оружием и другими научными изобретениями.

УЛЬРИК (ULRIC)

БОГ ВОЛКОВ, БИТВЫ И ЗИМЫ (GOD OF WOLVES, BATTLE, AND WINTER)

Последователи Ульрика — рослые и свирепые люди и

они придерживаются духа и традиций своих предков, основавших Империю. Культ Ульрика насчитывает трехтысячелетнюю историю, а его лидер может проследить свою родословную на тысячу лет назад. Когда предки тевтогенов пересекли холодные горы и пришли в землю, потом ставшую Империей, именно Ульрик направлял их и посылал своих волков защищать их во время путешествия. Этим людям был неведом секретковки стали и они не возводили памятников — они были дикарями. Культ Ульрика продолжает поддерживать тот первобытный дух, который положил основание Империи даже сейчас, в эпоху пороха и других чудес.

Ульрик — бог битвы и разрушений, покровитель волков и духа Зимы. Многие школяры считают его братом Таала. Ульрика изображают как массивного воина, похожего по облику и облачению на тех варваров, что основали Империю: развевающиеся длинные волосы, густая, черная борода, подсеребренная сединой, а на плечах плащ из серебристо-серой волчьей шкуры. В его руках гигантский двуручный молот и он идет в битву без шлема, чтобы показать свою отвагу. Иногда Ульрика изображают как огромного серого волка. Он презирает слабость, трусость и хитрость и ожидает, что его последователи будут решать проблемы напрямую.

Ульрик — бог покровитель тевтогенов, одного из двенадцати великих людских племен. Именно из этого племени произошел Зигмар. Как и его бог, Зигмар носил двуручный молот и шел в битву без шлема. После многих приключений Зигмару удалось объединить племена в Империю. С тех пор, государственной религией Империи стал культ Зигмара, сместив важность культа Ульрика.

СИМВОЛ

Символ Ульрика — волк. Медальон в виде волчьей головы носят многие его последователи и изображением волка украшают оружие и доспехи. Некоторые последователи Ульрика носят плащи из шкуры волка. Священники одеваются в черные робы с белым изображением волчьей головы на груди и окаймленные волчьим мехом.

Верные последователи Ульрика часто ходят небритыми и нестриженными, чтобы походить на своего бога.

ВЕРУЮЩИЕ

Ульрика почитают в основном на севере Империи, особенно в Мидденланде, но его последователей можно найти и в других частях Старого Света, особенно среди воинов. Рыцарские ордена, солдаты, наемники, да и почти все, кто сражается, стараются иметь святилище Ульрика поблизости от себя.

В Мидденхайме культ Ульрика — основная сила, как политическая, так и духовная. Только тут культ высокоорганизован, построены массивные храмы, и комплексы где селятся тысячи представителей духовенства и других членов культа. Только тут во всей Империи Ульрику удастся затмить по важности Зигмара. Очень часто мальчишек в Мидденхайме называют Ульрик, а большинство мужчин ходят небритыми, чтобы показать

свою набожность.

Хотя профессиональные воины по всему Старому Свету ежедневно молятся Ульрику, они очень редко посещают его храмы и духовенство, когда хотят пообщаться со своим богом. Поймите правильно: несмотря на то, что культ Ульрика организован только в Мидденхайме, это очень важный и могущественный бог, которому молятся все мужчины и женщины, перед боем. А в Старом Свете, рано или поздно, такая ситуация обязательно наступает.

ХАРАКТЕР

Ульрика считают безразличным. Он отдаленный, жесткий и безжалостный бог, который ожидает, что его последователи будут надеяться только на себя и на свое искусство в бою.

ЗАВЕТЫ

Истинные верующие должны следовать этим заветам. Послушники, священники и храмовники, нарушившие их, могут потерять свои способности:

- Подчиняйся тому, кто лучше тебя.
- Защищай свою честь, всегда, когда тебе бросают вызов.
- Будь честным и искренним. Обман и хитрость противны Ульрику.
- Волчью шкуру можно использовать как одежду, только если ты убил волка сам, используя только то оружие, что дает природа: самодельные луки, острогу и тому подобное.
- Огнестрельное оружие, взрывчатка и арбалеты не приносят славы тому, кто их использует. Если придется, используй их, но предпочтение отдавай другому оружию.
- Огонь в храмах и святилищах Ульрика должен гореть всегда. Говорят, что если он погаснет, то следующая зима будет длиться целый год.

ВЕРЕНА (VERENA)

БОГИНЯ НАУКИ И ПРАВОСУДИЯ (GODDESS OF LEARNING AND JUSTICE)

Верена — богиня мудрости, разума и правосудия. Особенно она популярна, среди образованных людей. Ее аспект богини правосудия связан со справедливостью, а не с законами — притеснение и тиранию она считает преступлением. Обычно Верену изображают как высокую, красивую женщину, держащуюся с достоинством и серьезностью. По легендам, порой она принимает обличие совы или древнего мудреца или мудрой, старой женщины. Говорят, что она жена Морра. Морр — бог темных знаний снов и будущего, а она богиня прошлого и настоящего.

СИМВОЛ

Символ Верены — сова, традиционно являющаяся символом мудрости. Ее последователи и священники часто носят медальоны с изображением совы или совиной головы. Священники носят белые одежды, чтобы показать, что зна-

ние и разум несут свет.

Аспект Верены как богини правосудия символизирует пара весов. Иногда весы сочетаются с изображением совы. Меч, опущенный вниз, отражает ее борьбу с несправедливостью.

ВЕРУЮЩИЕ

В Верену верят по всему Старому Свету, особенно в университетских городах, таких как Альтдорф и Нульн, где в ее честь воздвигнуты огромные храмы. Небольшие храмы Верены есть в большинстве городов, обычно в административных районах и все академии и места обучения имеют часовню или святилище, посвященные ей. Частные храмы Верены часто встречаются в домах судий, администраторов, дипломатов и ученых, в том числе волшебников. Одними из самых верных ее приверженцев являются Небесные маги.

— РЕЛИГИОЗНЫЕ ОРДЕНА —

В этом разделе описаны храмы и религиозные ордена различных богов. Информация, изложенная тут, предназначается в первую очередь для МИ. Если герой вступит в один из религиозных орденов, то игрок может прочитать соответствующий раздел. В остальных случаях следует хранить секреты богов в тайне.

КУЛЬТ МАНАННА

Почти все храмы Мананна расположены в прибрежных городах, хотя некоторые можно найти в портовых городах на материке, таких как Альтдорф. Главный храм Мананна находится в портовом районе Мариенбурга. Это огромное, хорошо оборудованное здание, в котором содержатся богатства пожертвованные поколениями купцов и моряков. Храмы Мананна полуавтономные, но все они подчинены Мариенбургскому храму.

Храмы этого культа очень различаются по величине и форме. Обычно в них присутствует обширный зал, в котором стоит большая статуя Мананна, но все остальное может различаться от храма к храму, в связи с предпочтениями местных архитекторов. Святилища Мананна тоже различаются и могут быть роскошными небольшими зданиями или просто статуями на причале, между складов.

Храмовые службы направлены на восхваление Мананна и его убаживание путем громкого зачитывания его мифических подвигов. Верующие собрали тысячи страниц описывающих изменчивый характер, жестокость и щедрость своего бога.

СВЯТЫЕ ОРДЕНА

Культе Мананна не славится своей иерархией. Есть только патриарх или матриарх, заседающий в Мариенбурге и священники. Священники каждого конкретного храма управляют храмом сообща, обращаясь в главный Мариенбургский храм, в случае возникновения разногласий. Основной задачей патриарха или матриарха является разрешение таких конфликтов и управление орденом Альба-

ХАРАКТЕР

Более всего она желает, чтобы смертные увеличивали свои знания, чтобы царил правосудие, и была свергнута тирания. Однако, она не стремится просто открывать людям знания — она вдохновляет людей, чтобы они достигли его сами.

ЗАВЕТЫ

Священники Верены должны следовать этим заветам:

- Охраняй знания.
- Не давай страху или личному интересу затмить твоё правосудие.
- Разрешай споры, везде, где только возможно.
- Не позволяй себе стать марионеткой беззакония и ереси.
- Сражайся только в крайнем случае, но не бойся обнажать меч во имя правосудия.

троса — священников-навигаторов, которые за десятину служат на торговых и купеческих судах. Десятин часто бывает очень крупной, но навигаторы ордена — одни из лучших в Старом Свете и они того стоят. Многие моряки, считают, что священник-навигатор на корабле приносит удачу, так как только он сможет смягчить Мананна.

Мародеры и пираты с северного побережья Империи поклоняются Мананну как Штормовику, богу рифов и приливов. Этот подкульт запрещен в Империи из-за своей связи с пиратством. Также под другими именами Мананну поклоняются люди, живущие у приливно-отливных рек. Некоторые человеческие школяры считают, что эльфийский бог бурь Матланн — это просто другое название Мананна. Стоит отметить неоспоримое сходство обоих имен.

ЦЕРКОВНЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Послушники Мананна получают навык Плавание, в дополнение к их обычным карьерным навыкам. Священники Мананна могут по своему желанию изучить следующие навыки и таланты как часть собственной карьеры: Гребля, Управление судном и Ремесло (корабельщик).

ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ

В настоящее время матриархом является Камилла Дауфина, амбициозная и умная женщина средних лет. Она связана с большинством купеческих семей в Мариенбурге и использует орден Альбатроса, чтобы следить за делами купцов во всем Старом Свете. Она требует абсолютной дисциплины, но когда заказывает новое произведение искусства для храма, ее щедрость не знает границ. Многие священники, особенно те, что не из Мариенбурга, считают, что она превращает культ в купеческую гильдию. Им кажется, что их дикий бог не одобряет таких сделок.

ПРАЗДНИКИ

Весеннее равноденствие — самый важный праздник культа, отмечающий начало сезона долгих путешествий. Также они отмечают конец весны и квадратурные приливы. Жрецы Мананна проводят ритуалы, когда Маннслиб

полная, так как она, как и ее бог, управляет приливами.

КУЛЬТ МОРРА

Храмы Морра посвящены ему в качестве бога смерти и сноведений. Широкие дверные проемы с каменной перемычкой характерны для всех храмов культа. Эти двери всегда открыты, как ворота преисподней и сонных земель. Представители различных храмов мало контактируют между собой, но каждые десять лет созывается священный собор в Луччини, Тилии. Там обсуждают вопросы вероучения, ритуалы и принимаются решения по этим вопросам.

Храмы бога смерти являются местами захоронения. Обычно используемые лишь для захоронений и подготовки мертвых, «Сады Морра» являются могильниками и обителью мертвых. Погребальные храмы строятся на или рядом с этими кладбищами. Эти храмы построены прочно, как правило, из камня. Они пусты внутри и в целом очень велики. Мертвых подносят к вратам сада, их родственники и принимающие священники готовят и хоронят тела.

Храмы господина снов менее богаты, нежели его сады. Они, как правило, куполообразны с окном в центре купола. Внутри они окуриваются ладаном и жаровнями. Люди приходят в эти храмы за толкованием своих сновидений и мольбами к священникам о прорицаниях.

Святыни Морра почти всегда принимают форму арки, состоя из двух столбов и простой перемычки. В некоторых случаях, один столб изготавливают из мрамора, а другой из базальта. Люди обычно не ставят святыни Морра в своих домах, поскольку считается, что они могут наклевать горе. Исключением из этого правила, как правило, являются прихожане, желающие видеть мирные сны или узреть будущее. В этих случаях они держат небольшую жаровенку, с вытравленным вороном на ней, и разжигают её в ночи.

СВЯТЫЕ ОРДЕНА

Культовый священников разделен на два порядка: Орден Плащаницы и Прорицатели. Священники Ордена Плащаницы носят культовую погребальную плащаницу храма и охраняют ближайшие захоронения и кладбища от грабителей и некромантов. Эти священники имеют репутацию суровых и презренных людей, но есть и истории об их тихой доброте: тайной поддержке вдов и сирот, привечая лишенных ласк, молитв за умерших, которые были забыты своими семьями.

Прорицатели малочисленны, но они пользуются большим спросом за свой опыт в интерпретации предзнаменований и практику гадательной магии. Они редко уходят далеко от храмов, большую часть времени, проводя в трансе и толкованиях. Когда прорицатель совершает длительные поездки, они вызваны сновидениями или иными предзнаменованиями. Прорицатели, как правило, отрешены от мира, но внезапно оживляются во время видений и их толкования. Маги иногда дружат с прорицателями и де-

лятся секретами своего искусства.

ЦЕРКОВНЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Посвященные Морра получают навык Запугивание в дополнение к их обычным карьерным навыкам. Священники Морра могут по своему желанию изучить следующие навыки и таланты как часть собственной карьеры: Академические знания (Некромантия), Угрожающий и Ремесло (Бальзамирование).

ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ

В Талабхайме заметной фигурой культа является Пауль фон Золекк. Член Ордена Прорицателей, Пуаль величайший из ныне живущих провидцев и возраста пятнадцати лет. Лишь немногие чувствуют себя комфортно в его присутствии. Не мигая, он обращает свой сапфировый взор на тех, кто говорит с ним, и лицо его столь красиво, что больше смущает, нежели привлекает, потому что оно холодно, подобно статуе. Пауль известен по всему городу не только за свои видения, но и за свои странности. Многие ночи он спит среди надгробий. Он утверждает, что мертвый шепчет ему слова о будущем, и лишь немногие сомневаются в этом, учитывая точность его предсказаний. Граф Талабхайма покровительствует Паулю и приглашает его предстать перед избранной аудиторией для получения его новых предсказаний.

ПРАЗДНИКИ

Культовый имеет две священные ночи, когда обе луны находятся в фазе полнолуния. Первая это Хексеннахт (Ведьмина ночь), в канун нового года. Второй Гехеймнинахт (Сокровенная ночь), за несколько недель до начала осени.

ОРДЕНА МИРМИДИИ

Главные храмы Мирмидии находятся в эсталийском городе Магрита и тильянском городе Ремас. Эсталийцы верят, что Мирмидия открылась миру в Магритте, а тильянцы, что её домом был Ремас.

Магриттский храм был главным во время аравийских войн, господствуя и считаясь духовным центром культа. Ныне все храмы Мирмидии в Старом Свете подчиняются магриттскому, но в последний раз он использовал свою власть, когда сзывал добровольцев в поход на войну против Аравии.

Храм Мирмидии существует в крепости каждого города и городка в Эсталии и Тилии, а в больших городах бывает даже по несколько храмов. Храмы также стоят в южной части Бретонии и Империи, а также в других местах, где как правило бывают южные наемники.

Ее храмы, как правило, следуют архитектурным стилям Эсталии и Тилии, с искусной куполообразной крышей и шпилем, накрывающими квадратные или прямоугольные залы. Экстерьер храмов часто покрыт редкими барельефами огромного оружия и щитов, словно висящими на стенах храмов. Святыни выглядят как миниатюрные храмы или одинокие скульптуры из сложенного оружия, щитов и доспехов. Наиболее распространены святыни в виде хра-

мов, хотя статуи богини нередко встречаются на улицах по всем южным землям.

СВЯТЫЕ ОРДЕНА

Оба крупных ордена Мирмидии базируются в храме Магритты. Здесь проводит посвящение и служат священники Ордена Орла, названного в честь обличия Мирмидии, которое она иногда принимает перед боем, дабы разведать позиции своих врагов. Духовенство этого ордена покровительствуют военным, будь то национальные силы Тилии и Эсталии или банды наемников из южных земель, которые сражаются по всему Старому Свету. Члены ордена почитают большой честью и своим священным долгом сражаться бок о бок с воинами и помогать военным командирам духовными советами.

Храмовники ордена Праведного Копья формируют второй орден. Этот орден состоит из местных групп рыцарей разбросанных по Старому Свету, часто работающих под разными названиями, такими как рыцари Звездного Щита или рыцари Безжалостного Титана. Эти небольшие рыцарские ордена, каждый из которых посвящен поклонению Мирмидии, воздают должное уважение главной обители храмовников и могут быть привлечены к битве во главе Блистательного Главы, как было, когда магриттский храм призвал их к войне с Аравией. В этой войне, орден Праведного Копья сплотился для битвы и показал себя в ней наилучшим образом.

ЦЕРКОВНЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Посвященные Мирмидии получают талант Жестокий удар в дополнение к их обычным карьерным навыкам. Священники Мирмидии могут по своему желанию изучить следующие навыки и таланты как часть собственной карьеры: Командование и Специалист в оружии (любые три).

ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Главного священника Мирмидии называют La Aguila Ultima (или L'ultima Aquila в Тилии), Последний из Орлов, и в настоящее время им является черноволосая женщина по имени Изабелла Джованни. Она происхождения из Тилии, но была посвящена в веру в эсталийском храме, что вызывает немалое количество споров. В настоящее время она стремится уgomонить постоянные стычки между верующими о месторождении Мирмидии.

Главу Ордена Праведного Копья называют Блистательный Глава. Ныне Блистательным Главой является эсталиец по имени Хуан Франко. Он, как говорят, крепко держит орден и, как считают, думает о новом походе на Аравию.

ПРАЗДНИКИ

Нет особых святых дней Мирмидии, но все её последователи воздают хвалу и приносят жертвы ей в начале и в конце военного похода, а также до и после боя.

КУЛЬТ РАНАЛЬДА

Ранальда не имеет формальной храмовой организации.

Малые святыни находятся в укрытиях воров или в темных углах лачуг. Есть небольшие общественные святыни Ранальду в бедных районах многих городов, обычно для всего народа или небольших слабо организованных «храмовых клубов», которые действуют как социальные, а также религиозные организации. Как правило, имеется не более одной святыни в городском отделении, обычно, расположенной в переулке или другом необычном месте. Если власти, осуждают поклонение Ранальду и находят эту святыню, люди в этом районе делают вид, что испытывают отвращение к ней и разбирают ее, чтобы затем восстановить её под покровом ночи в другом тайном уголке. Наиболее впечатляющие святыни Ранальда находятся в игорных домах и некоторых залах Торговой Гильдии.

Святыни Ранальда всегда просты и созданы так, что они могут быть разобраны и немедленно скрыты. Они обычно принимают форму простой скамьи, украшенной "X"-образными символами или скульптурой кошки, или вороны.

Есть несколько храмов Ранальда в Старом Свете. Один из них находится в большом торговом городе Мариенбурге, и представляет из себя впечатляющий молебельный дом со сводчатыми потолками и золотыми скульптурами. За независимость Мариенбурга от Империи и её вечный статус проигравшей, Ранальда здесь стал наиболее почитаемым народом божеством.

СВЯТЫЕ ОРДЕНА

Поскольку не существует храмовой структуры нет и формальных духовных санов Ранальда. Есть посвященные и священники Ранальда, но они не имеют мест для обучения. Они просто должны искать того, кто уже является священником Ранальда и учиться у него.

Священники Ранальда являются странниками и путешественниками. Они любят жизнь и заинтересованы в ней, и они бывают в тех частях мира, куда не ступало «формальное» духовенство и где их даже не видели. По этой причине, духовенство Ранальда часто можно найти в игровых залах, воровских гильдиях, питейных заведениях и других «неблагородных» местах. Они считают своей паствой людей, живущих в наихудших условиях.

ЦЕРКОВНЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Посвященные Ранальду получают навык Ловкость рук в дополнение к их обычным карьерным навыкам. Священники Ранальда могут по своему желанию изучить следующие навыки и таланты как часть собственной карьеры: Скрытность, Удача и Бесшумность.

ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Ныне могущественный священник Ранальда, что призвал его странствующее духовенство в храм, проживает в Мариенбурге. Имя ему Ганс фон Клептор. Он сказал, что он хочет возвеличить культ, противостоять его подавлению в других частях Старого Света. Он харизматичен, красив и мудр, и некоторые полагают, что он является сыном Ранальда от смертной женщины.

ПРАЗДНИКИ

В отличие от других культов, где люди наводняют улицы для празднования святых дней, праздники Ранальда отмечаются тихо. Святые дни Ранальда различны от региона к региону, и, как правило, совпадают с местными легендами и празднованиями с подарками. В большинстве культур есть день, когда семья и друзья обмениваются небольшими значками, и этот же день, как правило, считается священным для Ранальда.

ОРДЕНА ШАЛЛЬИ

Самый известный храм Шалльи находится в Куронне, столице Бретонии. Он является одной из достопримечательностей города популярным местом для паломников, особенно среди тяжелобольных.

Храмы или святыни Шалльи существуют в каждом городе, поселке и деревне в Старом Свете; простые прихожане собираются в ближайшем храме, а каждый приход подчиняется главному храму в удельных столицах. Главные жрицы и жрицы из столиц каждого удела, вместе с верховной жрицей из Куронна, образуют собор, который является высшим органом в культе Шалльи. Этот собор проводит свои заседания в Куронне один раз в шесть лет.

Самый большой храм Шалльи в Империи находится в Альтдорфе. Великолепная обитель исцеления из белого мрамора, украшенная прекрасными гобеленами из белой ткани с золотым шитьем, храм в Альтдорфе заботится о здоровье самого императора. Этот огромный храм, где рождается так много детей, находится всего в двадцати шагах от сада Морра, где хоронят мертвых. Когда кто-то жалуется о том, как тяжела жизнь, обычный ответа в Альтдорфе — это пожать плечами и сказать: «Всего двадцать шагов от рождения до смерти».

На юго-востоке Империи, за Перевалом Чёрного Огня, находится Хейлигерберг, Священная Гора Шалльи. Как говорят, 2000 лет назад Богиня появилась на вершине горы пред девой — жрицей Пергундой, которая затем явила чудеса исцеления в мир. Аббатство стоит там на виду в течение бесчисленных поколений. До недавнего времени это был дом матери Эльсбет, великой целительницы и духовной преемницей Пергунды. Тысячи, невзирая на тяжелые переходы по Перевалу Чёрного Огня, шли туда для того, чтобы увидеть ее перед смертью, но как говорят немногие из пришедших получили желаемое исцеление, прежде чем Морр забрал их.

Храмы Шалльи обычно состоят из внутреннего двора, с высоким куполообразным храмом, с рядом из двух или трех часовен с одной стороны, и отдаленных лазаретов на дальнем конце. Святыни являются простыми, маленькими, прямоугольными хижинами, как правило, каменными, с небольшим рельефом со стилизованным сердцем Шалльи над дверным проемом.

СВЯТЫЕ ОРДЕНА

Священники Шалльи являются единственным святым орденом в культе, который не является храмовым орденом

и полагается на других для своей защиты. Священники известны просто как Орден Кровотокающего Сердца и, как правило, набираются из сирот, оставленных в храмах Шалльи, детей, чьи матери умерли при родах или от других несчастий.

Широко распространенным мнением среди шаллийских священников является то, что человек, который был воспитан другими священниками Шалльи, может и должен быть посвящен культу.

ЦЕРКОВНЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Посвященные Шалльи получают навык Лечение в дополнение к их обычным карьерным навыкам. Поскольку начальная карьера уже имеет навык исцеления, это означает, что посвященные Шаллье получают мастерство в нем, что дает им бонус +10% (см. Мастерство в навыке в Главе IV). Священники Шалльи могут по своему желанию изучить следующие навыки и таланты как часть собственной карьеры: Соппротивление болезням, Ремесло (Аптекарь) и Ремесло (Травничество).

ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Верховная Жрица имперского культа Шалльи, Анна Густавсон, главенствует в имперском культе на протяжении пятидесяти лет. Сейчас женщина настолько стара и немощна, что «сильный ветер может её развеять», и многие считают, что новая Верховная Жрица будет названа в ближайшее время. Верховная Жрица Империи не только возглавляет вселенский собор Шалльи в Куронне, но и, как правило, лично следит за здоровьем императора. Но поскольку Анна Густавсон столь немощна, она не может выполнять эту обязанность в течение многих лет, и ныне за здоровьем императора следят несколько светских врачей. Когда она умрет и будет замещена, это, вероятно, изменится. Ходят слухи, что врачи, боясь за свои доходы, делают все возможное чтобы поддерживать жизнь Анны Густавсон.

ПРАЗДНИКИ

Нет каких-то определенных святых дней, хотя обычным явлением в Старом Свете является ежегодное жертвоприношение Шаллье в годовщину своего рождения.

КУЛЬТ ЗИГМАРА

Культе организован строго иерархически, под духовным руководством Великого Теогониста в Альтдорфе. Он возглавляет крупнейший храм Зигмара в Империи и церкви в целом. На ступень ниже от Великого Теогониста находятся два Архилектора, в Нульне и Талабахайме, а непосредственно им подчиняются 18 обычных Лекторов. Верховный Теогонист назначает всех Лекторов, а по случаю его смерти они встречаются на закрытом соборе в альдорфском кафедральном храме и выбирают его преемника. Эта структура отражена в политической структуре самой Империи, законом, основанном на Слове Зигмара. Подобно тому, как Лекторы культа Зигмара выбирают Великого Теогониста, графы-избиратели и другие избиратели выбирают Императора.

Из-за той важной роли, что играют гномы в легенде о

Зигмаре, обычно Великий Теогонист, Архилекторы и других Лекторы используют тайные гномские имена помимо официальных. Эти имена используются только на высоких церемониях, где присутствуют лишь члены этого совета.

То, что Архилекторы и многие Лекторы стремятся к обогащению и излишествам, погрязнув в коррупции из-за своей власти, в лучшем случае плохо скрывается в культе Зигмара, а в худшем случае позорно обличается проповедниками от Мидденхайма до Нульна. Они больше обеспокоены обогащением и могуществом культа, нежели единством и силой Империи. Они редко смело выступают против Хаоса или злокозненной магии, предпочитая оставаться в свободное время в своих богатых удельных храмах окруженные яствами, богатствами, мягкими подушками и красивой молодой прислугой.

СВЯТЫЕ ОРДЕНА

Священники Зигмара принадлежат к одному из трех орденов, которые определяют их функции в рамках культа. Игровые персонажи священники почти всегда принадлежат к ордену Серебряного Молота, члены которого, как правило, называются воинствующими священниками, которые странствуют по Империи, поддерживая культ, выступая против Хаоса и повсюду славя своего Бога. Как странствующие священники, они должны платить определенную часть своих доходов культу. Они также могут быть необходимы, время от времени, в качестве охраны храма или в качестве телохранителей важных представителей культа. Они способны совершать богослужения и исповедовать в отсутствие поблизости члена Ордена Светочи.

Руководят храмами культа священники из Ордена Светочи. Они священники, которые проводят религиозные церемонии, исповедуют верующих, а также организуют и возглавляют проведение праздников. Они редко встречаются далеко от храма или святыни, к которым они были приставлены. Этот орден составляет основной элемент священников культа, возглавляя и другие ордена.

Другой важной частью культа является орден Очищающего пламени. Члены этого ордена набираются иногда из бывших священников или храмовников, но, как правило, сюда приходят набожные прихожане из более светских профессий, таких как пыточники. Этот Орден занимается в первую очередь теми, кто практикует запрещенную магию (так называемое «колдовство»), так же, как светские охотники на ведьмы, которые оплачиваются графами-избирателями. Однако, в редких случаях, когда поклонники Хаоса пускают свои корни в культ Зигмара (например, воинствующий священник начинает тайно поклоняться Кхорну), орден Очищающего пламени выжигает ересь и из этих неверных.

Кроме того, есть орден Наковальни. Это монашеский орден, члены которого живут всю свою жизнь в изоляции от остального общества, посвятив себя медитации и молитве. Основная функция этого ордена заключается в изучении и интерпретации Слова Зигмара, которое лежит в основе Имперского закона. Члены обычно находятся

юридических школах и являются высокопоставленными юридическими консультантами для Великого Теогониста и Императора. В состав ордена входят не только священники, но и юристы и монахи. Следует отметить различие между этим орденом и культом Верены. Орден Наковальни связан с буквой закона, в то время как культ Верены беспокоится о справедливости.

Культ также имеет тесные связи с рядом рыцарских орденов, которые считают Зигмара своим покровителем. Наиболее известными из них являются рыцари Огненного Сердца, прославившиеся своим боевым мастерством в имперской армии во время войны. Хотя они не являются представителями культа, они совершают деяния во имя Зигмара.

ЦЕРКОВНЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Посвященные Зигмара получают навык Общие знания (Гномы) в дополнение к их обычным карьерным навыкам. Священники Зигмара могут по своему желанию изучить следующие навыки и таланты как часть собственной карьеры: Командование, Знание Языков (Хазалид) и Специалист в оружии (Двуручное).

ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Считается, что предыдущий Верховный Теогонист, Фолькмар Мрачный, был убит силами Хаоса. Его заместил Иоганн Эсмер, который стоял рядом с императором во время вторжения Архаона. Тем не менее, во время Бури Хаоса Фолькмар, казалось, вернулся из мертвых, некоторые говорят, что благодаря темной руке принца-демона. Его возвращение вызвало много споров, и это все еще является предметом спора, может ли он вернуть свою должность Верховного Теогониста, и если это произойдет, что будет с Эсмером?

Другим важным зигмаритом является Лютор Гусс. Он возвысился из рядов духовенства и в народе его называют пророком Зигмара. Сирота, которого воспитал культ, и могучий воин, борющийся против сил Хаоса, Гусс был возведен в течение короткого времени в ранг Лектора. Недовольный влиятельными лидерами культа, он отверг все титулы и теперь бродит по Империи, борясь с Хаосом и стремясь вернуть культ к его старой аскетической добродетели и боевой силе борьбы с коррупцией. Открытая проповедь против «сладострастия Архилекторов» еще не ополчила культ против него. Любопытно, что Верховный Теогонист Фолькмар молчит по вопросу о Люторе Гуссе, и это молчание многие воспринимают как одобрение.

Ситуация достигла своего апогея, когда Гусс нашел молодого кузнеца из Рейкланда по имени Вальтен, чье мужество и доблесть, по убеждению Гусса, говорила о том, что Зигмар возродился. Верховный Теогонист Эсмер, давний враг Гусса, решил, что это ересь высочайшего уровня, но Гусс с Вальтеном обратился непосредственно к императору. Карл Франц не собирался уходить в отставку и возвысить 18-летнего юнца, но он дал Вальтену молот Гал-Марац в битву против Архаона. После исчезновения Вальтена, которого, возможно, убили злые руки, было сделано очень мало для

того, чтобы предотвратить растущий раскол в поклонении Зигмару и расширении Империи.

ПРАЗДНИКИ

Основным праздником культа является первый день лета. Он отмечает тот день, когда Зигмар был коронован императором и дату его отречения, когда, как это описано в зигмаритском Евангелии, самом священном письменном произведении культа, «Он оставил мир смертных для того, чтобы взойти в царство богов». Праздник отмечается по всей Империи с грандиозным пиришествованием и весельем, а в Альтдорфе грандиозным шествием вокруг городских стен, под руководством самого Великого Теогониста.

КУЛЬТ ТААЛА И РИИ

КульТ Таала и Рии не имеет центра поклонения, но в каждом географическом регионе Великого леса, на Средних горах и в других местах есть храм или каменный круг, где собираются иерархи региона.

Каменные круги культа — его старейшие культовые сооружения, в основном сохранившиеся от Ишерноса. Круги расположены на вершинах холмов и на полянах по всему Старому Свету, они являются местами празднования священных дней и местами исполнения обрядов культа. С разрешения иерархов, Изумрудные Магистры иногда сплетают свои заклинания среди мегалитов.

Большинство храмов, специально предназначенных для Таала, находятся на площадях, на окраинах и на пустошах. Они, как правило, имеют форму круга и построены из необработанного камня. Их крыши конические, начиная с древнейших храмов, которые сохранились на севере Империи, где деревянные остовы крыши покрыты соломой или торфом. Здесь есть круговой центральный очаг, но храмы обычно пустынные, в них нет статуй, алтарей, скамей или другой мебели. Очаг построен на полу, обозначаясь двумя или тремя кругами небольших камней, иногда украшенных черепами животных.

Святыни Таала принимают различные формы, от миниатюрных кругов до священных рощ. Многие священные рощи Таала отмечены оленьим или медвежьим черепом, висящим на старом дереве. Священные груды камней часто принимают форму пирамиды, увенчанной черепом оленя или медведя, и обычно проходящие добавляют камень в пирамиду в знак уважения.

Не существует храмов Рии и все ее обряды проводятся в открытых полях и лугах. Ее святыни в изобилии встречаются на краях многих деревень. Эти святыни есть груды камней, украшенные цветами, святые источники с одним из символов Рии, вырезанном на одном из камней, или беседки, увитые плющом, цветами и виноградной лозой.

СВЯТЫЕ ОРДЕНА

Жрецы культа служат Таалу и Рие как природе, которая является разрушающей и созидающей, страшной и возвышенной. В каждом регионе священники имеют три градации: жрецы, высшие жрецы и два иерарха. Власть иерархов авто-

ритарна, иерарх Рии правит весной и осенью, а иерарх Таала правит летом и зимой. Высшие жрецы назначаются для контроля за священниками каменного круга, храма или группы святынь в своем регионе. Высшие жрецы помогают жрецам, выполняя сезонные обряды и ухаживая за удаленные святыни. Иерархи предупреждают своих священников о хитросплетениях политики Империи и в других сферах, о длительности природных циклов природы в регионах.

Некоторые священники рукоположены своими иерархами для того, чтобы жить в пустошах, следуя Пути Таала. Они являются хранителями заповедных мест и их обитателей. Эти священники часто дружат с Янтарными магами и вместе исследуют опаснейшие дебри. Заблудшим эти пары будут удачей. Для существ Хаоса, скрывающихся в лесах и горах, они ужасны.

Некоторые рыбаки вне Талабхайма также поклоняются Таалу как отцу рек, но под именем Карог. Он также почитается как Карнос, Владыка зверей, в некоторых районах Мидденхайма и Талабеккланда, где его почитает большинство охотников.

Но ещё меньше рукоположено жрецов на путь Рии. Этот путь влечет за собой оставление всех признаков священства и проживание в деревнях как крестьяне, акушерки и травники. Задача этих священников — вечно бдить, но не быть навязчивыми. Они тихие опекуны, волки в овечьей шкуре, готовые призвать великий гнев Рии, если регион находится под угрозой.

Рию иногда называют Халет, леди охотницей, на севере Империи, и Дриат, богиней изобилия, в сельскохозяйственных районах Рейкланда. Многие мудрецы считают, что эльфийские боги Карноус и Иша никто иные как Таал и Рия.

ЦЕРКОВНЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Посвященные Таалу и Рие получают навык Выживание в дополнение к их обычным карьерным навыкам. Священники Таала и Рии могут по своему желанию изучить следующие навыки и таланты как часть собственной карьеры: Очарование животных, Навигация и Ориентирование.

ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ

В настоящее время два наиболее грозных иерарха в культе живут у южных границ Рейквальдского леса. Катринелия, иерарх Рии, и Ниав, иерарх Таала, известны в равной степени своими знаниями и страшными силами. Катринелия стройна и имеет доброе выражение лица и более искренняя из этой пары. Лицо Ниавы практически теряется в бороде, но видевшие его говорят, что его слепые глаза светятся странным светом, особенно когда он стоит в каменном круге и слушает шептание ветра о грядущем. Оба они многое заплатили за нестарение. Некоторым кажется, что они в тайне являются эльфами, потому что они одни из немногих людей, кого привечают в Атель Лорене.

ПРАЗДНИКИ

Основными священными днями Таала и Рии являются весенние и осенние равноденствия и летние солнцестоя-

ния. Зимнее солнцестояние отмечается в честь Ульрика. Малые праздники связаны с полнолунием и новолунием.

КУЛЬТ УЛЬРИКА

Главный храм Ульрика находится Мидденхайме, являясь поистине могучим местом. Хотя храмы Ульрика находятся на севере и востоке Империи и некоторое количество святынь расположено на территории Старого Света, в казармах и крепостях, в Мидденхайме расположен величайший храм Ульрика.

Обычно храмы Ульрика квадратные, с центральным куполом и декоративными зубцами вокруг крыши. Они всегда надежны сложены из камня, как правило, без внешней отделки, за исключением рельефа в виде волчьей головы над дверью.

Она обычно находится под небольшим козырьком, который поддерживается двумя простыми каменными столбами. Внутри храм освещается рядом небольших отверстий в куполе и огнем, который вечно пылает в круглом очаге. За косяком у стены находится статуя Ульрика, как правило, сидящего, и иногда в окружении пары волков. Жреческие дома и другие помещения расположены позади самого храма, в них можно попасть через дверь позади статуи.

Храмы Ульрика в Мидденхайме это огромный замок. В крепости находится главный храм, способный вместить чуть более двух тысяч верующих одновременно, и есть множество мелких алтарей и частных часовен отходящих от него. Кельи священников и другие ритуальные помещения находятся на верхних этажах, в то время как внеш-

ДОСТОПОЧТЕННАЯ ВЕЩЬ

Я стучался в дверь священника долгое время. Было уже поздно и время приема давно прошло. Наконец, я услышал скрежет металла по дереву и открылся глазок.

— Ты кто? — услышал я грубый голос и немедленно узнал говорящего.

— Конечно ты помнишь своего старого товарища Карла-Фридриха? — сказал я.

Дверь распахнулась. Хольц выглядел толще, чем я его помнил. «Жизнь городского священника хороша», — подумал я.

— Карл-Фридрих? Мой добрый друг, входи, входи. Прости за столь угрюмое приветствие, но солнце-то уже зашло.

— Я прошу прощения за время моего прибытия. Бандиты немного задержали меня на дороге.

— Ты в порядке? — обеспокоенно спросил Хольц. Я кивнул и он успокоился.

— Я должен был догадаться, что ты можешь позаботиться о себе. Я никогда не забуду ту ночь, что мы провели в лесу Теней. Без твоего молота мы бы ни за что не выжили.

Я улыбнулся своим воспоминаниям. Хольц был тогда молод. Мы разгромили мерзостный культ той ночью, сжигая еретиков во имя Зигмара.

— Мы не виделись, кажется, лет семь? — спросил Хольц. — Как давно это было, мой добрый Карл-Фридрих.

Скажи, ты все еще с Церковью?

— Конечно, — сказал я спокойно. — Хотя я и оставил орден Серебряного Молота.

— Растешь, да? Я рад за тебя. Итак, что привело тебя в Каррбург?

— Я приехал сюда по делам. Я пришел, чтобы найти еретика. — Я вошел в гостиную Хольца и присел на корточки у камина, взял кочергу и начал разжигать пламя.

Хольц остался стоять. Казалось, что он нервничает.

— Еретик? В Каррбурге? Я впервые слышу об этом.

— Да, это правда. Провели тщательное расследование, но вопрос с еретиком так и не был решен. — Я вытащил раскаленную кочергу из огня и встал. Хольц сделал шаг назад. — Кажется, что этот еретик проповедовал слово Зигмара днем, но поклонялся разрушителям державы ночью. Можешь ли ты себе представить, Хольц? Священник Зигмара, сама опора Империи, поклоняется силам Хаоса?

Хольц облилизал губы:

— Конечно же, здесь есть некоторая ошибка. Карл-Фридрих, ты же думаешь, что это я?

Я подошел к нему и, моя левая рука сомкнулась на его шее, в то время, как моя правая поднесла кочергу к его лицу:

— Хольц, все кончено. Силою Ордена Очищающего Пламени я вышвырну тебя из церкви Зигмара. Ты не знаешь других людей в сети Хаоса с помощью лжи и обмана. — Глаза Хольца расширились и пот струился по его лицу. Он съехался под моим взглядом.

— Если ты не хочешь опозорить семью, то решим всё без суда. Если ты хочешь, чтобы весь Каррбург знал, что ты был агентом разрушителей державы, то ты можешь и дальше провозглашать свою невиновность. Так как ты был в свое время верным слугой Зигмара и моим другом, я приехал сюда, чтобы предложить тебе выбор. Я ослабил хватку, вытащил кинжал и вонзил в стол подле опального священника.

— Ты можешь пойти на суд или ты можешь взять нож и покончить с этим немедленно. Тебе выбирать.

Хольц посмотрел на меня, а потом на кинжал. Он в западне, и он это знал.

Он потянулся дрожащей рукой за кинжалом...

Новости разнеслись на следующий день. Хольц, любимый священник Зигмара, был найден в своем доме, убитый своей собственной рукой. Никто не мог понять, почему он это сделал, а его семья устроила пышные похороны. Я оставил амулет с молотом Зигмара на его могиле, в память о том человеке, которым он когда-то был.

ние стены замка отданы для проживания и подготовки паломников, а также прибывших священников.

Святыни Ульрика, как правило, уменьшенные копии храмов, с небольшой статуей бога за лампадой или небольшим очагом, где, как правило, служит священник или прихожане.

СВЯТЫЕ ОРДЕНА

Есть два основных духовных сана в культе Ульрика, первый из них это священнослужители, а второй — храмовники. Все священники являются членами Ордена Ревущего Волка, который получил это имя за то, что он является голосом культа. Священники Ульрика неизменно являются воинами и готовы взяться за оружие для защиты веры против зверолодов, нечестивых людей или любых других сил, которые могли бы посягнуть на Мидденланд. Последователи Ульрика должны следовать военной карьере, или, по крайней мере, карьере, которая предполагает участие в битвах. Персонажи должны завершить, по крайней мере, одну воинскую карьеру, прежде чем стать посвященными.

В дополнение к битвам, духовенство, как ожидается, полностью воплощает и объясняет учение Ульрика другим, подтверждая название своего ордена: «Слова Бога нашего будут выть в сердце вашем, как волки зимой», вера Ульрика гласит: «Испугай их и тем стань сильнее».

Как дух Ульрика в основе своей это самостоятельность, также построено и отношение его священников к его пастве. Они редко советуют другим, как устроить свою жизнь, позволяя им учиться на своих собственных ошибках, но в бою они предполагают строгую военную иерархию, которой должны подчиняться верующие в Ульрика, иначе последствия будут ужасны.

Другой орден Ульрика более знаменит, нежели клерикальный орден Ревущего волка, и это большой орден храмовников рыцарей Белого Волка. Это самый старый орден храмовников в мире, эти рыцари соблюдают традицию, восходящую к дозигмарской эре. Орден легендарен по всему Старому Свету, и лишь величайшие воины могут присоединиться к ним. Рыцарь Белого Волка считает честью умереть в бою, он не знает страха. Рыцари шли в бой с двуручными молотами и без шлемов, в волчьих шкурах, так они и по сей день встречают врагов. Их призывают на битву, когда культ находится под угрозой, которая включает в себя угрозы дому культа в Мидденхайме.

Сыны Ульрика — тайное общество Мидденхайма, осуждаемое культом Ульрика как еретическое. Сыны верят, что они по крови потомки Ульрика, и они, по их словам, важнее десятков тысяч смертных детей. Сыны вообще держатся себе подобных, но они считают себя законными мастерами культа Ульрика (в конце концов, они его дети). Они используют любую возможность, чтобы подорвать культ, если могут спланировать ее спокойно и тщательно. Работа на Сынов Ульрика или, хуже того, присоединение к ним является ересью и карается смертной казнью в Мидденланде.

ЦЕРКОВНЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Посвященные Ульрику получают талант Мощный удар в дополнение к их обычным карьерным талантам. Священники Ульрика могут по своему желанию изучить следующие навыки и таланты как часть собственной карьеры: Запугивание, Бешенство и Специалист в оружии (Двуручное).

ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Самых важными фигурами в культе Ульрика являются Первосвященник Ульрика и внутренний круг рыцарей Белого Волка. Первосвященник, который носит звание Ар-Ульрик, главенствует в культе во всем. Он обладает некоторой светской властью, наряду с исконным правом голоса наравне с Курфюрстами в Совете Империи.

В настоящее время Ар-Ульрик — это Эмиль Вальгейр, имеющий довольно прохладные отношения с культом Зигмара, в частности, с Архилектором из Талабхайма. Два этих мужа, как известно, имеют значительную неприязнь друг к другу, начавшуюся с эпизода, когда Архилектор уходил с аудиенции у Императора и прибыл первосвященник.

Архилектор отказался посторониться со своей процессией по пути к выходу и позволить первосвященнику пройти, как того требует традиция, обе процессии стояли несколько часов по полудню, до тех пор пока сам Император не вышел к ним и не приказал шествиями пройти друг напротив друга как равным. Всё это грязное дело рассматривалось в Мидденхайме как серьезное оскорбление культа Ульрика, ведь никто кроме Великого Теогониста Зигмара не равен Первосвященнику! И обида не уменьшилась за последние года.

Внутренний круг рыцарей Белого Волка состоит из небольшого числа рыцарей, все они зрелы, но по-прежнему сильны и горды в эти зимние годы. Любой из этих рыцарей по праву считается одним из великих героев Империи. Внутренний круг проявляет интерес к государственным делам и некоторые из них, как известно, финансируют группы молодых героев, чьи приключения могут повлиять на ход событий в лучшую сторону. Телохранители Ар-Ульрика берутся из их среды, и они известны как тевтогенская охрана, по имени племени, основавшего Мидденхайм.

ПРАЗДНИКИ

Ульрик имеет три основных праздника: осеннее равноденствие, зимнее солнцестояние и весеннее равноденствие, символизирующие начало, середину и конец зимы. Раньше весеннее равноденствие было грандиозным праздником, символизирующим начало нового года, но теперь оно стоит в одном ряду с двумя другими праздниками. Кроме того, обычно правитель объявляет святой день в честь Ульрика в начале военной кампании или военных учений, при основании новой крепости или замка. В святые дни, как правило, проводятся военные парады и смотры, с огромными кострами и ночными пирами, что делает их поистине чрезвычайно популярными.

ОРДЕНА ВЕРЕНЫ

Култ Верены не централизован, а ее храмы находятся в постоянном контакте друг с другом, обмениваясь новостями и информацией. Священники Верены ценятся в качестве судей и посредников благодаря своей репутации. Они честны и беспристрастны, и часто выступают неофициально в качестве дипломатической службы в спорах между правителями и их народами. Этот факт редко афишируется, но они сыграли ключевую роль в урегулировании ряда потенциальных войн.

Фасад храмов обычно состоит из колоннад, с барельефом в виде совы над воротами. Внутри храм выглядит как большой зал, освещенный множеством небольших узких окон, находящихся в вышине стен, где преобладают большие каменные статуи Верены, которая обычно изображается сидящей на троне с открытой книгой на коленях, сидящей на плече совой, с пером и чернильницей на поручне престола. Ряд небольших комнат отходят от зала, в том числе кельи священников помещения и библиотеки, благодаря которым храмы Верены получили известность.

Каждый храм имеет хотя бы один конференц-зал, где проводятся встречи и переговоры под эгидой богини. Священники с удовольствием посещают эти переговоры, и все что там говорится и записывается, хранится в строжайшем секрете в одном из залов.

Святые Верены, как правило, это уменьшенные копии храмов, состоящие из крыши, опирающейся на элегантные колонны, под которой находится небольшая статуя богини. Иногда колонны соединяются в стены, а внутри часто среди барельефов находятся полки забитые книгами и свитками.

СВЯТЫЕ ОРДЕНА

Священники культа Верены состоит из двух орденов: Священников и Первосвященников. Каждый храм имеет единственного Первосвященника, который курирует обряды и выступает в качестве главного администратора храмовой библиотеки. Священники храма выбирают Первосвященника на основе консенсуса и делают свой выбор, останавливаясь на том, кто обладает наибольшей

мудростью и знаниями.

Вместо того, чтобы служить в храме, некоторые священники вступают в Орден тайн, который посвящен раскрытию забытых и потерянных знаний. Орден часто вступает в союз с Магами Света и заручается помощью авантюристов, которые готовы добыть знания из опасных мест. Орден не всегда публикует свои выводы, так как некоторые знания, в частности, о Хаосе, не всегда подходят для умов простого народа. Подобные знания не уничтожаются, но хранятся в одной из библиотек культа, среди осведомленных и добросовестных служителей.

ЦЕРКОВНЫЕ НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ

Посвященные Верене получают навык Восприятие в дополнение к их обычным карьерным навыкам. Поскольку начальная карьера уже имеет навык Восприятия, это означает, посвященные Верене получают мастерство в нем, что дает им бонус +10% (см. Мастерство в навыке в **Главе IV**). Священники Верены могут по своему желанию изучить следующие навыки и таланты как часть собственной карьеры: Академические знания (два любых), Гипноз, Тайные языки (одно любое).

ВАЖНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Одним из светочей культа является Манфред Арчибальд, Первосвященника Великого Храма в Альтдорфе. Это человек семифутового роста, носящий очки, с волосами цвета воронова крыла и тщательно подстриженной бородкой. Он является основателем Ордена тайн, и он провел несколько лет работая над созданием связи между культом и магами Ордена Света в Альтдорфе. Иерофанты приняли его доводы, согласившись поделиться своими библиотеками и исследовательскими ресурсами с культом. Первосвященник Арчибальд часто обедает с иерофантами и, по слухам, преуспел в тайных искусствах.

ПРАЗДНИКИ

Главный праздник Верены приходится на первое число каждого года, когда ее последователи молятся о том, чтобы будущий год мог быть благословлен ее просвещенностью и разумом, без фанатизма и несправедливости. Малые святые дни приходятся на начало каждого месяца и на начало каждой недели.

— НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ БОГИ —

Народ Империи с подозрением относится к любым чуждым богам, но они не преследуют другие народы за поклонение своим странным божествам. Большинство людей не знают и безразличны к этим религиям, предпочитая «заимствовать» любые праздники, которые связаны с распитием спиртного и пиршествами, не заботясь о тонкостях каких-либо обрядов.

ЭЛЬФЫ И ИХ БОЖЕСТВА

Эльфы поклоняются своему собственному пантеону божеств, как они делали с незапамятных времен. Эльфы имеют богатую мифологию, которая занимает цен-

тральное место в их обществе, она включена в сам их язык. Эльфийская культура пронизана мистикой и магией до такой степени, что священникам нет места среди эльфов. Они восхваляют своих богов и проводят соответствующие обряды, но они не чувствуют необходимости в формализованной структуре взаимодействия с ними, каждый эльф сам общается с богами. Эльфы также гораздо лучше понимают магию, нежели другие народы, и они понимают, что все заклинательство в конечном счете происходит от Эфира. Таким образом, эльфийские маги, как правило, более мистифицируют свои возможности, нежели их человеческие коллеги, которые часто смотрят на магию, как на научный про-

цесс. Не случайно, что центром эльфийского колдовства является Башня Хоэта на далеком острове Ультуане, посвященная богу Мудрости.

Многие из богов эльфов имеют большое сходство с пантеоном Старого Света. Человеческие богословы считают, что боги одинаковы, но им просто поклоняются под различными именами. Эльфы почитают пантеон Старого Света, но считают его искаженным отражением истинных божеств.

Основными эльфийскими богами и богинями являются:

- **Азуриан, Отец Богов (Asuryan, Father of the Gods):** Является старейшим и величайшим из эльфийских богов и считается предком всех живых существ.
- **Каин, Бог Войны и Убийств (Khaine, God of War and Murder):** «Бог с кровавыми руками» есть благословение и проклятие. Он, говорят, сковал и пытал Ишу и Карноуса, но также он боролся против Бога Хаоса Слаанеша. За силу Каина всегда приходится платить. Темные эльфы Наггарота провозглашают Каина своим богом-покровителем и совершают кровавые жертвоприношения ему каждый день.
- **Иша, Богиня Плодородия (Isha, Goddess of the Fertility):** Иша почитается как мать эльфийского народа и защитница природы.
- **Карноус Охотник, Бог Природы (Kurnous the Hunter, God of Nature):** Несмотря на то, что он является отцом эльфийского народа, он не столь почитаем, как Иша в Ультуане. С другой стороны, он остается одним из самых важных богов лесных эльфов и известен как глава Дикой Охоты.
- **Хоэт, Бог Знаний, Учения и Мудрости (Hoeth, God of Knowledge, Learning, and Wisdom):** Он является покровителем эльфийских магов и всех ученых эльфов.
- **Ваул, Кузнец Богов (Vaul, Smith of the Gods):** В раю Ваул проиграл войну Каину и был им изувечен и прикован к собственной наковальне. Ваул выковал могущественнейшие артефакты эльфийского народа, в том числе ужасный Меч Каина.
- **Лилит — Дева, Богиня Сновидений и Удачи (Lileath the Maiden, Goddess of Dreams and Fortune):** Она почитается наряду с Ишей и Морарей-

Хэг. Она является покровителем пророков и провидцев.

- **Моран-Хэг — Старуха, Богиня Судьбы (Morai-heg the Crone, Goddess of Fate):** Она, как говорят, держит судьбу смертных в кожаном руническом мешочке.
- **Матланн, Бог Бурь (Mathlann, God of Storms):** Он эльфийский бог моря, великий покровитель моряков и путешественников Ультуана.

ГНОМЫ И ИХ БОГИ

Гномы редко говорят о своей вере. Люди знают о нескольких богах гномов, но большинство из них остается тайной. Некоторые исследователи сообщают, что боги гномов — их предки, в то время как другие говорят, что они были высечены в древности из камня первой горы. В любом случае, гномы считают, что боги наблюдают за ними, не только направляя их деяния, но и оценивают их достижения и награждая, если они достойны.

- **Грунгни, бог шахт и ремесленников (Grungni, God of Mines and Artisans):** Наиболее важный из всех богов гномов, он впервые отколол породу, добыл руду и сковал из нее металл. Он также изобрел чугуны и сталь.
- **Гримнир Бесстрашный (Grimnir the Fearless):** Бог воинов у гномов, он олицетворяет неустрашимое мужество и бесстрашие породы гномов. Победители особенно почитают Гримнира, нанося его руны на свое тело.
- **Валая (Valaya):** Величайшая богиня гномов. Она считается основательницей крупнейшей крепости гномов Караз-а-Карак. Она покровительница родины и клана.

ПОЛУРОСЛИКИ И БОЖЕСТВА

Полурослики кажутся нерелигиозной расой. Они отмечают несколько праздников и, судя по всему, редко возносят молитвы. Они утверждают, что воздают честь Эсмелреде, воплощению Ри и покровительнице домашнего очага, но это кажется лишь хитрым предлогом для безудержного обжорства в неделю пирогов (см. выше). Некоторые из них были замечены в сотворении знака Ранальда, но это не выглядит как повсеместное поклонение божеству. Имперские ученые пытались обнаружить пантеон полуросликов, но в основном вводились в заблуждение и терпели неудачи в своих попытках.

— ЗАПРЕТНЫЕ ВЕРОВАНИЯ —

В Империи много темных культов. Часто эти еретические группы искореняются религиозными орденами, так как угрожают приличным религиям. Для уничтожения этих сект также привлекаются официальные силы, такие как охотники на ведьм, так как они угрожают закону и порядку в Империи. Тем не менее, на месте сожженных

культов постоянно появляются новые — сердца людей — плодородная почва для семян порока.

Они принимают разные обличия, но все эти культы поклоняются Губительным Силам: неназываемым богам Хаоса. Эти боги запрещены во всем Старом Свете, но их

влияние и их последователи присутствуют повсеместно.

Культисты этих богов отвергают все хорошее и святое. Некоторые из них настолько глупы, что считают, что можно быть священником, например, Зигмара, а в тайне звать к Хаосу о запретных удовольствиях. Обычно, очень скоро им становится понятно, что невозможно служить двум хозяевам сразу.

Иногда люди не понимают, что вступили в культ, пока не станет слишком поздно. Многие из этих сект заманивают людей ложными обещаниями, а затем принуждают к какому-либо преступлению, чтобы сохранить преданность жертвы. Некоторые отрицают, что в их учениях и ритуалах есть даже намеки на ересь. Другие заявляют, что только они по-настоящему верят в какого-либо бога, а официальные религиозные ордена этого бога ошибаются. Количество вариантов бесчисленно, но по этим примерам можно понять, как некоторые из этих культов скрываются от охотников на ведьм.

ЭСТЕТИЧЕСКИЕ КУЛЬТЫ (AESTHETIC CULTS)

Эти культы являются собранием художников, ученых, музыкантов и поэтов. Поклоняясь Губительным Силам, они получают еретическое вдохновение, неестественные навыки и незаслуженную популярность. Иногда, эти культы объединяются вокруг одного харизматичного лидера и процветают в городах и крупных деревнях.

КРОВАВЫЕ КУЛЬТЫ (BLOOD CULTS)

Эти культы — собрание воинов, психопатов, бандитов и убийц. Они празднуют конец жизни, и кровавые убийства. Члены этих культов обладают нечеловеческой силой, кровожадностью и темной жадной смерти. Иногда, члены этих культов практикуют самоистязание.

КУЛЬТЫ ИСКАЖЕННЫХ (CORRUPTION CULTS)

Эти культы основывают те, кто искажен хаосом. Они стараются держаться вместе, для безопасности и часто считают свои искажения благословением. Иногда, эти культы стараются передать свои мутации другим.

КУЛЬТЫ СМЕРТИ (DEATH CULTS)

Эти культы основывают обреченные люди. Подтачиваемые болезнью или боясь смерти, они стараются ублажить своих хозяев, заражая и убивая других. Многие члены этих культов верят, что таким образом они умрут последними.

КУЛЬТЫ УДОВОЛЬСТВИЙ (PLEASURE CULTS)

Эти изнеженные культы часто формируются среди богатей, знати и поднимающегося среднего класса. Они посвящены телесным и духовным удовольствиям и их члены пробуют все запретные плоды и ищут молодости, красоты и нового опыта. Многие такие культы похожи не на культы, а на обычные клубы или общества.

ПОЛИТИЧЕСКИЕ КУЛЬТЫ (POLITICAL CULTS)

Такие культы формируют члены гильдий, купцы, поли-

тики и лица находящиеся на государственной службе. Члены этих культов стремятся использовать темные силы, чтобы получать тайные знания, уничтожать противников и получить власть. Многие такие тайные общества скрывают свою сущность под многочисленными уровнями посвящения.

БОГИ ХАОСА

Есть множество историй о Губительных Силах и много эпитетов и имен для каждой из них. Люди боятся даже говорить о них, так как, упоминая имя бога, можно привлечь его внимание. Даже богохульные культисты стремятся не злоупотреблять произнесением имен своих хозяев.

КХОРН (KHORNE)

Кровавый Бог, Владыка Черепов, Хозяин Битв

Эта Сила является самым злым и смертоносным богом Хаоса. Его великий медный трон стоит на горе костей его последователей, павших в битвах. Он Охотник за Душами и перед ним марширует его огромная армия Хаоса. Не знает предела его жажда крови и душ. Холодными ночами его забрызганные кровью воины появляются из тьмы, чтобы собирать черепа и забирать жизни во славу своего темного повелителя.

ТЗИНЧ (TZEENTCH)

Изменяющий Пути, Повелитель Удачи, Великий Конспиратор, Архитектор Судьбы

Эта Сила является Владыкой Перемен. Он ждет своего часа в таком месте, где время течет медленно, как воск, а над его рогатой головой, будто жидкий дым, клубиться магия. Он отец парадоксов и мастер интриг, он изменяет нити судьбы, сплетая их так, как ему нужно и награждает своих последователей магическими силами и ужасными мутациями.

НУРГЛ (NURGLE)

Чумной Бог, Великий Разлагатель, Хозяин Болезней, Повелитель Мух

Эта Сила направлена на неизбежное разложение всего сущего. Дядюшка Нургл, распространитель болезней и отец оспы, всех готов принять в свои гнилостные объятия. От его прокаженного поцелуя появляются гнойные язвы, но его излюбленные дети с гордостью носят эти метки. Его смех эхом отдается над полями битв, среди карканья ворон и еле слышно звучит в ушах умирающих.

СЛААНЕШ (SLAANESH)

Бог Наслаждений, Хозяин, Грабитель

Эта Сила является гермафродитным богом гедонизма. Нет удовольствия, которое его последователи сочли бы извращенным. Златовласый бог следит за телами своих рабов, корчащихся в объятиях друг друга и за экстатическими ритуалами в свою честь и подталкивает их на еще более развращенные распутства. Под надзором блестящих глаз Князя Похоти его слуги плетут свои козни и совращают чистые души на ужасные и низкие деяния. Распутная жизнь и постоянные удовольствия завлекают в сети этого бога. Но мутации и моральное разложение не заставят себя долго ждать.

ГЛАВА IX: МАСТЕР ИГРЫ

«Селяне молятся Ранальду на удачу, но это лишь сотрясение воздуха.

Я правлю судьбами и контролирую жизни и смерти».

— Васильев, талабхаймский Король дна

Мастер Игры (МИ) является наиболее важным членом игровой группы. Это МИ управляет игрой; МИ готовит приключения; МИ рассуживает действия; МИ несет жизнь в Старый Свет и МИ несет ответственность за времяпрепровождение каждого игрока. Хотя это и может показаться достаточно тяжелым бременем, занимать место МИ бывает весело и полезно. Если вы МИ в своей группе, то эта глава должна помочь вам несколькими способами. Во-первых, она предоставляет некоторые общие советы для

Вас, включая обозрение приключений и кампаний. Во-вторых, даст некоторые практические советы о результатах проверок и очках судьбы. В-третьих, расскажет о системе безумия, связанной с Очками Безумия, появившимися ещё в **Главе II**. И, наконец, здесь будет рассказано о наградах, в том числе об очках опыта и путях их раздачи. Весь этот материал поможет вам понять труд Мастера Игры и обеспечить хорошее времяпрепровождение игроков.

— РАБОТА МИ —

Задача МИ немного похожа на режиссерскую. Вы должны собрать актерский состав (игроков), разведать местность (в *РИБМ* это Старый Свет) для подготовки режиссерского сценария (приключение), подготовить антураж (раздаточные материалы, миниатюры, тактической карты), создать атмосферу (мрачный мир опасных приключений), а затем управлять всем процессом. Возможно, что это звучит как тяжкое бремя, но это хороший труд, результатом которого станет интересное времяпрепровождение. И так же, как аудитория ценит хорошее кино и восхваляет продюсера и режиссера, так же ваши игроки будут хвалить вас за хорошую игру.

Прежде чем приступить к своей первой игре, есть несколько вещей, которые вы должны сделать для того, чтобы подготовиться к работе:

- **Прочитайте эту книгу правил.** Как МИ, вы должны знать правила лучше, чем кто-либо. Это ваш рок судить игру и рассуживать по своему разумению. Вам не обязательно знать все правила наизусть, но вы должны, по крайней мере, знать, где их искать.
- **Подготовьте приключение.** Перед тем как начать игру, вы должны иметь готовую задумку. Black Industries создало несколько приключений (в том числе вводное приключение в этой книге) и их преимущество в том, что они заранее написаны и готовы к игре. Другим решением будет создание своего собственного приключения. Это займет намного больше времени, но оно будет более непредсказуемым и интересным. В любом случае вам следует прочитать приключение несколько раз и убедиться, что вы знаете его хорошо.
- **Подготовьте необходимый реквизит.** Многие приключения проходят с раздаточными материалами, которые находят в мире: это документы или другие улики, которые можно дать своим игрокам. Для этого необходимо распечатать их заранее. Если вы используете миниатюры, то вы должны определиться какие из них вам понадобятся для приключения

и убедиться, что тактическая карта готова. Если у вас есть время и возможность, вы можете заранее её нарисовать для экономии времени в процессе игры. Затем, когда начинается бой, можно просто развернуть карту и начать его.

- **Подготовьте аксессуары.** Вам нужно, по крайней мере, два десятигранных кубика: к10 и к100 для начала игры в *РИБМ*, несколько листов бумаги и карандаши, которые всегда будут под рукой. Вы также можете подготовить экран МИ. Вы можете использовать экран для того, чтобы скрыть текст приключения, заметки и броски Ваших кубиков от игроков. Это помогает поддерживать атмосферу таинственности и обеспечить незнание игроков о том, что произойдет дальше. Книга «*Game master's pack*» (*Набор Мастера Игры*) для *РИБМ* включает в себя экран, короткие приключения, полезные таблицы и материалы.

После выполнения этих шагов — вы готовы начать.

ПРИСТУПАЯ К РАБОТЕ

После того как вы собрали игроков, первое, что они должны сделать — создать персонажей. Дайте игрокам прочитать **Главу I** прежде, чем создать своего персонажа, если это возможно. Это даст им некоторое представление о Старом Свете до начала игры. Процесс создания персонажа описан в **Главе II**. Вы должны провести их через этот процесс и помочь им сделать правильный выбор насколько вы сможете это сделать. На этом этапе они, вероятно, зададут много вопросов о том, как игра работает, чем различаются навыки и таланты и что они дают, какое оружие лучше и так далее. Процесс создания персонажа преднамеренно предоставляет лишь ограниченное количество вариантов, так что персонажи могут пройти его быстро. Настоятельно рекомендуется использовать систему случайной генерации карьеры, когда вы впервые играете в *РИБМ*. Это позволит игрокам создать своих персонажей за полтора часа или быстрее.

НАЧАЛО ИГРЫ

После того как все персонажи готовы — можно приступать к игре. Ваши основные обязанности как МИ заключаются в следующем:

- **Обрамление истории.** Вы канал, по которому ваши игроки будут познавать Старый Свет. Вы должны описать окружающий их мир, рассказать, что происходит с ними и сказать им, что они видят, слышат и чувствуют. Чем успешнее вы наведете нужную атмосферу, тем больше игроки погрузятся в игровой мир и в саму игру.
- **Будьте судьей.** Вы трактуете правила игры при любых обстоятельствах. Когда игрок хочет использовать навык, он проходит проверку навыка, и вы говорите ему, что происходит. Когда игрок пытается совершить сложный выстрел, вы должны бросить кубик для проверки. Когда игрок хочет получить карьеру Дворянина, то именно вы принимаете решение дать ему её или нет.
- **Отыгрывайте не персонажей игроков.** Персонажи вашей группы известны как Персонажи Игроков (ПИ) и игроки несут ответственность за свои действия. Вы, с другой стороны, несете ответственность за весь оставшийся мир, состоящий из обширной группы персонажей, известных как Не Персонажи Игроков (НПИ). Когда игроки хотят поговорить со сторожем — они говорят с вами. Когда они хотят поговорить с оружейником — это тоже вы. И крысы над пропастью, и волшебник, и злодей, и т.д. Некоторые МИ меняют тембр, манеру речи и акцент при отыгрыше различных НПИ, но не каждый является специалистом в этом. Важно, чтобы НПИ имел собственный уникальный характер, вписывался в историю и развивал её.
- **Делайте броски за НПИ.** Вы несете ответственность за все броски кубиков НПИ. Это сложнее делать во время боя, когда вы можете контролировать до десятка различных НПИ. Вы также должны делать встречные проверки навыков или характеристик когда это нужно.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Есть пять золотых правил, которые важно помнить во

— ИГРАЯ В «БОЕВОЙ МОЛОТ» —

Есть миры, где отважные герои стоят за добро и следят за праведностью, популярны среди народа, стремящийся улучшить свою жизнь и жизнь окружающих.

Но это не один из таких миров.

Старый Свет является одним из миров полных крови, боли, жертв, предательства, коварства и злобы. В Империи много «героев» — это опасные разбойники и забрызганные кровью мясники. Жители Старого Света подозритель-

ны и замкнуты, ожидают худшего и не спешат доверять кому-либо. Коррупция является правилом, честность — исключением. Тем немногим ярким душам, которым до сих пор удается решать поистине героические задачи, часто приходится действовать под покровом тьмы для того, чтобы не быть обвиненными в союзе с теми самыми силами, с которыми они пытаются бороться.

- **Всегда будьте справедливым.** Помните, что вы судья. Правила здесь существуют для того, чтобы помочь вам принять решение, но многие из МИ полагаются на свое чувство справедливости. Так как вы управляете игрой в прямом смысле этого слова, вы можете поступать так, как вам взбредет в голову. Не поддавайтесь этому соблазну и не начинайте творить произвол. Отыгрыш предоставляет вашей группе уникальный опыт и ваши игроки должны верить, что вы будете делать правильные вещи.
- **Дайте им шанс.** Игроки придумывают всевозможные бредовые идеи. Зачастую, первым желанием будет сказать: «Нет, вы не можете это сделать». Сопrotивляйтесь желанию помешать действию. Игроки часто оказываются довольно изобретательными и вы не должны мешать им. Вместо того чтобы просто сказать нет, дайте им шанс, даже если он ничтожен. В конце концов, они являются героями своей истории, и они этого заслуживают.
- **Считайтесь с законом.** Но помните, что вы и есть закон. Некоторым игрокам нравится портить тщательно подготовленные игры. Таким иногда необходимо напомнить, кто является главным. Другие игроки будут пытаться бесконечно спорить с вами о правилах. Не позволяйте им делать это, просто скажите: «Это моё решение, поехали дальше».
- **Не играйте с любимчиками.** Это правило хорошего тона и честной игры. Все ваши игроки должны получить равное «игровое время». Если один персонаж ухаживает за свиньями, обратитесь к другим и выясните, что они делают и попытайтесь вновь привлечь их в игру. Кроме того, убедитесь, что каждый получает шанс получить интересный эпизод истории, специальные предметы и ценности, если вы начинаете их раздавать.

Держите развитие истории в руках. Вы рассказчик этой истории и ваша ответственность держать темп её развития. Можно легко погрязнуть в поисках правил, шутках или неигровых разговорах. Старайтесь этого избегать и держать темп. Последнее, что вы захотите увидеть, из-за экрана МИ — скучающие лица.

Вам это нравится? Хорошо. Вот почему вы МИ.

— ЗАВЯЗКА ПРИКЛЮЧЕНИЯ —

Так что же такое «приключение»? Это одна история, которая длится более одного дня игры и столько, сколько нужно для того, чтобы закончить рассказ. Существуют различные виды приключений, все из которых имеют некоторые общие элементы, которые в этой главе будут затронуты. Как МИ вы решаете, какое приключение вы хотите начать и медленно раскрыть его для ваших игроков. Конечно, полезно знать, что им нравится, так как нет ничего более скучного, чем находится в комнате полной игроков, которые сидят и ожидают множества боев, а вместо этого получают хитросплетение придворных интриг. Прежде чем история начнется, вам придется пройти через самое тяжелое: ввести и познакомиться друг с другом игровых персонажей. Это важно, потому что это введение вполне может привести к началу их первого приключения...

ИТАК, ВЫ ВСЕ ВСТРЕТИЛИСЬ В ТАВЕРНЕ...

Многие приключения начинались с подобной встречи в таверне. Это клише в игровых кругах, но самое смешное, что в Старом Свете большое количество приключений началось в темных глубинах мрачного бара. В гостиницах и питейных заведениях происходит большинство социальных взаимодействий в Империи. В таких учреждениях, как правило, социально приемлемых для всего населения, независимо от класса и расы, протирают локти и рассказывают истории за кружкой пива. Некоторые предприимчивые типы действительно могут обнаружить, что у них есть, что предложить друг другу и решат отправиться в путь вместе. Если вы уже знаете, какое приключение вы хотите начать, то это будет не худшим способом для встречи ваших персонажей, особенно если персонажи случайно сгенерированы и их мотивации не всегда легко объяснить. К примеру, как Дворянин сдружился с Крысоловом?

Но если вы ищете другой завязки, то следующие идеи не только помогут объяснить, откуда ваши ПИ знают друг друга, но также помогут начать ваш первый рассказ.

ОБВИНЯЕМЫЕ В СТРАШНОМ ПРЕСТУПЛЕНИИ

Местные власти считают, что персонажи несут всю ответственность за особо тяжкие деяния, даже если они никогда не встречали друг друга раньше. Возможно, их первая встреча происходит в местной тюрьме, куда их всех бесцеремонно бросили и они участвуют в дерзком побеге, или во время уличной драки, когда стража пытается арестовать их. Так как никто не пытается узнать истину, персонажи самостоятельно ищут доказательства своей невиновности для привлечения истинных злодеев к ответственности. Дополнительные трудности может доставить то, что персонажи возможно могут быть не без греха за душой и были ранее замешанными в одном или нескольких других преступлениях, но не в тех, в которых их обвиняют.

ЗАХВАТ КУЛЬТИСТАМИ

Первая встреча ваших персонажей происходит в сырой темнице, где они будут прикованы к стенам ржавыми наручниками. Некоторых из них накачали наркотиками на собрании высшего общества, другие просто были схвачены на улице. Выживание, несомненно, будет их первым приоритетом, а затем последует немедленная месть. Если вы хотите запустить приключение о борьбе с культурами Хаоса, то это будет отличным способом дать вашим игрокам мотивацию с самого начала.

КАНАЛИЗАЦИОННАЯ КОМАНДА

Не все преступления заслуживают казни в Старом Свете. Некоторые заключенные будут назначены на вычистку нечистот (канализационной командой) в качестве наказания. Персонажи начинают игру как заложные дайверы, другими словами они скованны друг с другом, и должны пробираться сквозь нечистоты, очищая канализацию одного из крупных городов империи. Много странных происшествий произойдет во тьме, но никто не поверит персонажам, утверждающим, что они видели скавенов или даже воевали с ними, потому что все знают, что крысолоды всего лишь миф. Кроме того, преступники скажут, что угодно лишь бы избавиться от этого справедливого наказания.

«ДОБРОВОЛЬНАЯ» МИЛИЦИЯ / ВООРУЖЕННОЕ ОПОЛЧЕНИЕ

Бывают времена, когда Империя остро нуждается в солдатах и призывает всех попавших под руку. По различным причинам, все персонажи путешествовали неподалеку от этой части Старого Света, когда орочий Вааагх или орда звероловцев была замечена неподалеку. Все персонажи были схвачены и добровольно-принудительно призваны на службу Императору на неопределенный срок, достаточный для того, чтобы справиться с этой угрозой. Вариация на эту тему, особенно если вы любите морские приключения, заключается в том, что все персонажи будут насильно завербованные на военное морское судно или же пиратами.

ТИП ПОВЕСТВОВАНИЯ

Итак, теперь ваши игроки, готовы они к этому или нет, берут на себя все, что может предложить им этот жестокий мир. То, что теперь нужно — хороший сюжет — история, которая приводит к приключению. Сюжет будет выступать в качестве позвоночника, на котором держатся остальные части тела вашего рассказа. Начиная с хорошей идеи, типа истории, которую вы в конечном итоге хотите рассказать, вы сможете плавно реагировать на все поступки своих игроков. Не становитесь слишком привязаны к чему-то одному, ведь ход ролевой игры должен быть более гибким, чем тот, что вы можете найти в книгах или кино, главным образом потому, что в РИ, в некотором смысле, несколько авторов, каждый из которых может иметь свои собственные идеи.

Приключения варьируются от простых, таких как «охотиться и убивать неиствующих волков», до таких как «избавить драгоценности барона Копека от проклятого хитросплетения рун и не разбудить их скрытые силы, которые могут разорвать пространство и время, которыми руководит Властелин Демонов Фабхле'Кваадх, избегая при этом зловещего внимания охотника на ведьм Ворстера Пайка». Все приключения должны иметь какой-то сюжет, иначе вы будете просто блуждать по коридорам подземелий, убивая всех встречных и собирая добычу. Следующие классические идеи приключений можно или использовать как они есть, или, вдохновляясь ими, создавать собственные.

ВРАГ ВНУТРИ

Цепочка странных совпадений, вовлекает персонажей в сложную паутину злодеяний, о которых они до сих пор, к своему счастью, не знали. Под спокойной поверхностью Империи скрывается большое количество тайных культов и организаций. Некоторые из них хотят не более чем установить цену на шерсть на следующий год, но наиболее зловещие продают души и тела Хаосу. По иронии судьбы, многие из различных культов Хаоса стремятся выявить и уничтожить друг друга, так как большинство из них считают, что только они знают "правильный" способ поклонения Хаосу. Приключение начинается тогда, когда персонажи невольно становятся пешками в игре скрытной группы, незримо действующей в Империи. Возможно, они перехватывают сообщения, предназначенные другим, или, когда они пьяны и подвергаются нападению скрытных личностей, которые в последствие оказываются мутантами. Вскоре после этого странные личности начинают подходить к ним, произносить странные фразы и сердиться, если им не отвечают правильно. Начинаются регулярные покушения на их жизнь. Персонажи были приняты за агентов культа Хаоса и стали мишенью конкурирующих культов, а также оригинальный культ, с которым они столкнулись, считает, что они «предали» их дело. Для выживания, персонажам придется узнать больше о внутренней работе культов Хаоса и попытаться разгадать тайну тех, кто хочет их уничтожить. Каждый, кто ищет такие знания, конечно, попадет под подозрение в Империи, и это не сделает их жизнь легче. По пути они узнают, что на карту поставлено гораздо больше, чем они думали: культ, который они разворошили, стоит на грани завершения очень мощного ритуала. Спустя короткое время лишь немногие готовы верить им, и персонажи должны будут решить, станут ли они истинными героями. Это можно назвать «классическим» сюжетом в *РИБМ*.

БОРЬБА ЗА ЗОЛОТО

Персонажи — наёмники и они продают свои мечи, рискуя своей жизнью за деньги. Действие происходит в маленьком городке, раздираемом враждой между двумя или несколькими враждующими группировками, имеющих равные силы до неожиданного прибытия квалифицированных иноземцев. Умные персонажи могут сыграть на соперничестве различных групп, нанявшись по высо-

кой цене к тем, кто, по их мнению, прав. Рано или поздно они могут обнаружить, что они выбрали неправильную сторону, когда молот уже упадет. Даже если им удастся остаться с победителями, никто не доверится воинам, чья верность зависит лишь от звона монет.

МЕСТЬ МОРРА

Персонажи связаны с Церковью Морра, бога смерти и снов, и они готовы взять на себя выполнение великих и ужасающих задач. Члены одной из благородных семей Империи тайно являются вампирами, который очень хорошо скрывается. В связи с возможными политическими последствиями, церковь Морра не может публично обвинить эту семью, но если некие искатели приключений смогут найти неопровержимые доказательства... Конечно, персонажи были выбраны, поскольку они обладают определенными знаниями и умениями, а еще им легко будет найти замену, ведь семья сделает что угодно, в пределах своих немалых сил, материальных и сверхъестественных для того, чтобы оградить себя от посягательств.

ПОИСКИ ПРЕДМЕТОВ

Персонажей нанимают для того, чтобы они собрали ряд странных и необычных предметов для одного из магических орденов Империи. Их путешествие приведет их к вершинам Серых гор в поисках перьев Великого Орла, по морю к таинственному Альбиону в поисках небольшого камня Огамы, по ужасному северу для возвращения одного из страшных орудий чемпиона Хаоса. По пути они увидят больше, чем весь Старый Свет, больше, чем можно мечтать, и, в конечном итоге, зададутся вопросом, зачем их магическим покровителям могут понадобиться все эти странные вещи?

ДОБРОДЕТЕЛЬНЫЕ ГЕРОИ

К персонажам подходит группа отчаявшихся простолюдинов, которые нуждаются в их помощи. Каждое лето их деревня подвергается нападением Орков, Всадников на Кабанах. Империя не хочет размещать поблизости войска из-за дороговизны их содержания и из-за низкой стратегической важности деревни. Каждый солдат осмеивает фермеров, которые могут предложить не больше чем питание и проживание для тех, кто готов рисковать своей жизнью для защиты поселян. Если ПИ примут предложение, им придется столкнуться лицом к лицу в ужасающей схватке с превосходящими силами противника, но опять же, возможно, это именно то, что они ищут. Они должны будут обучить фермеров защищать себя и вдохновлять их мужеством в долгосрочной борьбе, если они хотят выжить в схватках.

ЭЛЕМЕНТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Создание хорошего ролевого приключения является сложной задачей. Для него не существует универсального способа и нет специального руководства, которое покажет вам как его сделать. Каждое приключение состоит из множества частей, и хотя сюжет влияет на общий ход игры, без появления ряда других важнейших элементов игра не будет при-

ятным времяпрепровождением и не запомнится вашим игрокам. Следующие элементы являются «кирпичиками» в создании хорошего приключения. Не обязательно, что в истории должны присутствовать все перечисленные элементы, но вы должны, по крайней мере, рассмотреть возможность введения каждого из элементов в свою игру, всякий раз, когда вы готовитесь начать игровую сессию *РИБМ*. Помните, что эти элементы должны приносить удовольствие вам и вашим игрокам.

РОЛЕВАЯ ИГРА

Это может показаться несколько очевидным, но часто МИ принудительно заводят своих персонажей в придуманный ими сюжет, мешая игрокам пойти его своим путем. Позвольте игроку наслаждаться игрой за своего ПИ. Дайте им возможность взаимодействовать друг с другом, с вашими НПИ и с миром вокруг них, через своих персонажей. Это не только весело, но и принесет немного «реалистичности» в игру. Игроки, которые заботятся о благополучии своих персонажей и НПИ, взаимодействуют с ними, имеют гораздо больше шансов обратить внимание на то, что происходит в вашем мире. Личности большинства НПИ, как правило, описаны несколькими словами. Кратко постарайтесь описать всех участников вашего приключения, а также создайте несколько запасных персонажей. Когда придет время, вы сможете изобразить мрачного капитана ночной стражи или угрюмого тюремщика. Вы должны создать, по меньшей мере, одну или две сцены во время приключения, которые на самом деле не имеют ничего общего с центральным сюжетом, и которые предназначены для изучения различных причуд ваших персонажей.

ГРАНИЦЫ ИГРЫ

Насколько обширна история, которую вы хотите рассказать? Насколько большим вы намерены сделать приключение? Будут ли ваши ПИ пытаться достичь успеха в небольших задачах, таких как спасение жизни девушки или обман купца? Или они будут драться против громадного культа Хаоса и побеждать армии? Будет ли кампания проходить в небольшой деревне в течение одной зимы? Или в большом городе Империи, но только в течение трех ночей Праздника Дураков? Или оно охватит всю территорию Старого Света, и даже Пустоши Хаоса? Выбирая границы вашего приключения, вы можете решить, где и как будут проходить его части. Если ПИ застряли в одном месте, не имея времени на грандиозные планы, их решение о том, как они будут бороться с надвигающейся ордой звероловов — будут гораздо разнообразней, чем если бы они могли просто проехать дальше и заработать на жизнь в другом месте. Приключения с эпическим размахом имеют определенный стиль повествования, не зависящий от масштабности территории. Приключения нескольких простых мужчин и женщин, плохо знающих боевые искусства, выступивших против орды порочных мутантов, могут быть столь же эпическими, как и масштабные бои с тысячами участников — тут важна манера повествования мастера.

ИССЛЕДОВАНИЯ И ПРЕГРАДЫ

Знания имеют власть в Старом Свете, но вы можете быть сожжены заживо за поиск определенных типов знаний в Империи и вещи, которые ПИ обычно должны узнать, зачастую бывают наиболее опасными из них. Хотя некоторые знания могут содержаться в книгах, помните, что книги сравнительно редки в Старом Свете и почти всегда дорого стоят. Поскольку ряд приключений замешан на одной или нескольких тайнах, исследования займут важную роль в игре. Многие ПИ будут собирать большую часть информации из разговоров с окружающими, а это значит, что МИ необходимо учитывать заранее, что каждый из его НПИ знает, что они расскажут, если доверяют персонажам, а что если не доверяют. Кроме того, нужно продумать, как местная стража будет реагировать на преступления со взломом, которые часто совершают особенно любознательные ПИ.

Непосредственно с исследованиями связано искусство решения проблем. Вы не должны делать что-либо слишком простым для ПИ; они могут стать самодовольными, если вы будете не обращать внимания на их поведение и это будет тормозить течение вашего сюжета. Вместо этого подбирайте им необычные проблемы и заставляйте их на них реагировать. Поставьте перед ними препятствия, которые, они смогут преодолеть, если воспользуются своей смекалкой. Преграды могут сделать сравнительно простую историю гораздо интересней. Одно дело, когда необходимо убить подлого убийцу, и совсем другое, когда нужно привести его живым. Конечно, вы можете сдерживать орды Орков неограниченное время, но что делать, если наглые крысы испортили запасы в деревенских амбарах? Некоторые проблемы не могут быть легко решены, но они сильно повлияют на ваше приключение, например задания. Такие проблемы как ограниченное время или большое расстояние, которое необходимо миновать за определенное время не могут быть «решены» легко, и они сильно повлияют на ход вашего приключения. Объединив эти трудности, в единое целое вы сделаете ваше приключение более сложным и, следовательно, более интересным.

ЮМОР

Рольевые игры предназначены для приятного и расслабляющего времяпрепровождения и забавные ситуации помогут добиться этого. Подчас ситуации будут просто смешны, и потому не удивляйтесь, если ваши игроки начнут смеяться. Это не только уместно, но и необходимо и в особенно мрачных приключениях. Смех игроков снижает уровень напряжения, когда некоторые особенно мрачные вещи происходят с их персонажами. Не всегда легко придумать, ситуации, предназначенные для разрядки атмосферы, но их стоит использовать, если это возможно. Есть целый ряд существ в Старом Свете, являющиеся с одной стороны ужасными, но с другой — довольно забавными. Например, безумные выходы фанатиков ночных гоблинов под галлюциногенными грибами. Помните, что многие ситуации, с которыми столкнутся ПИ в своей жизни, будут смешны игрокам.

БИТВЫ

Терпкий запах крови на полированной стали и сернистый запах порохового дыма — все эти ароматы ПИ узнают загодя, потому что это *РИБМ* и Старый Свет погряз в войнах, больших и малых. Мало приключений проходят без стычек. Есть ряд ролевых игр, в которых дураки могут выжить, но *РИБМ* не одна из них. Не случайно, Очки Судьбы являются неотъемлемой частью игры, ПИ будут в них нуждаться. Это дает интересный эффект, хотя вы можете заметить, что ваши игроки начинают активно избегать битв, понимая, насколько они смертельны. Это вовсе не плохо: Старый Свет — опасное место и они только выиграют от этого разумного решения. Планируя битвы в своем приключении, помните, что большинство НПИ (и достаточно скоро это поймут и ПИ) хорошо знают, что честный бой может закончиться не в их пользу. Многие воины будут стремиться получить преимущество благодаря засадам, численному преимуществу, лучшему вооружению и другими способами. Некоторые из наиболее подлых будут использовать яды или убегать при первых признаках опасности для того, чтобы вернуться и перерезать горло спящим противникам. Подумайте о том, как НПИ будут реагировать на ранения или потери. Очень, очень немногие существа готовы сражаться до смерти. Если они явно проигрывают бой и им дадут шанс сдаться, если они не могут сбежать, то, несомненно, они примут его.

Боевые сцены всегда должны протекать настолько стремительно насколько вы можете это сделать. Дайте ПИ немного времени, чтобы решить, что они собираются делать, и если они будут слишком медлительны, то скажите им, что они только что потеряли полудействие из-за этого. Частые стычки на темных улицах и в чистом поле становятся однообразными, поэтому постарайтесь выбрать интересные и разнообразные места для битв. Описывайте ход битвы кратко, чтобы не увязнуть в бою, экономя своё красноречие для изображения наиболее зрелищных критических ударов. Если все игроки облегченно вздохнут в конце одного из поединков, то вы всё делаете верно.

ДОСТОЙНЫЙ ВРАГ

Ваши ПИ — это всегда протагонисты (главные герои) ваших приключений, кто или что угодно, выступающее против них, следовательно — антагонисты. Существует старая истина, которая гласит, что «одно дело кого человек считает своими врагами, а другое — те, кто считают

врагом его». Все лучшие приключения имеют великого антагониста для персонажей, с коим они меряются силой. В игровых мирах, где имеются четкие определения добра и зла, персонажи обычно герои, а их противником выступает злодей. Старый Свет состоит из множества оттенков серой морали, отличной от черного и белого. *РИБМ* поддерживает широкий спектр типов персонажей и порой сложно сказать кто перед тобой злодей или добродетель. Но имейте в виду, что есть огромная разница между ПИ, отнимающими у жадного купца его кошель, и Лордом-Вампиром, который казнит всех детей покоренных деревень по одному для того, чтобы запомнить их предсмертные муки. Упомянутых выше ПИ это заставляет сделать нужда, а Лорда-Вампира — извращенная сущность кровожадного антагониста.

Затрачивая время на продумывание и написание всех НПИ, вы должны приложить максимум усилий для создания главного противника ПИ. Вы должны знать, как он стал таким каков он есть, каков он сейчас и чего хочет. Рассматривая мотивы антагониста вы будете знать, как правильно отыграть его реакцию на срыв персонажами его планов. Некоторые из противников персонажей будут лакеями, прихвостнями и соглядатаями антагониста, чем подробнее вы распишете их — тем будет лучше. Враг, однако, не обязательно должен быть одним человеком. Если ПИ борются с культом Хаоса, то они могут так и не встретить ни одного конкретного врага в течение длительного периода времени и могут не знать о его существовании. Вместо этого они должны будут столкнуться с серией мелких нападений, каждое из которых должно сигнализировать о ненависти, испытываемой противоборствующего им культа. Иногда создание врага как прямой противоположности ПИ может быть довольно интересным. Например, если ваши персонажи воры, то их врагом может быть добродетельный и очень честолобивый Капитан гвардии, известный тем, что всегда привлекает правонарушителей к ответственности; или жуткий Охотник на ведьм, считающий их виновными в отвратительных преступлениях. Это бывает полезным время от времени, ведь Ваши ПИ не могут легко уничтожить таких врагов, как, например, скомпрометированный политик или испорченный Хаосом дворянин без серьезных последствий. Чем более впечатляющ противник ПИ, тем больше впечатлений получат игроки от победы над ним.

— КАМПАНИИ В МИРЕ «БОЕВОГО МОЛОТА» —

Одно приключение может быть очень интересным, но большинство групп хотят больше, чем игру в несколько сессий. Серия связанных приключений, как правило, с использованием одних и тех же персонажей называют кампанией. Обычно приключение позволяет рассказать одну историю, и является достаточно простым вариантом игры. С помощью серии приключений можно рассказать гораздо больше чем одну историю. Кампания — это обычно больше чем одно приключение, хотя это и не обязательно так. Кроме всего прочего, кампания позволя-

ет МИ отразить «прогресс» персонажей. Друзья и враги ваших ПИ растут вместе с ними, что делает Старый Свет для ваших игроков более живым.

ВЕДЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В ПРИКЛЮЧЕНИИ

Игроку очень трудно хорошо раскрыть своего персонажа за один или два дня игры. Кампания позволяет игрокам в полной мере раскрыть индивидуальность своих персо-

ПОСЛЕДНИЙ ВЫЖИВШИЙ

Наконец она оторвалась от преследовавших ее патрульных. Девушка опаздывала на несколько дней, поскольку ей пришлось идти окружными путями, чтобы запутать след. Но это было необходимо: Артур оторвет ей голову, если она приведет стражей закона обратно к укрытию.

Добравшись до первого поста охраны, она не встретила часовых. Немедленно Гертруда наложила стрелу на тетиву и осмотрела окружающий лес. Не заметив угрозы, она медленно пошла вперед, к разбойничьему лагерю. По дороге ей должны были встретиться хотя бы двое дозорных, но лес был пуст. Что-то было не так.

Гертруда подкралась к лагерю. Она высунулась из-за небольшого дерева и осмотрелась: ее худшие опасения подтвердились. Окровавленные тела её товарищей валялись на земле. Лагерь был разрушен: палатки разодраны, ящики разбиты, а скарб раскидан среди трупов.

Гертруда обошла вокруг лагеря, но никого не нашла. Наконец она вошла в лагерь, считая, что внутри живых не осталось. Там она обнаружила Артура, пригвожденного к дереву палаточным шестом. Мерзкий символ был вырезан у него на лбу. Только орки могли совершить нечто подобное. Гертруда тихо выругалась себе под нос. Пока она путала следы и уводила патрульных от лагеря, орки перебили их шайку. Она была единственной оставшейся в живых.

Преступница собрала столько стрел, сколько смогла найти, а затем измазала лицо и руки сажей из кострища. Орчью тропу было довольно легко найти. Никто не вытаптывает лес так, как орки. Девушка исчезла среди деревьев, стараясь не упустить из виду след своей добычи. Она не сможет убить их всех, но она отомстит за Артура и за всех своих товарищей. «Орки будут бояться этого леса», — подумала Гертруда.

нажей. В начале первого приключения можно не рассматривать мотивации ПИ, поскольку вы еще не знаете их. Кампания позволяет начать ткать полотно игры на основе биографии ПИ и их личностей. Система карьер в *РИБМ* прекрасный инструмент, для МИ позволяющий создать интересную историю. Поощряйте рассказы ваших игроков о том, чего хотят добиться их персонажи. Бедный фермер может хотеть стать Защитником Закона. Зная это можно ввести такую возможность в кампанию, но нельзя давать игрокам возможность добиваться цели без каких-либо усилий с их стороны.

ТЕМЫ

В дополнение к текущей сюжетной линии, кампания часто имеет некую тему. Тема является центральной идеей, одной из общих мыслей и смыслом кампании, которую вы хотите донести до игроков. Повторяющиеся НПИ, предметы или ситуации могут помочь выразить вашу тему. Хотя темы часто отражают ваши текущие сюжетные линии, они также могут быть использованы в качестве контраста. Например, основной истории вашей кампании может быть пресечение ужасных деяний, совершаемых группой агрессивных и воинственных звероловцев, но вашей тема может быть «если есть отвага, то жизнь подождет». Ваши персонажи будут видеть зверства налетчиков, но также они увидят и множество храбрейших поступков и самопожертвований от тех, кто не сдаётся и борется со звероловцами, защищая невинных людей. Вот некоторые примеры тем характерных для Старого Света.

ВНЕШНОСТЬ МОЖЕТ БЫТЬ ОБМАНЧИВОЙ

В Старом Свете публичные выступления вызывают доверие. Большинство людей принимают за чистую монету всё то, что они видят и слышат, не подвергая это сомнению. Все презирают мутантов с момента их обнаружения, независимо от того совершали они или нет преступления потому что этому учили народ Старого Света. Эта тема раскрывает все тайное о доверии и обмане, что делает её под-

ходящей в кампании, где присутствуют культы Хаоса и смертельные тайны. Надежные друзья оказываются шпионами, огр-телохранитель мэра является талантливейшим поэтом, местный монастырь на самом деле является борделем, а ваши ПИ, похожие на бандитов, оказываются, в конце концов, героями.

ПОТЕРЯННОЕ ВЕЛИЧИЕ

Великих империй и благородные устремления прошлого навсегда раздавлены тяжестью лет и угрозами Хаоса. Эта тема вызывает ностальгии, сожаления и слабую надежду, что что-то из того, что было некогда великим еще можно сохранить. Она будет удачной для кампаний о взаимодействии с гномами или эльфами. Здесь ключом должна быть мысль, о том, что эти некогда великие расы уходят из Старого Света. С каждым поколением их становится все меньше, чем было раньше. Те немногие, что остались живы, по иронии судьбы зависят от самодовольного и молодого человеческого племени.

БОГАТСТВО СЛАБОЕ УТЕШЕНИЕ

Наглядная притча о богатстве и жадности. Эта тема рассказывает о том, что друзья, семья и доброе расположение духа намного важнее денег. Покровителем персонажей в такой кампании будет лицо, которое растратило свою жизнь для обретения богатства, но ничего не получило от него. Их благородный покровитель будет готов отдать все, что у него есть просто, чтобы посмотреть на свою похищенную дочь снова. Богатый купец, не зависимо от своего богатства, не может купить лекарства от своего недуга.

ИДЕИ ДЛЯ КАМПАНИЙ

Идеи помогают как при создании приключений на день, так и при создании длительных кампаний. В самом деле, многое описанное в предыдущем разделе можно комбинировать и модифицировать для создания хорошей кампании. Партия может поучаствовать в ряде приключений, состоящих из пресечения распространения зловещего культа Хаоса, поисков таинственных реликвий для

заговорщиков магов или бороться с распространением нежити.

КРОВЬ И ТЬМА

Старый Свет близится к концу. Пророки гибели правы — конец света близок, Чума с Севера сметет все на земле, неизбежно превращая весь мир в единое царство Хаоса. Перед могучей угрозой Хаоса содрогнутся все царства гномов, эльфов и людей, которые лишь растопят пожар. Будут ли ваши ПИ бороться с почти непобедимым врагом, бороться на земле после того как земля падет, или они будут захвачены порчей и присоединятся к Хаосу в последние дни этого мира? Если вы любите мрачные сражения и доблестные завершающие сцены — эта кампания является тем, что вы ищете.

ВОРОВСКАЯ ЖИЗНЬ

Все ПИ играют роль воров. Возможно, они являются частью преступного синдиката или, возможно, пытаются создать свой собственный. По пути они сталкиваются с конкурентами, политиками, преступниками и (редко) с секантами, бунтовщиками, рыцарями, зилотами, массовыми беспорядками, охотниками на ведьм, мутантами, предателями, шпионами, знатью, храмовниками, наемными клинками, тайными лидерами и скавенами. Чертовски трудно стать королями воровского мира.

— РАБОТА С ИГРОВОЙ МЕХАНИКОЙ —

После того как вы решили, каким будет ваше приключение, которое вы будете вести, вам необходимо его начать. Чтобы быть успешным МИ, вы должны знать правила из этой книги и как их использовать. Сердцем системы *РИБМ* являются проверки на процентной кости. Использование проверок навыков и характеристик на практике, позволит вам рассудить практически любую ситуацию. Основные правила проверок можно найти в **Главе IV**. Вы заметите, что МИ отвечает за определение многих деталей этих проверок. Если вы хотите быть Мастером Игры для партии персонажей, то вы должны быть способны быстро принимать справедливые решения. Ниже приводится несколько советов по использованию проверок.

СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРКИ

Таблица 4-1: Сложность проверки в Главе IV является универсальным инструментом МИ. Эта удобная таблица может применяться при проверках навыков и характеристик и, наверняка, будет самой используемой таблицей в книге. Её целью является дать вам простой, но мощный инструмент для того, чтобы помочь вам рассудить практически любую ситуацию без больших временных затрат и листания страниц. Когда МИ задумал проверку, в первую очередь он должен ответить на вопрос: насколько тяжела эта задача?

Эта таблица намеренно абстрактна. Хотя *РИБМ* может предоставить страницу за страницей тщательно рассчитанных модификаторов, такой подход может затянуть

Во имя ЗИМАРА

Все ПИ — кандидаты в один из рыцарских орденов Империи. В кампании будет виден их рост от оруженосцев до рыцарей Внутреннего Круга, непоколебимо стоящих на страже Империи. Когда они становятся оруженосцами, они узнают, что и, будучи рыцарями, не имея знатного происхождения, они все равно должны быть благородными людьми. Когда они, наконец, возвысятся настолько, что будут принимать самостоятельно решения, наивно полагая, что все их враги в основном за пределами Империи, но их наивность быстро уйдет в небытие. В действительности, даже их собственный Орден желает их гибели. Герои из северных земель, несомненно, тоже могут использовать эту идею в игре, но «Во имя Ульрика», так как они хотят стать рыцарями Белого Волка.

ТОРГОВЛЯ С ТЕНЯМИ

ПИ — тайные агенты занимающиеся добычей информации об определенных группах и угрозах Империи, для той группы, на которую они работают. Группа, которая работает на преступный синдикат, несомненно, ведет больше ночной образ жизни, нежели те, кто работает на орден охотников на ведьм. В ходе приключения они, несомненно, узнают гораздо больше, чем хотели бы. Существуют знания смертельные, как и любая болезнь, а Шпиона легко можно заметить.

продолжительность игры. Это правило *РИБМ* заключается в расширении возможностей МИ, но это также означает, что вы обязаны быть честным и поддерживать интерес к игре. Таким образом, крайне важно, чтобы ваши решения были справедливыми и честными.

Есть много факторов, которые могут повлиять на сложность проверок. Вот некоторые вопросы, на которые Вы должны ответить при назначении сложности:

- **Время:** Пытается ли персонаж что-то сделать впопыхах или неторопливо? При действиях впопыхах результат может иметь плачевные последствия.
- **Оборудование:** Имеет ли персонаж нужный для работы инструмент? Если нет, то имеет ли он сопоставимую замену? Некоторые задачи не могут быть решены без нужных инструментов.
- **Внимание:** Что-то отвлекает персонажа? Достопримечательности, звуки и даже запахи могут нарушить концентрацию.
- **Дополнительные навыки:** Навыки персонажа в одной области могут быть полезны при определенных задачах. Персонаж, знающий классический язык, например, может осуществить перевод документа, написанного на тильянском легче, чем обычно.
- **Помощь:** Получает ли персонаж помощь от кого-то? Помощь от друзей может иметь неоценимое значение.

- **Окружающая среда:** Находится ли персонаж в в опасных условиях? Погода, тьма и ландшафт могут повлиять на сложность проверки.

СОБИРАЯ ВСЕ ВМЕСТЕ

После того как вы рассмотрели все различные факторы, вы должны объединить их в окончательный модификатор сложности проверки. Для этого не существует универсальной формулы. Вы должны довериться своей интуиции и чувству справедливости, руководствуясь тем, что вам не надо тормозить ход игры.

После того как вы определили сложность, проинформируйте об этом игрока. Таланты персонажа могут дополнительно модифицировать проверки, но игроки сами должны помнить о таких деталях.

ПРОВЕРКИ И ВРЕМЯ

Другим важным моментом является решение о продолжительности времени проверки. А именно: сколько времени нужно, чтобы попытаться осуществить данное действие? В боевой ситуации это должно быть выражено в действиях (свободное, полудействие или полное).

Помните, что полное действие длится всего 10 секунд и является пределом того, что может быть осуществлено.

Вне боя проверяемые действия могут длиться практически неограниченное количество времени, но минуты и часы являются наиболее распространенной мерой. Это все сводится к рассмотрению того, что подходит в данной ситуации. Проверка Знания (Истории) на нечто общеизвестное не займет много времени, в то время как проверка Знания (История) для того, чтобы исследовать родословную малоизвестного принца может потребовать несколько часов или даже дней работы. Также помните, что вам может потребоваться несколько успешных проверок для выполнения определенных подзадач, что даст вам еще один способ контроля времени выполнения задачи в целом.

ПОВТОРНЫЕ ПОПЫТКИ

Игроки, которые провалили проверку, часто хотят знать, смогут ли они повторить попытку. В боевых ситуациях ответ, как правило, будет положительным. В не боевых ситуациях вы должны решить в зависимости от ситуации, возможна ли повторная попытка. Имейте в виду, что позволив игрокам перекидывать кости пока они не получат желаемый результат, может быстро сделать игру утомительной. В таких ситуациях у вас есть четыре варианта:

- Разрешить повтор без штрафа. Этот вариант используется когда персонаж делает расширенную проверку навыка.
- Разрешить повтор со штрафом -10% за каждую дополнительную проверку (-10% для второй проверки, -20% для третьей и т. д.). Это дает возможность персонажам оправиться от плохих бросков, но ставит ограничение на количество попыток.
- Вы позволяете повторить попытку если ситуация

изменится. Персонаж, который не поднялся по отвесной скале, например, может попробовать снова, если он вернулся с крюком, погода улучшилась и т.д. Здесь игрокам требуется проявить свою смекалку, и это будет намного лучше, нежели вы просто попросите бросить игровые кости еще раз.

- Не допускайте повторных попыток. Это имеет смысл во многих ситуациях, а также ускоряет игру.

ПРОВЕРКИ СТРАХА И УЖАСА

В Старом Свете существуют отвратительные и ужасные вещи, которые могут буквально парализовать вашего персонажа. Когда ПИ сталкиваются с определенными монстрами и сценами, их переполняет страх. Проверки осуществляется с помощью двух специальных вариантов проверки Силы Воли: на страх и на ужас. **Таблица 4-1: Сложность проверки** может влиять на проверки на страх и на ужас, как это случается при проверках навыков и характеристик.

СТРАХ

Когда персонаж сталкивается с существом или сценой, которые вызывают страх, должна быть проведена проверка Силы Воли. Успешная проверка означает, что страх преодолен и он не оказывает никакого эффекта. Персонаж, проваливший проверку, считается испуганным. Испуганный персонаж не может двигаться, сражаться, уворачиваться или предпринять любые другие действия. На следующий раунд, персонаж может сделать еще одну проверку на страх с теми же последствиями. Это продолжается до тех пор, пока персонаж не пройдет проверку или вещь, вызывающая страх не удалится от него (монстр убит, отвратительный алтарь сожжен, и т.д.).

УЖАС

Некоторые монстры и сцены настолько отвратительны, что могут пошатнуть здравомыслие. Когда персонаж сталкивается с чем-то, что вызывает ужас, должна быть проведена проверка Силы Воли. Успешная проверка означает, что ужас был преодолен и он не оказывает никакого эффекта. Персонаж, который провалил проверку на ужас, получает одно Очко Безумия (см. ниже) и он охвачен ужасом. Ужаснувшийся персонаж должен бежать на максимальной скорости от ужасающего монстра или сцены. Ужаснувшийся, который не может сбежать, сворачивается в клубок, впадает в почти кататоническое состояние и считается беспомощным (см. **Главу VI**). На следующий раунд персонаж может сделать еще одну проверку на ужас с теми же последствиями. Это продолжается, пока персонаж не сделает успешную проверку или вещь, вызывающая ужас не удаляется или он не сбежит.

УЖАСЫ СТАРОГО СВЕТА

Итак, что вызывает страх и ужас? В первую очередь, это делают монстры. Это всегда отмечено в статистике существа — понять это довольно просто. Вторая категория гораздо шире и требует решения со стороны МИ. Приме-

ры ситуаций, которые могут внушать страх включают склепы, кощунственные ритуалы, представления о Царстве Хаоса и тому подобное. Многие из этих сцен также

могут вызвать получение Очков Безумия (при провале проверки на ужас). Смотрите о Безумии ниже для более подробной информации.

— ОЧКИ СУДЬБЫ —

Как отмечалось ранее, персонажи стоят на порядок выше обычных граждан Империи. Они осмелились решиться на жизнь, полную приключений и есть одна вещь, которая отличает их от других — это Очки Судьбы.

Очки Судьбы персонажей — это их Рок. Боги отметили их для великих деяний. Их дальнейшая судьба остается загадкой, и нет никакой гарантии, что она будет славной, благополучной и счастливой. Тем не менее, у ПИ есть нечто особенное, что позволяет им переживать опасности, которые не пережили бы многие. Это Рок, представленный в виде очков судьбы, которые позволяют персонажам совершать поистине чудесные подвиги и участвовать в величайших приключениях. Искатели приключений в мире «Боевого Молота» могут пережить падение каменных блоков с минимальными повреждениями, выжить после падения в пропасть и не получить ни царапины, даже оказавшись под ливнем вражеских стрел. Они не по зубам злоключениям и поворотам судьбы и если игроки готовы рисковать своими персонажами, это делает игру стремительнее и увлекательнее, чем она могла бы быть.

Как должно быть ясно из **Главы VI**, битвы в Старом Свете — грязное дело. Отчасти потому, что битвы опасны в реальной жизни, и отчасти потому, что если битва будет простейшим решением, то игроки будут меньше размышлять и взвешивать свои решения! Очевидно, что будут случаи, когда битвы будут неизбежны, но поскольку персонажей могут легко убить, игроки будут осторожны. Очки судьбы могут дать игрокам второй шанс и даже спасти персонажа незадачливого игрока. Конечно, если игроки растрачивают их в каждой боевой ситуации, очки судьбы быстро закончатся, и смерть последует с мрачной неизбежностью. Большинство игроков довольно быстро понимают, что мальчишеская дерзость не является лучшим выходом из ситуации.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ СУДЬБЫ

Очки Судьбы могут быть израсходованы, когда персонажу угрожает смерть в бою, когда он пытается избежать ловушки, цепляется за жизнь после отравления смертельным ядом или преодолевает последствия болезней, а так же в любых других обстоятельствах. Вместо того, чтобы умереть, персонаж тратит Очко Судьбы, а затем МИ должен придумать какой-то способ, который обеспечит выживание персонажа.

Вы также можете позволить игрокам использовать Очки Судьбы для того, чтобы избежать увечий. Многие из Критических эффектов приводят к потерям конечностей, калеча любимого персонажа. Использование Очков Судьбы для того, чтобы избежать подобного вполне уместно.

МИ и Очки Судьбы

Когда персонаж тратит Очки Судьбы, МИ должен придумать что-то, что будет препятствовать смерти персонажа. Нет сомнения, что игрок может помочь ему в этом, но вы должны быть осторожны, поскольку персонажу не должно быть намного лучше из-за траты Очков Судьбы. Персонаж должен лишь пережить ситуацию, но не избежать её. Иногда бывает трудно придумать «бога из машины» под соответствующий момент, поэтому ниже приведены некоторые идеи на этот счет.

Битва

Вот пример неправильного расходования очков судьбы в бою:

Пример: Клем Ширсток в тяжелой схватке с группой мутантов Хаоса, был ранен так, что его Здоровье опустилось до 0 и в результате полученного критического урона его голова будет отрублена топором. Игрок Клема тратит Очко Судьбы. МИ игнорирует критический урон, но здоровье Клема по-прежнему равно 0, так что следующий удар по нему тоже нанесет критический урон. Игрок Клема тратит еще одно Очко Судьбы.

В этом случае, Клем потратит все три имеющихся у него Очка Судьбы за несколько раундов, и их единственный эффектом будет то, что он умрет на три раунда позже, чем мог бы.

Вот пример более правильного использования Очков Судьбы:

Пример: Клем принимает удар при здоровье, равном 0. Это удар в торс наносит критический урон и показывает, что он умрет немедленно. Игрок Клема тратит Очко Судьбы и МИ говорит, что у него потемнело в глазах. Когда игрок задает вопрос о том, что случилось, МИ отмечает, что Клем был поражен лезвием плашмя и отброшен к стене, он ударился головой и потерял сознание, а придет в себя спустя несколько часов (с тем же здоровьем, равным 0), затем он или увидит победу своих товарищей в логове мутантов, или окажется умерщвленным, если они проиграют, или же очнется лишенный всех вещей и ценностей в полном одиночестве.

Хитрость заключается в использовании своего воображения. Это также может предоставить возможность для прямого «ведения» персонажей, если игроки свернут сюжетной линии приключения. Вы, как МИ, контролируете когда и где персонажи очнутся, и вы можете использо-

вать это в своих интересах. Например, если авантюристы пропустили важную подсказку о логове злого некроманта, они могут проснуться в маленькой деревне, поскольку их оставили подыхать в лесу. Раненым персонажам посетяне расскажут о черной башне за лесом, откуда доносятся душераздирающие крики по ночам, а также о разрытых могилах, которые были вскрыты, видимо, изнутри...

Есть также некоторые вещи, которые вы должны предусмотреть. Помните, что игроки знают, что персонаж, который расходует Очки Судьбы, не умер, но их персонажи не знают об этом. Вы должны убедиться, что игроки действуют соответственно. Вы должны также избегать ситуаций, когда персонаж кажется мертвым, а орки или мутанты не оставят его и не нападут на другого врага. В данном случае противники думают, что персонаж мертв и, как правило, не будут наносить еще несколько добивающих ударов, для того, чтобы убедиться в его окончательной гибели.

ЛОВУШКИ И СЛУЧАЙНОСТИ

Когда персонаж тратит Очки Судьбы для того, чтобы избежать гибели от ловушек или других случайностей, есть два возможных варианта развития событий:

- Дроты, копья, падающие блоки или иные предметы проносятся рядом с персонажем, уничтожаются доспехи героя, возможно, уничтожая его снаряжение или иные предметы, но персонаж остается невредимым.
- Персонаж пронзен оружием или поражен предметом, но ранение не смертельно. Персонаж может быть ненадолго ошеломлен, некоторые или все его вещи могут быть уничтожены, однако он все еще жив.

ЯДЫ И БОЛЕЗНИ

Когда персонаж тратит Очки Судьбы для того, чтобы избежать смерти от яда или болезни, последствия от них исчезают чудесным образом, когда персонаж находится на грани смерти и восстановление (как обычно «усиленное», медицинская помощь) может начаться немедленно.

Пример: Клем Шеристок был ранен оружием, покрытым ядом Сердцеубийцей (см. Главу V). Он провалил проверку Стойкости, а потому он умрет через 2к10 раундов. Потратив Очко Судьбы, Клем может пережить смертельную дозу. МИ решил, что яд был разбавленный, и Клем теряет сознание, но не умирает.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ СУДЬБЫ

Очки Судьбы, несомненно, ценны в РИБМ. И потому за

этим следует вопрос: как персонаж может получить их?

Если персонаж успешно предотвратил большую угрозу, Очки Судьбы могут быть дарованы ему МИ наряду с обычными Очками Опыта. Угроза должна быть значительной и очевидной, и без действия персонажей произошло бы ужасающее бедствие. Не позволяйте персонажам выпрашивать у вас Очки Судьбы за уничтожение нескольких дюжин сектантов.

Персонажи не могут получать Очки Судьбы за Очки Опыта ни при каких обстоятельствах. Никогда, никогда, никогда! Совсем никогда! Именно поэтому Очки Судьбы не указываются в схемах развития карьер.

НПИ и Очки Судьбы

Как правило, НПИ не имеют Очков Судьбы, ведь они отличаются игровых персонажей от остального мира. Но вы можете позволить НПИ использовать Очки Судьбы в особых обстоятельствах. Допустим, вы прорабатываете НПИ, который будет проклятием в жизни героев в течение длительного времени в будущем: мега-злодей такого масштаба как Архаон, Господь Конца Времен. Игроки могут думать, что их враг был побежден, но с помощью Очков Судьбы злодей «оживает» на следующий день после сражения. После достаточного количества времени, необходимого, чтобы восстановиться, перевооружиться и привлечь новых приспешников, он вновь появляется в подходящий момент для того, чтобы взять сокрушительный реванш.

Но вы должны оставить этот способ для особых случаев. Ведь можно легко подорвать интерес к игре, если каждый мелкий злодей, с которым игроки сталкивались, возьмет за привычку возвращаться и мстить после третьего или четвертого «убийства».

Но если вы дадите несколько Очков Судьбы одному из ведущих злодеев в вашей кампании и он использует их пару раз для того, чтобы вернуться и отомстить персонажам, это будет держать игроков в напряжении. Будьте осторожны и не позволяйте игрокам привыкать к подобному, иначе они начнут расчленять и сжигать каждый труп «от греха подальше», что не характерно для РИБМ.

Во время игры отнеситесь творчески к раздаче Очков Судьбы, поскольку это может добавить и усилить напряжение и удовольствие от игры. От выбранного способа подачи зависит очень многое. Каждое Очко Судьбы фактически дает дополнительную жизнь персонажу, что делает их поистине одними из самых могущественных и драгоценных вещей в игре. Обилие Очков Судьбы приведет персонажей к мысли, что мышцы важнее разума, а это исказит само понятие Очков Судьбы и игра потеряет свой интерес.

— БЕЗУМИЕ —

В ходе своей жизни, искатели приключений могут получить ножевые, колотые, рубящие, проникающие ранения, ожоги, пулевые ранения, переломы и увечья. Они также могут увидеть отвратительных мутантов,

ужасные сцены, резню, пытки, нечестивые ритуалы, мерзких существ и всевозможные более тревожащие образы Хаоса. И потому не удивительно, что многие из них сходят с ума.

Безумие является инструментом, который МИ может использовать для активизации ролевого аспекта своей игры в РИБМ. Идея заключается в том, чтобы проследить, что произойдет с психическим состоянием героев после того, как они перенесли столько стрессов и травм в течение их приключений.

Только представьте тяжесть бремени разума и души искателя приключений, пережившего всё это. Представьте себе мозг боксера через сто-двести боев. В этом и заключается идея. Стрессы и травмы спустя некоторое время приведут к серьезным психическим расстройствам.

Интересно играть за кого-то сходящего с ума? Конечно! Жизнь в мрачном и опасном мире приключений, практически неизбежно приведет к потере разума. Это мрачный путь через беспросветное безумие, ужас и даже смерть. Но все это передает дух игры.

Сумасшествие не прерывает жизнь вашего персонажа. Считайте, его частью игры. Великолепная драма может быть создана из моментов, когда безумный персонаж пытается преодолеть своё безумие или же когда он поддается своему психическому расстройству.

Следует заметить, что приключения или даже целые кампании могут быть построены вокруг поиска лекарства от безумия для одного из членов группы. Но если правила безумия игнорируются МИ или игроками, то вы не обязаны их использовать, в конце концов — это ваша игра.

ОЧКИ БЕЗУМИЯ

Очки Безумия (ОБз) являются мерилем рассудка. Чем больше Очков Безумия у персонажа, тем ближе он к сумасшествию. Очки Безумия накапливаются следующими способами:

Критический урон: Одно Очко Безумия персонаж получает каждый раз, когда получает критический урон. Они не пропадают даже после того, как раны затянулись. Вполне возможно, что персонаж может получить большинство своих Очков Безумия таким образом.

Ужас: ПИ получают Очки Безумия каждый раз, когда персонаж не может пройти проверку ужаса, см. выше.

Иное: Персонажи могут получить Очки Безумия по усмотрению МИ после того как переживут поистине страшные события. Например, пытки, падение в яму с голодными крысами, когти отвратительных мутантов, невозможность предотвратить смерть друга или любимого, столкновение с зомби или демонами, от ужасных видений Хаоса и так далее.

Мастер игры должен заранее определить, сколько очков безумия можно получить и затем провести проверку Силы Воли персонажа. Если проверка пройдена, персонаж не получает Очков Безумия, но если проверка провалена, то МИ выдает заранее определенное количество очков. Су-

ществует несколько способов для того, чтобы определить сколько очков выдать:

- Количество очков (1, 2, 3 и так далее, но обычно не более 6, за исключением действительно редких ужасных случаев вселенского масштаба, таких как встреча с Демоническим Принцем Хаоса).
- Число, определяемое по результатам проверки Силы Воли, как правило, является один Очком Безумия за одну степень провала.
- Случайное число. При броске 1к10 результат может оказаться слишком большим для большинства ситуаций, кроме тяжелейших из них. 1к10/2 дает результат вполне нормальный для большинства ситуаций.

После того, как персонаж получает 6 или больше Очков Безумия, он должен немедленно пройти проверку на Силу Воли. Если проверка успешна, то ничего не происходит, но количество Очков Безумия персонажа остаются неизменными, и он должен будет пройти проверку еще раз, когда в следующий раз получит дополнительные Очки Безумия. Если проверка не удалась, у персонажа появляется расстройство, но он теряет 6 Очков Безумия.

Когда персонаж не проходит проверку, описанную выше, его разум разрушается, и он начинает страдать от расстройства. МИ должен хорошенько подумать, какое расстройство дать персонажу. Для получения дополнительных советов по выбору подходящего расстройства смотрите конец данного раздела. Если не удалось выбрать подходящий расстройство (или МИ ленится, или такова его прихоть), обратитесь к **Таблице 9-1: Безумия** для случайного выбора одного из расстройств.

БЕЗУМИЕ В СТАРОМ СВЕТЕ

В Старом Свете к безумию относятся с отвращением, подозрением и страхом. В настоящее время бытует мнение, что безумие вызвано Хаосом, ибо оно может исказить тела, также как разум и дух. Так безумие воспринимается многими как простая мутация разума. Существует мнение небольшой группы фанатиков, которые считают, что безумие на самом деле вызвано демоническими силами.

Безумцев могут терпеть в малых общинах, если их расстройство не выражено в каком-либо опасном проявлении, а их состояние вызывает смех и сочувствие. К этим «деревенским дурачкам», как правило, относятся дружелюбно, или, по крайней мере, не преследуют. Но бредящих сумасшедших и других агрессивных или странных людей с расстройствами изгоняют из городов, а испуганные горожане могут бросать в них камни, и если они будут убиты во время преследования, то это будет для них лучшей долей. Но никто не хочет подходить к ним слишком близко, потому что многие считают, что безумие заразно.

Следует отметить, что к персонажам получившим расстройство, не будут относиться доброжелательно в любом

ТАБЛИЦА 9-1: БЕЗУМИЯ

к100	Безумие	к100	Безумие
01-05	Зверь внутри	51-55	Отчаявшееся сердце
06-10	Нечестивая Ярость	56-60	Одержимый
11-15	Выжженная память	61-65	Лезвия памяти
16-20	Гниение тела	66-70	Потерянное сердце
21-25	Безумный Спаситель	71-75	Мандрагорщик
26-30	Отчаянный и обреченный	76-80	Нечестивые преследователи
31-35	Устрашенные	81-85	Беспокойные пальцы
36-40	Поджигатель	86-90	Губящая жажда
41-45	Раб удачи	91-95	Ядовитые мысли
46-50	Великое искажение	95-100	Колесо ужаса и удовольствия

случае, а их странное поведение из-за расстройства не будет считаться забавным, и не будет вызывать никаких чувств доброго сострадания.

Охотники на ведьм и другие фанатики не терпят людей с психическими расстройствами, хотя многие из них самих часто страдают от параноидальных иллюзий. Эти фанатики твердо верят, что демоны Хаоса обитают в телах страдающих расстройствами людей, уничтожая душу своего бывшего хозяина. Для их искоренения они применяют очищение огнем, мечом и утоплением. Редко кто-то из охотников на ведьм лелеет надежду, что как только Демон покидает тело, дух обладателя тела возвращается, но большинство из них считают, что это глупо и сентиментально.

Тем не менее, не всё ещё потеряно для умалишенного. Священники Шалльи имеют особую и непоколебимую точку зрения на безумие. Хотя они не уверены в его происхождении, священники Шалльи полагают, что их богиня считает безумие болезнью особого рода, которую ее последователи безропотно обязаны лечить. Ибо, хотя безумие противостоит всем светским методам лечения, были задокументированы случаи, когда божественная магия могла устранить расстройство личности. Конечно, для некоторых эти рассуждения являются ересью.

Существует также небольшая и разрозненная группа врачей, которые толи из любопытства, то ли из-за своих амбиций отказываются от принятия на веру общепринятых суеверий о безумии. Эти врачи имеют свои собственные идеи о природе и методе лечения безумия. Но они, как правило, молчат о своих экспериментах и стремятся, чтобы их исследования так и остались тайной. Никто не хочет увидеть на своем пороге охотника на ведьм. Большая часть подобных врачеваний является возмутительной, опасной и странной, такой как поглощение ядов или сверление отверстий в черепе.

Идея, возможной зависимости человека от алкоголя или наркотиков, неизвестна в Старом Свете. Некоторые священники порицают алкоголь как зло, но они всегда винят спиртное, а не пьяниц. Немногие принимают тяжкие бредни этих священников всерьез.

Что касается наркотиков, то их использование скрывается и в основном индивидуально. Наркоманом может быть

представитель любого социального класса Старого Света, а сами наркотики часто используются в религиозных церемониях и на поле боя. Но процесс привыкания к наркотикам пока ещё не изучен полностью, и даже у лекарств побочные эффекты зачастую перевешивают их лекарственные свойства. Наркотики не так общедоступны, как алкоголь, и лишь немногие просвещенные ученые связывают их использование с преступностью, бедностью или безумием.

Последователи Хаоса также проявляют интерес к безумным. Они тоже считают, что безумие вызвано Хаосом, но считают, что психические расстройства являются своего рода благословением, как и мутации. Безумцы, как полагают, обладают большой проницательностью, предсказательской силой и даже могут непосредственно общаться с богами Хаоса. Культисты Тзинча особенно ценят безумие, потому что они считают, что искажение сознания является

ПО СЕМЕЙНЫМ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАМ

Запах сумасшедшего дома не поддается описанию. Иоганн зажал надушенным платком нос, но даже он не помогал перебить вонь. Он обратился к местному управляющему и сказал:

— Простите за выражение, но это похоже на тюрьму.

Стюард, уродливый человек с поломанными зубами и желтым лицом, ответил на ходу:

— Это для их же блага, ваша светлость. Они должны быть скованы так, чтобы не поранить друг друга или служащих.

Иоганн вынужден был признать, что это имело смысл, но ему не нравилась мысль о том, что его старший брат гниет здесь, даже если он и был сумасшедшим. Тем не менее, он и его брат, запертый в сумасшедшем доме, должны были унаследовать семейное состояние. Но сейчас сломленный разум безумца не почувствует разницы между роскошью и нищетой.

Благородный протянул кошелек в руки управляющего:

— Я надеюсь, что этого будет достаточно для того, чтобы обеспечить хороший уход за моим братом. Я не хочу, чтобы он страдал.

— Да, конечно, ваша светлость, — сказал управляющий с притворным уважением. — Мы позаботимся обо всем.

прямым подарком их божества. Эти сектанты похищают сумасшедших для своих исследований, экспериментов и нечестивых обрядов. Немногие выживают после этого.

РАССТРОЙСТВА

ЗВЕРЬ ВНУТРИ (THE BEAST WITHIN)

Старый Свет — это опасное и страшное место. Искатели приключений проводят большую часть своей жизни в постоянных боях и убийствах, а подобные события могут стать причиной расстройства или даже свести с ума. Персонажу с пробудившимся Зверем жестокость жизни отравила разум, и он полагает, что такие понятия, как любовь, дружба, правда и закон не имеют смысла и не разумны, и единственное, что важно: непосредственное удовлетворения своих личных потребностей.

Персонаж с внутренним зверем неспособен чувствовать вину, он игнорирует последствия своих действий, и полностью пренебрегает своей безопасностью и безопасностью окружающих. Ему всё быстро надоедает и он во всем быстро разочаровывается. В конце концов, он становится злобным мастером лжи, использующим обман для выгоды и удовольствия.

Он будет лгать, обманывать, воровать, пытаться и убивать для того, чтобы получить то, что желает. Жестокое, развратное поведение при этом расстройстве считается неприемлемым со стороны общества и закона, и, скорее всего, так посчитают и другие члены его группы. МИ должен знать, что персонаж с этим расстройством может оказаться источником больших проблем. Важно также отметить, что в то время как персонаж не должен думать о последствиях своих действий, этим должен заняться МИ.

Персонаж, несомненно, станет в какой-то момент преследоваться по закону, станет двуличным, может украсть кого-то или что-то ради выгоды, или убить кого-то из союзников из чувства мести. Он, вероятно, проведет всю оставшуюся жизнь, являясь мишенью охоты отдельных лиц или организаций, стремящихся к справедливости и отмщению. Если он пойман, ему грозит тюремное заключение, петля палача или тысячи других видов ужасной смерти.

НЕЧЕСТИВАЯ ЯРОСТЬ (BLASPHEMOUS RAGE)

Жизнь искателя приключений приносит плоды: такие как деньги, слава и удовольствие от побед над врагами всей цивилизации. Но есть и обратная сторона. Во-первых, существует постоянная угроза увечий или смерти. Во-вторых, растущие знания о том, что силы Хаоса повсюду. Страшные видения наводят на мысль, о том что, в конце концов, они добьются успеха в попытках уничтожения мира.

Тревога, вызванная этим расстройством, состоит в том, что в персонаже растет Нечестивая ярость, вырывающаяся в виде дикого, неконтролируемого приступа гнева и насилия. Всякий раз, когда персонаж должен сделать проверку Силы Воли, независимо от результата, он должен пройти дополнительную проверку Силы Воли

или впасть в ярость.

Ярость длится 2к10 раундов, во время которых персонаж получает штраф -10% к Рукопашной, Баллистике, Интеллекту, Силе Воли и Обаянию. В ярости он кричит непристойные кощунства про Богов, громя все на своем пути, нападает на любых существ, даже своих собственных друзей.

Персонаж не контролирует себя во время приступа Нечестивой ярости, и нет никаких преимуществ от его ярости в бою. На самом деле, персонаж настолько ослеплен своим подавляющим гневом, что его действия становятся беспорядочными, небрежными и неосторожными. В отсутствии возможности контролировать собственные поступки он способен драться лишь как пьяный маньяк.

В какой-то момент, персонаж, страдающий от Нечестивой ярости, может оказаться вне закона. Кроме того, его считают страшным и ему мало доверяют. А те, кто громко клеветает на богов или использует их имена всуе, должны быть осторожны с теми, кто может услышать их.

ВЫЖЖЕННАЯ ПАМЯТЬ (BLASTED BRAIN)

Иногда искатель приключений становится свидетелем сцены настолько чудовищной и ужасной, и находящейся вне рамок его понимания, что она полностью выжигает его память. Такое сильное воздействие имеет далеко идущие последствия. Персонаж внезапно оказывается не в состоянии ничего вспомнить, в том числе ничего связанного со своим прошлым или о том, кем он является.

Персонаж, страдающий от эффекта Выжженной памяти, подвергается полной ее потере. Он не может вспомнить своё имя, прошлое или заклинания. Навыки и таланты не теряются, но персонаж не помнит о них, пока кто-нибудь ему не напомнит.

Раз в месяц жертва Выжженной памяти может сделать проверку Интеллекта для того, чтобы попытаться преодолеть это расстройство. В случае успеха, он вспоминает все о своей жизни, за исключением событий, которые привели его к расстройству. Если он ее проваливает, то сразу же получает одно Очко Безумия. Кроме того, если под эффектом Выжженной памяти он пытается вспомнить те события, которые вызвали это расстройство, он должен пройти проверку Силы Воли или получить одно Очко Безумия.

Наконец, если персонаж встречает что-то или кого-то, ставшего причиной этого расстройства или связанного с ним, он должен немедленно пройти проверку Силы Воли или получить одно Очко Безумия. Тем не менее, после удачной проверки, персонаж может пройти проверку Интеллекта и вспомнить некоторые детали, того что с ним случилось тогда.

Неудобства от Выжженной памяти очевидны, но и другая опасность таится для пострадавших. Последователи Тзинча считают, что Выжженная память является даром этого божества и они ищут таких людей для своих отвратительных и зловещих исследований.

ГНИЕНИЕ ТЕЛА (BODY OF ROT)

Искатель приключений может потратить большую часть своего времени, ползая по таким отвратительным местам, как канализации, заброшенные замки и пещеры гоблинов. Кроме этого, он может вступить в жестокий физический контакт с грязными, мерзкими и нечистыми приспешниками Хаоса. Вся, эта грязь окружает персонажа... Что, если она каким-то образом попала в его организм? Через кожу, рот, нос, в легкие и кишечник, его мозг: разлагается и гниет, испускает ужасный запах, привлекает ползающих насекомых, создает отвратительные волдыри и жгучую сыпь, и, возможно, другие более серьезные деформации...

Персонаж, полагающий, что его тело гниет — заблуждается, считая, что что-то ужасное происходит с его телом. На самом деле, абсолютно ничего плохого с ним не случилось, если он не потерял конечность или глаз, так как в этом случае персонаж часто начинает считать, что проблемы уже начались.

Что именно неправильное происходит, по мнению персонажа, с его телом — решает МИ. Это может быть: омерзительный запах, сыпь, волдыри, причудливые пятна, опухоли или отростки, мнимые насекомые, живущие под кожей или в волосах, изменение формы головы, изменение формы конечности или какой-либо другой конкретной части тела под действием гниения или гротескного увеличения.

Персонаж чувствует, что эти изменения его тела совершенно очевидны для других и страдает от штрафа -10% к Обаянию во всех социальных ситуациях и от штрафа -20% на больших собраниях, вечеринках, встречах с важными персонами или незнакомыми людьми. Кроме того, при встрече с новым человеком, персонаж должен сделать проверку силы воли или во время разговора он будет не в состоянии избавиться от навязчивой идеи о своём ужасном виде.

Персонаж с Гниением тела тратит много времени на поиск лекарства от своего мнимого состояния. Он посещает врачей всех видов и отчаивается когда-либо вернуться к нормальной жизни. Тот, кто говорит странные вещи о происходящем с его телом, обязательно получит безжалостное внимание охотников ведьм и других фанатиков. Наконец, есть некоторые последователи Нургла, которые очарованы этим расстройством и стремятся похитить персонажей, которые страдают от него, для своих нечестивых обрядов.

БЕЗУМНЫЙ СПАСИТЕЛЬ (DELIRIOUS SAVIOUR)

Когда персонаж становится Безумным спасителем, он находится в заблуждении, что он наделен особыми силами или идеями. Например, он верит, что он переживет атаку ужасных зверюродов, потому что какое-то божество избрало его прекратить человеческие страдания и превратить репу в золото. И если будет дозволено, он использует свои способности или идеи, и персонаж будет убежден, что он в состоянии творить чудеса на благо мира.

В зависимости от решения МИ определяется мнение пер-

сонажа о том, какими особыми силами он обладает. Вот несколько примеров для представления идей: как излечить все болезни, как избавить мир от нищеты, как избавиться от мутантов, как накормить голодных, как прекратить войны и как упразднить деньги. В этих случаях персонаж расскажет о своих странных, грандиозных, непрактичных и бессмысленных идеях решения указанных проблем, тем, кто его будет слушать. Он будет также писать длинные и бессвязные трактаты по своей теме, и попытаться их опубликовать.

Примеры сил включают в себя: выполнение всех вышеперечисленных действий прикосновением, заклинаниями, использование умственных способностей (чтение мыслей, пирокинез, телепатия), хождение по воде, полеты, неуязвимость к атакам и изобретение удивительных машин. В этих случаях персонаж считает, что он обладает врожденной силой, и всегда будет вести себя так, даже в условиях беспрекословно доказывающих обратное.

Человека, который считает, что он обладает особой силой, часто считают сумасшедшим. Таким образом, этот человек, имеет возмутительные идеи, основанные на бессвязном бреде. Такие люди часто оказываются в опасных ситуациях, в результате своих расстройств. Тем не менее, есть некоторые, главным образом другие несчастные, чьи умы уже давно «лопнули» и которые могут стать последователями Безумного спасителя в его бредовой миссии.

ОТЧАЯННЫЙ И ОБРЕЧЕННЫЙ (DESPERATE AND DOOMED)

Силы Хаоса беспощадно атакуют Старый Свет внешне и разлагают его изнутри. Искатели приключений врываются в самую гущу бесконечной и, казалось бы, безнадежной битвы. Существуют многие, кто, стиснув зубы, намерен защищать свои жизненные ценности независимо от того, к какому мрачному исходу это приведет. Но есть и те, кто просто сдается.

Персонаж становится отчаянным и обреченным из-за постоянного насилия и ужасов, которые он наблюдает, он постепенно ослабевает и, наконец, его хрупкий разум надламывается. Так рассудок покидает его навсегда и у него случается бредовое прозрение. Он считает, что всемогущий Бог (такой как Зигмар), наконец, показывает ему истину: мир обречен и вскоре окончательно погибнет. И этого не изменить. Пришло время покаяться и умереть.

Многие отчаянные и обреченные прячутся в подполье, в глубоких пещерах или глухих лесах. Тем не менее, есть некоторые считающие, что они были избраны в качестве посланника божества и должны проповедовать народу, что их мир обречен на гибель. Эти оборванные и грязные люди встречаются на городских площадях или на перекрестках, это фанатики последних дней Старого Света.

Отчаянный и обреченный персонаж считает, что он постоянно получает указания от своего божества для того, чтобы распространить слово о конце времен. Ничто иное не имеет

значения, ни заработок денег, ни прием пищи, ни гигиена. Эти откровения приходят к персонажу от МИ. Вот некоторые примеры: голоса в голове, видения и сновидения персонажа, или всё это вместе. Эти откровения всегда актуальны, грандиозны и мрачны: «Мир гибнет. Покайтесь за грехи ваши, очистите себя в последний день...»

Для того, чтобы подготовиться к апокалипсису, отчаявшийся и обреченный персонаж должен не только покаяться за свои грехи, но и очистить свое тело и разум. Для него лучшее действие — это покаяние и пречищение, включая самоистязания. Самым популярным видом самоистязания является сдирание кожи с тела цепями, кнутами, веревками и шипованными кожаными ремнями. И его священный долг — убедить других присоединиться к пречищению.

Существуют генералы, охотники на ведьм и воины-священники, которые зачастую обманом привлекают в свои ряды отчаявшихся и обреченных на грядущие битвы. Они убеждают эти несчастные души, что последняя битва не за горами и кормят их посулами славной смерти. По правде говоря, отчаявшиеся и обреченные часто используются как пушечное мясо в первых рядах воинов, испуганно преследующие врага до своей отвратительной смерти. В частности, они пополняют ряды флагеллантов.

УСТРАШЕННЫЕ (THE FEAR)

Есть много вещей, которых бояться в Старом Свете — некоторых из них не без оснований. Зверолюды, мутанты и другие последователи Хаоса могут нанести большой ущерб обитателям Старого Света. Персонаж, страдающий от страха — это тот, кто после тяжелой жизни, насилия и воздействия гротескного Хаоса, подвержен необъяснимому страху, в частности подвержен фобиям и полагает, что ему может быть причинен вред из-за тьмы, грома, змей, кошек, высоты, замкнутых пространств, пересечения моста и так далее.

Страх является чрезмерным, изнурительным и подавляющим страхом какого-либо объекта или ситуации. Есть много, много пугающих вещей, в том числе отдельных видов животных (например, крысы, пауки, жабы, лошади), открытые или замкнутые пространства, солнечный свет или тьма, кровь, дети или представители других рас, водоемы, одиночество или нахождение в толпе, волосы, мех и одежда, растения, острые и заостренные объекты, волшебники, священнослужители, врачи и так далее.

Персонаж страдает от страха и принимает меры для того, чтобы избежать контакта с объектом своего страха. Если он пожелает заставить себя остаться в присутствии пугающего его объекта, то он должен пройти проверку Силы Воли. Если он проваливает проверку, он должен незамедлительно убежать от объекта своего страха. Если он не в состоянии бежать, то значение его Силы Воли уменьшается в два раза до тех пор, пока он не сможет скрыться. Кроме того, МИ может решить, что длительное пребывание рядом с объектом страха персонажа потребует проверки Силы Воли для того, чтобы избежать получения Очков Безумия.

Если проверка успешна, то персонаж все еще страдает от штрафа -10% к своим Силе Воли и Обаянию всё время пока он находится рядом с пугающим его объектом.

В более тяжелых случаях, персонаж страдает от пугающего его заблуждения, что устрашающий его объект повсюду, скрывается от его взора и готов появиться немедленно — лишь только он потеряет бдительность. Постоянно убегающий от крыс и бредящий об иглах, рассыпанных повсюду, готовых уколоть его — непременно привлечет к себе внимание охотников на ведьм.

ПОДЖИГАТЕЛЬ (FIREBUG)

Персонаж чувствует необъяснимое влечение к поджогам. Он был доведен до предела, и считает, что жизнь его состоит из горя и мрака, бесконечной череды страха и опасности. Жизнь ему не в радость и ничто не может скрасить его существование за исключением пожаров и поджога зданий.

Когда поджигатель имеет возможность поджечь что-либо, то он должен сделать проверку Силы Воли для того, чтобы противостоять своему желанию поджигать. Если он проваливает проверку, то он пытается поджечь объект, игнорируя любые связанные с этим риски и пренебрегая ужасными последствиями.

Во время поджога и наблюдения за огнем персонаж чувствует нарастающее удовлетворение и сладостное облегчение. Чем больше и мощнее пожар, тем сильнее эти чувства. Это поднятое состояние длится к10 часов, после чего персонаж впадает в депрессию и начинает нервничать, получая штраф -10% к Обаянию на к10 дней или пока он не устроит еще один пожар.

Поджигатель постоянно рискует своей жизнью, а также жизнями других людей. Рискует каждый раз, высекая искру грядущего пожара. Многие из безумцев были ужасно обожжены или умерли при пожарах, созданных собственными руками. Поджог в Старом Свете также является преступлением, наказуемым смертной казнью, и поджигатель может встретить свою судьбу в висельной петле. Сланеш и его приспешники чрезвычайно ценят поджигателей, чья пиромания приоткрывает двери для прихода извращенного Хаоса.

РАБ УДАЧИ (FORTUNE'S THRALL)

Когда персонаж становится рабом удачи, он чувствует постоянное, непреодолимое желание играть. Персонаж верит, что обычная жизнь скучна и уныла, полна мелких проблем и беспокойных воспоминаний из-за пережитых им ужасов. Отчаянно нуждающийся в действии и желающий немного рискнуть во время коротания мрачных и тихих часов своей жизни, персонаж увлекается азартными играми и быстро становится зависимым от своего соблазнительного увлечения.

Когда рабу удачи представляется возможность сыграть в азартную игру (например, проходя мимо игры в кости на улице, или слыша предложение сыграть в карты в таверне), он должен сделать проверку Силы Воли для того,

чтобы противостоять соблазну участвовать.

Если проверка провалена, персонаж будет играть в Азартные игры, делая проверку Силы Воли перед каждой новой ставкой для того, чтобы попытаться оторваться от нее. Независимо от того, выигрывает он или проигрывает, каждая новая ставка уменьшает его Силу Воли на 5. Умение Азартные игры не отменяет штраф -5%, а просто обеспечивает возможность победы Раба удачи.

Если у персонажа кончаются деньги, но он вновь проваливает проверку Силы Воли, он должен продолжать играть либо заняв деньги, либо ставя личные вещи. Это может привести к сложной и потенциально опасной ситуации.

Раб удачи почти всегда находится в долгах, и постоянно преследуется теми, кто хочет получить свои деньги, и часто пребывает не в ладах с законом. Он может быстро потерять друзей, занимая у них слишком много денег и не возвращая их обратно. Что еще хуже, он может ставить на кон вещи, которые даже не принадлежат ему, или считаются собственностью всей группы искателей приключений (например, такие как лодка), без разрешения. Это скользкий путь к пагубной лжи, нескрываемому воровству и приходу на службу к Слаанешу или его приспешникам.

ВЕЛИКОЕ ИСКАЖЕНИЕ (THE GLORIOUS CORRUPTION)

Воздействие Искажающего камня и других форм энергии Хаоса весьма пагубно сказывается на живых существах. Ибо, как Хаос может исказить тела, так же он может исказить умы психически слабых. Хаос способен атаковать и исказить разум, в итоге приводя его к Великому искажению.

Для того, чтобы подвергнуться Великому искажению, персонаж должен иметь 6 или более Очков Безумия, но не иметь других расстройств. Когда такой персонаж входит в контакт с энергией Хаоса, он должен немедленно пройти проверку Силы Воли для того, чтобы избежать заражения. Если она провалена, то он теряет 6 Очков Безумия, но его разум оказывается, поражен Великим искажением.

В начале, персонаж страдает от штрафа -10% на одну свою характеристику определенную случайным образом, каждый день. Через неделю персонаж получает постоянный штраф -10% к Обаянию, а разум его заполняют странные идеи. Например: купание ведет к смерти, все деньги поддельные, животные следят за ним, сон предназначен глупцам, эльфы подкидывают грязь в карманы и так далее.

Спустя месяц у него начинаются галлюцинации. Галлюцинации бывают в основном двух видов: зрительные и слуховые. Персонаж видит, что обычные вещи приобретают несоответствующие им цвета, неодушевленные предметы перемещаются самостоятельно, призрачные фигуры скрываются из поля зрения, животные разговаривают, религиозные образы внезапно появляются на раз-

личных объектах или в небе, и так далее.

Слуховые галлюцинации могут включать в себя: звук шагов позади персонажа, шипящие или жужжащие звуки и голоса. Голоса всегда командуют, приказывая персонажу делать некие определенные вещи, такие как рассказать всем о гибели мира или убить сборщика налогов, потому что он приспешник Хаоса. Всё это зависит от решения МИ, определяющего какие голоса и откуда слышит персонаж.

Еще через месяц, расстройство еще больше усугубляется. Персонаж получает штраф -10% на все характеристики, также получая дополнительный штраф -10% к Обаянию. Каждый день он должен проводить проверку Стойкости для того, чтобы предотвратить начало мутации. Если она начинается, то у него медленно изменяются глаза, рот или голова. С началом мутации персонаж уже не должен проходить ежедневные проверки Стойкости до начала третьего месяца.

С началом третьего месяца, если персонаж все еще жив, он должен продолжать делать ежедневную проверку Стойкости для того, чтобы не превратиться в Ужас Тзинча. Если он проваливает проверку, то последние капли его разума уничтожены, а его тело становится гротескным, искаженным до неузнаваемости, с огромными увеличивающимися руками, ногами и ртом. Персонаж превращается в демона Хаоса и переходит под управление МИ.

И охотники на ведьм, и последователи Тзинча стремятся найти людей, страдающих от Великого искажения.

ОТЧАЯВШЕЕСЯ СЕРДЦЕ (HEART OF DESPAIR)

Персонаж с Отчаявшимся сердцем считает, что он совершенно бесполезный человек и не в состоянии сделать что-либо правильно, и что он живет в ополчившемся на него мире. Он считает, что каждое его действие обречено на провал и быстро теряет надежду на то, что все можно изменить к лучшему.

То, что когда-то приносило ему радость становится бессмысленным, и он начинает избегать друзей и семью. Отчаявшееся сердце давит на него тяжелым грузом, пока, наконец, он не решает, что самоубийство является единственным способом положить конец собственным страданиям.

Очень трудно быть рядом с персонажем, который страдает от Отчаявшегося сердца. Его невозможно развеселить и он снижает боевой дух других своим подавленным состоянием. Из-за своего расстройства, он теряет 1к10 единиц Обаяния. Он также должен успешно пройти проверку Силы Воли каждый раз, когда он получает Очко Безумия, или он будет скрываться от мира 2к10 дней. Все это время он будет, отказывается выходить на улицу и будет сопротивляться, если кто-нибудь попытается это изменить.

Когда персонаж с Отчаявшимся сердцем набирает еще 6 Очков Безумия, то он должен сделать проверку Силы Воли. Вместо того, чтобы получить другое расстройство,

он попытается покончить с собой. Персонаж обретает цель в своем желании умереть и примет все меры для того, чтобы сделать это как можно скорее. Он дожидается подходящего момента, когда никого не будет рядом, чтобы остановить его, и выбирает такой способ самоубийства, при котором шанс случайно остаться в живых будет минимален.

Само по себе самоубийство не противоречит законам Старого Света, но попытки наложить на себя руки обеспокоят друзей, родственников и местное духовенство.

ОДЕРЖИМЫЙ (HOST OF FRIEND)

Далеко не все побежденные демоны возвращаются в царство Хаоса. В некоторых случаях их бесплотный дух может поселиться в хрупком сознании ничего не подозревающего смертного хозяина. Персонаж может стать одержимым при следующих условиях: он должен быть в непосредственной близости от побежденного демона, и он должен иметь 6 или более Очков Безумия, но еще не иметь расстройств. Демон, чувствуя слабость персонажа, пытается сломить его душу. Проведите проверку Силы Воли, чтобы противостоять одержимости.

Если проверка провалена, то Демон пробивает себе дорогу в разум персонажа, и он теряет 6 Очков Безумия. Тем не менее, важно отметить, что в независимости от успеха или неудачи демона, персонаж остается в неведении о произошедшем. Кроме того, если персонаж действительно становится Одержимым, он изначально не может найти рационального объяснения внезапному изменению своей личности.

Оказавшись внутри, демон начинает ежедневную борьбу за контроль над телом и разумом персонажа. Ежедневно персонаж должен проходить проверку Силы Воли. Если он проваливает её, то Демон оказывает свое мощное влияние на мысли и действия персонажа, в результате чего личность персонажа резко меняется.

Поскольку демон является созданием Хаоса, он обладает аспектами четырех темных богов Хаоса: Кхорна, Слаанеша, Нургла и Тзинча. Бросьте процентную кость и обратитесь к таблице, представленной ниже для того, чтобы определить каким из аспектов Демона оказывает развращающее влияние на персонажа.

Каждый конкретный аспект Демона оказывает свое влияние к10 дней. В начале каждого нового дня, персонаж может пройти проверку Силы Воли для того, чтобы восстановить контроль над своей душой и телом. По окончании влияния аспекта, персонаж возвращается к нормальной жизни. Тем не менее, на следующее утро он должен еще раз сделать свою ежедневную проверку Силы Воли для того, чтобы оградить себя от влияния Демона.

Когда одержимый персонаж получает еще 6 или более Очков Безумия и проваливает проверку Силы Воли, вместо того чтобы получить другое расстройство, Демон полностью подчиняет себе тело и разум персонажа, а душа героя оказывается в плену в царстве Хаоса.

ОДЕРЖИМОСТЬ

к100	Результат
01-25	Аспект Кхорна. Персонаж становится раздражительным, жестоким, склочным, высокомерным, кровожадным, садистским, бессердечно жестоким. Он получает штраф -10% к Обаянию.
26-50	Аспект Слаанеша. Персонаж становится самовлюбленным, потворствует собственным слабостям и наслаждениям, он будет пить, лгать, играть в азартные игры, воровать и добиваться плотских удовольствий. Он получает штраф -10% к Силе Воли.
51-75	Аспект Нургла. Персонаж отказывается мыться, ест только гнилую пищу, ковыряется в стручках и ранах, играет с насекомыми, страдает рвотой, ищет больных и валяется в грязи. Он получает штраф -20% к Обаянию.
76-100	Аспект Тзинча. Персонаж стрижется, выбирает новый стиль в одежде, говорит другим голосом, грубо отзывается о тех, кто заботится о нем, ищет новую работу и отказывается признавать свою прежнюю жизнь. Кроме того, он целеустремлен и сильно желает насильственно изменить свой статус-кво бесчеловечными словами и поступками. В этом аспекте персонаж будет помнить о своих стремлениях даже во время отдыха, и будет терпеливо реализовывать свой злоеший план при любом удобном случае. МИ может сделать из персонажа НПИ в эти моменты одержимости, ведя им тайную двойную жизнь.

ЛЕЗВИЯ ПАМЯТИ (KNIVES OF MEMORY)

Некоторые события настолько ужасны и травмирующие, что они оставляют шрамы в памяти искателей приключений навсегда. Когда персонаж подвергается воздействию Лезвий памяти, он вновь переживает определенные травмирующие события в своих сновидениях, навязчивых мыслях и внезапных, пугающих мгновениях, когда он верит, что событие происходит с ним снова.

В часы бодрствования персонаж размышляет над деталями произошедших событий, и становится подавленным и раздражительным. Также у него появляются проблемы с концентрацией внимания и он испытывает желание избегать друзей и семью. Ночью его сны становятся ярким, сюрреалистичным и тревожным повторением травмирующего события. Наконец, когда некоторые происходящие события напоминают ему те самые случаи, персонаж думает, что он переживает травмирующее событие снова и снова.

В начале каждого дня, игрок должен сделать проверку Силы Воли или быть напуганным Лезвиями памяти. При провале проверки он получает штраф -10% к Ловкости, Интеллекту, Силе Воли и Обаянию. В эту ночь он видит ужасные правдоподобные кошмары, которые могут дать дополнительные штрафы к его характеристикам на следующее утро на усмотрение МИ.

Когда страдающий от Лезвий памяти встречает что-то, что

определенно напоминает ему о травмирующем событии, он должен пройти проверку Силы Воли или он будет считать, что он на самом деле переживает событие вновь. Его реакция на событие и последующие действия определяются игроком и МИ. Как вариант, действия персонажу могут включать в себя: бегство от ужаса, бессвязные крики, попытки спрятаться, нападение на ближайшее существо, рыдания, отчаяние, разыгрывание определенных моментов события (таких как попытка, спасти раненого товарища) или галлюцинации невидимого врага, или других опасностей.

Неконтролируемые истерики в общественном месте обязательно привлекут внимание охотников на ведьм. Последователи Тзинча очарованы подобными расстройствами и стремятся похитить тех, кто страдает от них для проведения жестоких экспериментов.

ПОТЕРЯННОЕ СЕРДЦЕ (LOST HEART)

Жизнь искателя приключений жестока и опасна. Его тело истерзано и искажено, а его разум постоянно подвержен нападениям богохульных и ужасных образов. Но как же любовь?

Когда персонаж падает духом, он находится в заблуждении, что романтически влюблен в кого-то, кто как правило, имеет более высокое положение в обществе или даже знаменит. Знать, известные исполнители, известные купцы, адвокаты, храмовники, магистры магии и священники — все они хорошие кандидаты для предмета обожания. Некоторые персонажи даже считают, что они влюблены в Ледяную Королеву Кислева или императора Карла Франца. Предмет обожания, как правило, даже не знает о существовании персонажа и определенно не испытывает к нему чувств.

Персонаж страдающий от Потерянного сердца делает всё, что может для того, чтобы быть ближе к объекту своего обожания, отправляя волнующие любовные письма, следя за каждым его шагом, беспокоя объект своего обожания лично неожиданными проявлениями любви, а затем зловещими, завуалированными угрозами после того, как его чувства были отвергнуты.

Потерявший сердце верит, что он имеет тайную связь с объектом своего вожделения, иногда в виде писем (разумеется, написанных невидимыми чернилами), тайных знаков от скрытых или мнимых пособников, секретных сообщений в публичных объявлениях (как письменных, так и устных), странных намеках в словах популярной песни, спектаклях и кукольных представлениях, и, наконец, некой магической телепатии. Какими бы ни были средства, сообщение будет подобно этому: «Я люблю тебя, ты совершенен, мы должны быть вместе, независимо от того, чего это будет стоить».

Лица с высоким статусом и славой окружены вооруженными телохранителями и не терпят опасных сумасшедших. Оскорбление видных членов общества рассматриваются многими капитанами стражи как преступная деятельность. Странное поведение создает недоверие в группе искателей приключений. Бессмыслица о любовных

секретных сообщениях от известных деятелей и другие явные признаки безумия привлекают внимание охотников на ведьм.

МАНДРАГОРЩИК (MANDRAKE MAN)

Персонаж обнаружил, что галлюциногенный наркотик, известный как корень мандрагоры, является лучшим способом нежели алкоголь для того, чтобы заглушить боль от мук жизни. От одной дозы препарата персонаж становится расслабленным и сонным, снимается тяжесть от ран и мысли становятся ясными и холодными. Персонаж под влиянием корня мандрагоры может использовать лишь полудействие каждый раунд из-за этой летаргии, хотя он и получает бонус +20% на проверки против страха и ужаса.

Для того, чтобы стать зависимым от зловещих наркотиков, достаточно одной дозы. Каждый день игрок должен проходить проверку Силы Воли для того, чтобы противостоять своей жуткой тяге к мандрагоре. Если он проваливает проверку, то он сделает все возможное (в том числе нарушит закон или что-то хуже) для того, чтобы получить дозу и принять ее немедленно. По окончании действия наркотика (длящегося 1к10 часов), игрок должен сделать еще одну проверку Силы Воли со штрафом -10% для того, чтобы противостоять немедленному приёму еще одной дозы.

Во время «ломки» персонаж страдает и получает штраф -10% к Интеллекту, Силе Воли и Обаянию до тех пор, пока он не сможет принять очередную дозу препарата. Одна доза корня мандрагоры убирает этот штраф на время своего действия.

Долгосрочное злоупотребление корнем мандрагоры ослабляет тело и разум, делая персонажа более восприимчивым к безумию в дальнейшем. Персонаж теряет 10% от своей Силы, Стойкости, Инициативы, Ловкости, Интеллекта и Обаяния, а также 15% от своей Силы Воли за каждые 6 месяцев пристрастия к наркотику.

К сожалению, в своем отчаянном поиске наркотика, персонаж, скорее всего, начнет прибегать к незаконной деятельности, противопоставляя себя закону и, скорее всего, своим друзьям и семье. Также следует отметить, что мандрагорщики особенно чувствительны к демоническим посулам бога Хаоса Слаанеша и его приспешников.

НЕЧЕСТИВЫЕ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛИ (PROFANE PERSECUTIONS)

Персонаж, страдающий от расстройства Нечестивые преследователи, считает, что незримые и невидимые враги, часто действуя в стоворе с его предполагаемыми друзьями, родственниками и близкими, участвуют в мастерски скрываемом заговоре с целью сделать его жизнь невыносимой и в конце концов убить его.

Эти враги обладают удивительной силой и дьявольским умом, следят за персонажем днем и ночью (часто используя чрезвычайно изощренные средства и способы), строят секретные тоннели и проходы для проникновения в его жилище, добавляют наркотики или яды в его еду и питье,

проникают в его комнату, вмешиваются в его деятельность, крадут ценные вещи у него под носом, пьют и сосут его кровь, ранят и калечат его, делают его целью заклинаний, заставляют его делать зверские вещи во сне и просто наблюдать за ним.

Как правило, эти враги, представители одной определенной группы. Например, эльфы, гномы, полурослики, мутанты, зверолоуды, скавены, ящеры, гоблины, маги, последователи Хаоса, последователи другого божества, которому не поклоняется персонаж, храмовники, охотники на ведьм, друиды и врачи.

Когда персонаж, страдающий от этого расстройства, встречает кого-то, кого он считает ответственным за свои мучения, он должен пройти проверку Силы Воли или иррационально реагировать на присутствие этого существа. Реакция и варианты поведения персонажа определяются решением игрока и МИ. Вот некоторые примеры вариантов поведения: крик ужаса, бегство, попытка спрятаться, словесное оскорбление или физическое нападение, неумные рыдания и съезживание от страха.

Бред о заговорах и невидимых врагах это верный признак безумия. Персонажи, страдающие от этого расстройства, должны опасаться начала реальной охоты за их головой со стороны охотников на ведьм.

БЕСПОКОЙНЫЕ ПАЛЦЫ (RESTLESS FINGERS)

Жизнь искателя приключений в Старом Свете может колебаться от моментов скуки до моментов ужаса. Независимо от того насколько тихой и спокойной может быть повседневная жизнь персонажа, он постоянно находится в опасности быть убитым людьми, мутантами, зверолоудами или чем-то более ужасным в любой случайный и непредсказуемый момент. Ожидание этих страшных моментов приводит к растущему чувству тревоги. Беспокойство зреет внутри персонажа, пока оно не реализуется в наглые, неосторожные и часто опасные кражи.

Персонаж, страдающий от этого расстройства, чувствует в себе неконтролируемое желание украсть. Когда персонажу представляется возможность украсть, то он должен сделать проверку Силы Воли для того, чтобы противостоять этому желанию. Если проверка провалена, персонаж будет пытаться украсть несколько объектов, полностью игнорируя любые риски, которые с этим связаны, и не думает о возможных последствиях своих деяний.

Кроме того, стоимость предмета, который он намеревается украсть, не столь важна, сколь важен сам акт кражи. После кражи, персонаж испытывает временное чувство радостной эйфории, за которым, спустя 1к10 часов, следует страшное и ноющее чувство вины и стыда. Эти уничижающие эмоции приводят к штрафу -10% к Обаянию и это длится 1к10 дней или до тех пор, пока персонаж успешно не украдет другую вещь.

Персонаж, страдающий от беспокойных пальцев, неизбежно оказывается в конфликте со многими людьми, в том числе купцами, законом, и, возможно, своими друзьями.

Кроме того, его могут ввести в опасное заблуждение кощунственные желания Бога Хаоса Слаанеша и его приспешников. Полурослики особенно восприимчивы к этому расстройству, хотя, конечно, они это отрицают.

ГУБИТЕЛЬНАЯ ЖАЖДА (TERRIBLE THIRSTINGS)

Персонаж пристрастился к алкоголю, как к средству приглушения своих чувств: страха, тревоги, отчаяния и безумия. Но повседневная привычка пропустить одну кружечку, чтоб унять страх и кошмары, делает персонажа зависимым и время без очередной порции алкоголя становится рутинным поиском когда, где и как пропустить очередную кружку. Когда он получает свой драгоценный напиток, то он напивается до беспамятства.

Каждый день персонаж должен сделать проверку Силы Воли для того, чтобы противостоять соблазну губительного напитка. Если он проваливает проверку, то сделает все от него зависящее для того, чтобы найти и употребить алкоголь. Кроме того, не найдя приличного пойма, персонаж будет пить нечистоты и ядовитые вещества, такие как скипидар. Когда персонаж проваливает проверку на Силу Воли и не может употребить алкоголь, то он страдает от штрафа -10% к Интеллекту, Силе Воли и Обаянию до тех пор, пока он не сможет выпить. Одна кружка алкогольного напитка убирает штраф на характеристики, за исключением штрафа к Силе Воли.

Вне зависимости от того провалит он или нет свою ежедневную проверку, каждый раз, когда представится возможность напиться (например, если дорога ведет мимо трактира), персонаж должен сделать еще одну проверку Силы Воли для того, чтобы противостоять Губительной жажде прямо на месте.

В обоих указанных выше случаях, если проверка провалена, персонаж будет пить до тех пор, пока напившись не упадет под стол или пока не пройдет новую проверку. Каждая кружка уменьшает Силу Воли героя на 5%, и ему все труднее и труднее сопротивляться желанию выпить еще одну кружку.

Долгосрочное злоупотребление алкоголем губит тело и разум. За каждые 6 месяцев воздействия расстройства, персонаж теряет 10% Силы, Стойкости, Ловкости, Силы Воли и Обаяния. Наконец, персонаж, страдающий от Губительной жажды, особенно восприимчив к соблазнам бога Хаоса Слаанеша и его приспешников.

ЯДОВИТЫЕ МЫСЛИ (VENOMOUS THOUGHTS)

Доверие — ненадежная вещь в Старом Свете, ведь враги повсюду. Огромное количество людей, с которыми сталкивается персонаж, готовы нарушить свое слово, обокрасть его, причинить ему вред, или сделать нечто ещё более худшее. Даже Империя полна лжецов, воров, бандитов, клятвопреступников, аферистов, правоведов, агитаторов, иностранцев, охотников на ведьм, и, казалось бы, неограниченного числа сектантов Хаоса, скрывающихся под личинами добропорядочных граждан днем. Неудивительно, что искатель приключений может поверить, что все ополчились против него... возможно даже его друзья и семья.

Персонаж подверженный ядовитым мыслям крайне подозрителен и его подозрения всегда беспричинны и не имеют оснований в действительности. Он скрытен, обидчив, саркастичен и становится вечным спорщиком. Он тщательно изучает каждое слово и жест, ища подвох, он не говорит то, что может быть использовано против него. Он очень ревнив и полагает, что люди, которых он считает близкими, тайно его предали.

В отличие от тех, кто страдает от Нечестивых преследователей, и действуют под влиянием заблуждения, что определенная группа людей хочет навредить им, персонаж подверженный Ядовитым мыслям считает, что любой и каждый способен причинить ему боль в том или ином проявлении. Тем не менее, он считает людей, которые отличаются от него (расой, религией, национальным происхождением), большой угрозой с самого начала.

Хотя персонаж страдает от постоянного штрафа -10% к Обаянию, это может превратиться во благо. Есть множество людей, чьи нити Ядовитых мыслей дали им успешную карьеру в качестве зилотов, охотников на ведьм, дуэлянтов, праведов и воинов-священников.

КОЛЕСО УЖАСА И УДОВОЛЬСТВИЯ (WHEEL OF DREAD AND PLEASURE)

Когда персонаж попадает на колесо ужаса и удовольствия, он уже не в состоянии контролировать свое настроение или эмоциональные реакции в повседневной жизни. Его настроение постоянно меняется от головокружительной эйфории к своей противоположности — глубокому отчаянию.

Когда колесо превращается в Удовольствие, персонаж получает невероятное количество энергии и часто может не спать нескольких дней подряд, становясь беспокойным и импульсивным, тратя деньги на экстравагантные вещи, страдая от неверных суждений и нарушая общественные нормы нравственности и морали, чувствуя, что он способен делать что угодно. В этом состоянии он получает бонус +10% к Ловкости, и штраф -10% к Интеллекту и Силе Воли.

Когда колесо поворачивается к Ужасу, персонаж часто отказывается вставать с постели, много спит и чувствует себя усталым все время, подвергается неожиданным всплескам неконтролируемого плача, теряет интерес к своим занятиям, избегая семью и друзей, чувствует себя безнадежным и бесполезным, у него появляется сильное желание умереть. Ища утешения для себя, он становится глух к окружающим, и обычно срывается на тех, кто заботиться о нем. В этом состоянии он получает штраф -10% к Ловкости, Силе Воли и Обаянию.

Чтобы определить, какое настроение у персонажа в начале приключения, бросьте 1к10. 1-5 — колесо повернулось к удовольствию на 1к10 дней, а затем еще 1к10 дней колесо поворачивается к ужасу. При значениях 6-10 колесо повернулось к ужасу на 1к10 дней, затем на 1к10 дней колесо поворачивается к удовольствию. И так далее. Продолжайте кидать 1к10 каждый раз, когда у персонажа должно

измениться настроение, до тех пор, пока его не вылечат, или пока он не умрет.

Когда колесо повернуто к удовольствию, у персонажа могут возникнуть неприятности с законом, появиться крупные долги, он может совершить некоторые глупые действия с тяжелыми последствиями, или, возможно, будет ранен или убит. Когда колесо повернулось к ужасу, у персонажа пропадают мотивации к действию, делая его крайне пассивным искателем приключений, кроме того всегда есть возможность, что он может сброситься с моста.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БЕЗУМИЯ

Когда персонаж сходит с ума, МИИ должен выбрать подходящее расстройство. Есть несколько способов того, как вы можете это сделать.

Первое, что нужно сделать, это подумать о событиях, которые привели персонажа к сумасшествию. В условиях игры это тот момент, когда герой не может пройти проверку Силы Воли для того, чтобы избежать получения расстройства.

Что же из произошедшего, заставило его пройти проверку Силы Воли? Он должен был сделать проверку, потому что он получил свое шестое (или седьмое, восьмое и т. д.) Очко Безумия. Что стало причиной этого события? Битва, вид ужасающего ритуала или нечто другое не менее ужасающее?

Предположим, что персонаж получает свое расстройство во время боя с гоблинами. Он перенес Критический урон, и едва остался жив, получив тяжелое ранение. Что творилось в голове персонажа после того, как он оправился от ранений?

- *«Гоблины ужасны! Они могут сделать мне очень больно!»* Это расстройство делает персонажа Устрашенным.
- *«Гоблины хотят захватить меня. Они ползают под половицами прямо сейчас».* Это расстройство порождает Нечестивых преследователей.
- *«Сладкий корень мандрагоры, от него вся боль уходит...»* Это расстройство делает его Мандрагорщиком.
- *«Зигмар спас мне жизнь, а взамен он хочет, чтобы я накормил всех голодающих детей-сирот в Империи. У меня есть план. На самом деле это просто, но нам понадобится шесть тысяч фунтов сыра. Кто со мной?»* Это расстройство порождает Безумного спасителя.
- *«Мне повезло остаться живым. Этот гoblin чуть не убил меня. Он ЧУТЬ НЕ УБИЛ МЕНЯ! Грязные гоблины. Я чуть не умер. Это гoblin ткнул меня копьём в грудь. Мне повезло быть... а! Это происходит снова!»* Это расстройство порождает Лезвия памяти.

- «Я ужасный искатель приключений. Эта битва с гоблинами доказывает это. Я не справился. Я просто сдаюсь. Какой смысл во всем этом? Мы никогда не собирались убить всех гоблинов». Это расстройство порождает Отчаявшееся сердце.
- «Вот я, вонючий, раненый, и никто не оказывает ко мне сочувствия. Ну, кроме леди Герберсон... Я уверен, что она говорила со мной прошлой ночью во сне. Как? Я не знаю. Но она говорит, что любит меня — вот и все, что имеет значение». Это расстройство порождает Потерянное сердце.

И так далее. Персонаж, который видит любимого человека, подвергаемого пыткам, может получить расстройство Нечестивая ярость. Персонаж, который сидел в ловушке около трех дней в темной грязной яме среди человеческих останков, может получить расстройство Гниение тела. Идея состоит в том, чтобы использовать немного логики, хотя, если вы хотите, вы можете сымпровизировать, устроить жеребьевку, а затем придумать, каким образом объяснить получение данного расстройства персонажем.

Другой полезный совет заключается в знакомстве с прошлым поведением персонажа, до того как он получил расстройство. Идеи будущих расстройств, возможно, уже были заложены в предыдущих ролевых сессиях.

Например, персонаж, который много пьет, может получить расстройство Губительная жажда. Персонаж, который пристрастился к азартным играм или является профессиональным игроком, может получить расстройство Раб удачи. Вспыльчивый персонаж может получить расстройство Зверь внутри. Идея состоит в том, что предыдущая жизнь предвосхищает будущее расстройство существующей личности.

Есть несколько видов безумия возникающих в результате одержимости персонажа демоном. Они не должны проходить легко, так как они являются потенциальным смертным приговором. Если вы решили использовать их в игре, излечение пострадавших персонажей должно стать основной сюжетной линией кампании.

ОТЫГРЫШ РАССТРОЙСТВ

Отыгрыш расстройства обычно возлагается на игрока. Но есть много способов, когда МИ может использовать расстройство персонажа в игре. В основе многих расстройств лежит заблуждение, указывающее на то, как персонаж воспринимает реальность. Персонаж считает нечто истинным, хотя очевидно, что это не так.

Поскольку МИ является тем, кто предоставляет игрокам всю информацию о том, что они видят, делают и тому подобном, МИ имеет возможность исказить эту информацию для душевнобольных игроков через призму расстройства персонажа.

Например, Грегор и его спутники в приключениях остановились в постоялом дворе на ночь. Грегор страдает от

расстройства Ядовитые мысли. После того как персонажи заняли столик и сделали заказ, МИ говорит им:

«Трое мужчин вошли в гостиницу. Они выглядят уставшими, а их одежда покрыта толстым слоем дорожной грязи. Один из них, кажется, одет в очень хорошую одежду».

После МИ обращается к Грегору и говорит:

«Несомненно, они преследовали вас. Вы не могли не заметить, что юноша в модных одеждах незаметно оглядывается и делает тайный жест своим попутчикам сделать тоже самое. Теперь он что-то шепчет одному из них, здоровому парню с мечом. Вы думаете, что видели его лицо прежде, в объявлении о розыске в Мидденхайме».

За тем же столом сидит Беатрикс, некоторое время страдающая от Великого искажения. МИ обращается к ней и говорит:

«Вы чувствуете, что человек в модной одежде только что украл один гвоздь из подошвы вашего ботинка, используя свои магические силы. Вы не уверены, что он собирается делать с ним, но думаете, что он задумал что-то плохое».

Для наркоманов и других персонажей с навязчивыми расстройствами (Губительная жажда, Мандрагорщик, Раб удачи, Беспокойные пальцы и Поджигатель) гораздо проще использовать их расстройства в игре. Во-первых, большинство из них вынуждены делать ежедневные проверки Силы Воли для того, чтобы держать свои вредные привычки в узде. Во-вторых, как МИ вы можете создать ситуацию, когда они будут вынуждены пройти проверку Силы Воли.

Например, за столиком на постоялом дворе сидит Отто, который является Поджигателем. МИ может просто обратиться к нему и сказать:

«Здесь много красивых свечей».

Цель МИ заключается не в том, чтобы «вести» персонажа на поводу, а в том, чтобы дать им достаточно информации для отыгрыша. И помните, что отыгрыш расстройств может повести игру в неожиданном направлении.

ЛЕЧЕНИЕ БЕЗУМИЯ

Безумие необычно для Старого Света. Больных, как правило, запирают в сумасшедшем доме, и они обречены на безрадостную жизнь среди лишений и жестокости. Есть несколько методов, которые могут помочь сумасшедшим, хотя ни один из них не является распространенным. Из них лишь магия может вылечить безумие, заключающееся в Одержимости демоном.

Хирургия

Первая операция. Она является грубым экспериментальным процессом, который довольно опасен для пациента. Для того, чтобы хотя бы попытаться провести её, врач

ТАБЛИЦА 9-2: ЛЕЧЕНИЕ БЕЗУМИЯ

Сложность лечения	Эффект от успешной проверки
Сложное	Пациент теряет 1 ОБз
Трудное	Пациент теряет 1к10 ОБз
Очень трудное	Пациент вылечился от 1 Расстройства

ТАБЛИЦА 9-3: НЕУДАЧНОЕ ЛЕЧЕНИЕ

к100	Результат
01-20	Хирургический триумф: В то время как операция оказалась неудачной, она не навредила пациенту.
21-40	Больно не будет: Пациент получил 1к10 Очков Безумия
41-60	Уп-с: Несчастный больной теряет 1к10 Интеллекта навсегда.
61-80	Я ненавижу, когда они дергаются: Пациент должен пройти проверку Стойкости или умереть под ножом. Даже если он выживет, он теряет 1к10 Интеллекта навсегда и получает 1к10 Очков Безумия.
81-100	Зажим!: Пациент умирает на операционном столе от тяжелых ран и кровопотери.

ТАБЛИЦА 9-4: ЛЮБИТЕЛЬСКАЯ МЕДИЦИНА

к100	Результат
01-20	Надежное средство: Препарат бездейственный и аптекарь знает это.
21-40	Бодрит и освежает: Препарат бесполезен, но считается алкогольным напитком.
41-60	Может вызывать сонливость: Препарат, при употреблении, усыпляет на 1к10 часов.
61-80	Ртутная настойка: Препарат, при употреблении, дает 1 Очко Безумия.
81-100	Слабительное: Лекарство ядовито, при употреблении необходимо пройти поверку на Стойкость или потерять 1к10 Здоровья, независимо от Бонуса Стойкости.

должен иметь навык Лечение и талант Хирургия. Этот процесс занимает 1к10 часов, в конце которых необходимо провести проверку навыка Лечение. Проверка бывает сложной, трудной и очень трудной, в зависимости от того, какой цели хирург пытается добиться. На самом деле лечение безумия — это очень трудный процесс. **Таблица 9-2: Лечение безумия** соотносит сложность проверки хирургии и то, что может быть достигнуто успешной проверкой Лечение. Все операции такого типа снижают Здоровье пациента до 0 (они воздействуют на мозг, в конце концов!). Нормальное восстановление может начаться только после завершения операции.

Если проверка провалена, в независимости от сложности, МИ должен обратиться к **Таблице 9-3: Неудачное лечение** для того, чтобы выяснить, что же случилось.

Пример: Доктор Николас хочет вылечить пациента, который находится на грани сумасшествия (он имеет 7 Очков Безумия). Он предполагает, что необходимо провести трудную (-20%) проверку Лечение. В случае успеха, его пациент потеряет 1к10 Очков Безумия и, как он надеется, возвратится к нормальной жизни. К сожалению, доктор Николас, терпит неудачу в своей проверке навыка и поэтому он обращается к **Таблице 9-3: Неудачное лечение**. Он выбрасывает 25, так что его операции оборачивается для пациента получением еще 1к10 Очков Безумия. Это может быть достаточно, чтобы вытолкнуть пациента за грань и свести с ума. Доктор Николас решает уехать из города до того как его неудача будет предана огласке...

НАРКОТИКИ

Травяные и химические смеси не могут избавить от безумия. В лучшем случае они могут подавить безумие на короткое время. Наркотики, влияют, по меньшей мере, на разум. Каждая из настоек должна быть специально создана для больного, для того, чтобы надлежащим образом противодействовать безумию. Изготовление лекарства требует Ремесленных инструментов (Аптекарские), 2к10 золотых крон на ингредиенты и занимает 1к10 часов. При успешной очень трудной (-30%) проверке Ремесла (Аптекарь) препарат работает и может подавить безумие персонажа на одну неделю. Если проверка провалена, то настойка не эффективна и потенциально опасна. МИ должен обратиться к **Таблице 9-4: Любительская медицина** для того, чтобы узнать какой эффект препарат оказывает при употреблении. Производитель препарата всегда считает, что он всё сделал правильно, даже если только таблица не говорит об обратном.

МАГИЯ

Есть несколько заклинаний, которые могут помочь при сумасшествии. Прежде всего, заклинание *Лечения Безумия Шалли* (см. главу Магия). *Трансмутация нестабильного разума* (см. Главу VII) также может помочь (или нет). Основная трудность в магическом лечении это не побочные эффекты, а поиск знающих заклинателей. Лишь горстка священников и магов в Империи достаточно опытна для того, чтобы использовать магию, подобную этой. Найти их и убедить помочь будет приключением само по себе.

— ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ —

На протяжении большинства своих приключений, персонажи будут сталкиваться с различными опасностями, такими как сектанты, монстры, недуг безумия, смерть и несчастья. Если им действительно не повезет, они также будут иметь дело с магией.

В мире «Боевого молота» магия недружелюбна и тяжела в применении. Хотя игроки могут не знать этого, каждый раз, когда они сталкиваются с магией, они сталкиваются с переменчивой природой Хаоса, что само по себе является опасным и губительным для рассудка. Магия развращает всех, к кому прикасается в той или иной форме. Она может исказить тела и уничтожить умы. Она может привести к предательству друзей и содействию порочным силам.

Магия может добавить новые возможности и повороты сюжета в вашу игру, создать предпосылки для дружбы или породить кровавую вражду. Какова цена силы? Как далеко вы готовы зайти ради победы? Осторожно используйте ее, и тогда ваше приключение засияет новыми красками. Благодаря новым элементам вы сможете раскрыть новые грани характеров персонажей игроков, о существовании которой их игроки даже не подозревали.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ МАСТЕРОМ ИГРЫ

Если в составе вашей группы нет заклинателей какого-либо типа, то случайные встречи с сумасшедшими магами, подчиненными чужой воле демонами, или скрывающимися свою природу ведьмами могут оказаться достаточными для того, чтобы получить представление о магии. Персонажи могут быть вовлечены в сценарий «Охотник за головами», или найти себе в проводники подозрительного и мстительного мага. Они могут найти артефакт, который кажется безвредным, но говорит с ними в сновидениях, или стремятся настроить их друг против друга. Чтобы вы ни решили, коварная, тонкая и развращающая природа магии должна стать явной.

Если у вас есть маги в вашей группе, то эта задача становится немного более сложной и долгосрочной. Использование магии имеет социальные и личные последствия для персонажа, а вам дает возможность их использовать. Магия похожа на легкий путь к могучей силе, а персонажи имеют целый набор заклинаний в своем распоряжении. Они будут стремиться использовать магию везде. Не беспокойтесь об этом, потому что они скоро узнают, что многие вещи в мире «Боевого молота» не всегда таковы, какими кажутся.

КОЛДОВСКОЙ ВЗГЛЯД

Маги и колдуны живут обособленно ото всех. Они слышат, видят и чувствуют потоки магии, пронизывающие мир. Будьте готовы описать им то, что открывается их взору, но не тратьте на это много времени, чтобы не утомить

других игроков. Иногда Колдовской взгляд будет предупреждать магов об опасности или давать им полезную информацию. Однако, большую часть времени он будет мучить их. Это может быть отличным способом для создания напряжения. Представьте себе, что прибыв на постоянный двор, при взгляде на него Вы видите нити Аметистовой магии смерти. Вы просто знаете, что ничего хорошего это не сулит. Затем представьте, что ваш колдовской взгляд иногда обращается на вас самих. Вы расскажете об увиденном своим товарищам или проигнорируете увиденное?

Иногда вам нужно обуздать игрока, который использует магию бездумно и без реального уважения к силам, которыми он владеет. Не бойтесь делать это, если заклинания становятся слишком обычными и предсказуемыми и если повествование теряет свою остроту. Даже если некоторые неудачные заклятия или молитвы Ранальду никогда не навлекут проклятия Тзинча, вы можете предупредить вашего персонажа о пристрастии к использованию своих сил. Создания Хаоса из раздела ниже содержат несколько ужасных демонических созданий, которые вы можете натравить на своих своенравных магов. Описания с намеком на угрозы и опасности могут испугать ваших игроков, остановить расточительное использование заклинаний и перейти к продуманному ролевому отыгрышу. Представьте себе волшебника, который кричит на весь дом, спасаясь от врагов, которых лишь он может видеть. Являются ли созданием его сумасшедшего разума или Гнойные черви реальны?

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ

Маги имеют и другие проблемы, нежели те, что создает их сознание. Ордена Магов, созданные несколько сотен лет назад, все еще являются относительно новым политическим институтом в жизни общества и поэтому большая часть людей все еще не уверена, в безопасности магии. Маги ненадежная преграда между реальным миром и Царствами Хаоса. Они несут опасность и раздор всю двух с половиной тысячелетнюю историю Империи, так что не удивительно, люди зачастую не хотят иметь с ними дело. Особенно часто оскорбляют и преследуют эльфийских магов. Они могут не платить взносы в Ордену Магов, но социальные штрафы более чем компенсируют это. НПИ думают, что опасностей можно избежать, если эльф на месте оплатит «подать за уши», штраф за безопасность или, чтобы сделать невозможным сотворение заклинаний, его стоит заковать в кандалы. Другие НПИ могут сильно бояться магов, скрываясь при встрече, избегая их взгляда или даже пачкая исподнее, при встрече с магом. Товары магам будут продавать за большую цену, добыть информацию будет труднее, маленькие дети могут бросать в них камни на улице. Но не стоит акцентировать на этом слишком много внимания, так как это может испортить ощущения от игры. Вам стоит руководствоваться незаметным присутствием магии.

ВОПЛОЩЕННЫЙ ХАОС

Свободно используйте следующих легендарных созданий, описывая проявления Хаоса или обуздывая небрежное заклинательство. Это не монстры как таковые, они не имеют характеристик или профиля, они не могут драться, от них нельзя скрыться или остановить их, поскольку они являются проявлением душевных сил мага. Они принимают форму чудовищ из распространенных мифов, легенд и слухов. Игрокам, конечно, не следует знать об этом, и вы должны действовать так, как будто они являются «реальными» существами.

ПИ маг узнал о них либо во время своего обучения в коллегии, либо из запрещенных томов знаний. Вы, как МИ, должны стремиться к тому, чтобы у вашего игрока на лбу появлялись капельки пота при первых признаках их появления.

ТЕМНЫЕ ГОНЧИЕ (THE DARK HOUNDS)

Этих невидимых охотников описывают как волкодавов, черных как сажа, с медными боками и железными клыками. Используя пламя в качестве портала в этот мир, они ищут свою добычу, сжигая своим палящим дыханием все на пути к ней. Запах горелого мяса, копоти и горячего железа — вот их предвестники.

Также известны как: Сумрачные, Неистовая свора, Железные псы.

Их привлекает: Огненная магия, разрушительные заклинания.

ВСЕЗНАЮЩИЙ ЗМЕЙ (THE ALL-KNOWING SERPENT)

Возбужденные художники и безумные гении пытались описать грандиозность змеиных размеров, его шипы цвета слоновой кости или глубину его ужасающих глаз. Ни один не преуспел в этом. Огромный белый змей входит в этот

мир через зеркала и гладь стоячей воды, скользя к своей жертве с неестественной скоростью и изяществом. Те, кто привлекают его внимания, иногда видят отражение змея, как раз перед тем как он опутает их. Звон зеркал и легкий звук скольжения его шипастого тела являются предвестниками приближения Змея.

Также известен как: Мудрый аспид, Искуситель, Шипастый.

Его привлекает: Магия света, янтарная магия, магия теней, заклинания иллюзий.

СЛУЖАНКИ (THE HANDMAIDENS)

Говорят, что они души сожженных ведьм. Страшных служанок могут увидеть лишь их будущие жертвы. Появляясь из дверных проемов, окон и других порталов, эти крылатые, безглазые тени чувствуют страх своих жертв, движутся на запах и нападают на его источник, не зная пощады. Иногда они вбивают черные железные гвозди в плоть своих жертв. Хлопанье крыльев и скрежет когтей являются их предвестниками.

Также известны как: Рубцеватые девы, девы Рока.

Их привлекает: Золотая магия, небесная магия, заклинания превращения и удачи.

ГНОЙНЫЕ ЧЕРВИ (THE ROTWYRMS)

Грешный маг может вызвать Гнойных червей на любой кусок мертвой плоти, лежащий рядом с ним. Безмозглые и безжалостные, эти раздутые мясистые личинки ползут к своей жертве с ужасающей скоростью. Неограниченные смертной плотью, они могут проходить через любую материю, в поисках своей цели — плоти заклинателей. Запах разложения и жужжание мух их предвестники.

Также известны как: Плотоеды, Колдовские черви

Их привлекает: Магия жизни, магия смерти, заклинания плоти.

— НАГРАДЫ —

Персонажи в мире «Боевого Молота» имеют дело со страхом, ужасом, безумием и смертью ежедневно. Можно спросить: почему они это делают? Что дает этот опыт, стоящий боли и ужаса? В этом разделе описываются награды, которые игровые персонажи могут получить во время приключений и приводятся несколько советов о том, как лучше распределять эти награды между персонажами.

ОЧКИ ОПЫТА

Очки Опыта (ОО) являются наиболее распространенной наградой в РИБМ. Персонажи используют их для того, чтобы перейти в другую карьеру, приобретать достижения, навыки, таланты — этот процесс представляет собой способ, посредством которого они развиваются и становятся сильнее с течением времени. Как МИ вы несете ответственность за присуждение очков опыта. Вы должны выдавать их достаточно для того, чтобы гарантировать развитие героев, но не в таком количестве, чтобы они ме-

няли карьеры слишком быстро. Ниже описаны несколько различных подходов к раздаче Очков Опыта.

АБСТРАКТНЫЙ МЕТОД

Это самый простой способ распределения очков опыта, рекомендуемый для начинающих. Он состоит из одной простой рекомендации: дать каждому игроку 100 ОО за каждые 4 часа игры. Это средняя продолжительность игровой сессии, так что этот метод гарантирует, что после каждой игры игрок может приобрести достижение, новый навык или талант.

В то время как другие методы основываются на успехах персонажа, абстрактный метод основывается на том, что всякий опыт ценен. Этот способ интересен тем, что в его основу заложен принцип выживания. Если персонажи смогут пережить все, с чем они столкнутся в Старом Свете — они заслужили награду.

4 часа — довольно условный параметр и может быть пе-

решотрен: если ваша группа проводит много времени шутя, прерываясь на перекусы и тому подобные вещи, вы можете решить, что 6 часов является наиболее оптимальным вариантом. Если сессия длится в среднем 3 часа, но она полна приключениями, то, как вариант, используйте этот промежуток времени.

ДРАМАТИЧЕСКИЙ МЕТОД

Этот метод присуждения очков опыта основывается на структуре многих пьес, книг и фильмов. Чтобы правильно его использовать, вы должны изучить приключение, с которым вы работаете, и разделить его на «акты». Традиционная модель состоит из трех актов. Первый — раскрывает сюжет и вводит персонажей в него. Во второй части персонажи будут иметь дело с различными врагами и проблемами, в это время они узнают больше о разворачивающейся истории. В третьем и заключительном акте, история подойдет к своей развязке, и персонажи победят или потерпят поражение.

С помощью этой структуры, присуждайте очки опыта после каждого акта. Типичный диапазон наград от 50-100 ОО, в зависимости от продолжительности действия и успешности деяний героев. Вы можете присудить 150 ОО по завершению третьего акта, поскольку он также является концом приключения. Драматический метод основан на истории, а не на продолжительности вашей сессии и вы можете закончить акт в середине сессии. Это нормально. Вам просто нужно взять небольшой перерыв, распределить ОО, пусть ваши игроки распределят их, как они пожелают. Затем начните следующий акт.

ДЕТАЛЬНЫЙ МЕТОД

Как следует из названия, это самый трудоемкий способ вручения очков опыта, но он дает вам ещё больший контроль. При использовании детального метода, вы разбиваете приключение на составные части и присуждаете Очки Опыта за успешное завершение каждой части. По сути, каждый шаг в части приключения имеет свою награду. Награды варьируются от 5 ОО за незначительные события, до 50 ОО за серьезные деяния. При рассмотрении соответствующего вознаграждения для каждой сцены, вы можете использовать **Таблицу 9-5: Преодоление трудностей**. Этот способ разбивает каждую сцену на части, используя в качестве градации таблицу сложности проверок.

Пример: На одной сессии персонажи спускаются в канализацию, в надежде найти воровскую банду. Они столкнулись с небольшой группой скавенов, и всту-

пили в тяжелую и стремительную битву. После боя им удалось найти штаб-квартиру воров. Воров в ней не было, поэтому персонажи устроили засаду и сессия завершилась захватывающим повествованием о возвращении воров. На этой сессии МИ присудил награду 10 ОО за информацию о том, что необходимо спуститься в канализацию, 30 ОО за битву со скавенами и 15 ОО за поиск укрытия воров. На следующей сессии они получают награду за засаду, если персонажи выживут в битве с жестокими ворами на их территории.

Как и при сложности проверок, вы должны стараться быть справедливым при определении награды за преодоление сложностей. Было ли легко преодолевать препятствия или цена победы была высока? Были ли персонажи в невыгодном положении (возможно, из-за магии или значения бросков)? Пришлось ли им потратить Очки Судьбы для того, чтобы выжить? Все эти вопросы необходимо учитывать при распределении Очков Опыта и определении сложности.

Вы должны также рассмотреть вопрос о важности столкновения при распределении Очков Опыта. Если ПИ ввязался в случайную уличную драку, то это вряд ли достойно награды. Случайные столкновения в конце длинного приключения, однако, стоят дополнительных Очков Опыта, возможно, даже двукратной награды взамен обычной.

РОЛЕВЫЕ НАГРАДЫ

В дополнение к распределению Очков Опыта за боевые столкновения, вы также можете присуждать индивидуальные награды за хороший отыгрыш после каждой сессии. Ролевые награды, как правило, должны находиться в диапазоне от 5 до 30 ОО и они не присуждаются автоматически. Идея состоит в том, чтобы вознаградить игроков, которые делают исключительную работу, изображая своих героев. Понятие «хороший ролевой отыгрыш» весьма субъективно. Существует искушение вознаградить шумных и веселых игроков, но здесь вы должны попытаться учесть личность изображаемого персонажа. Задумчивый гном-наемник не будет доминировать в социальных ситуациях, но эффектный отыгрыш личности достоин награды. Поскольку кампания продолжается, и персонажи развиваются, каждый игрок в группе получит большее понимание личности своего персонажа. Это упростит присуждение Очков Опыта за ролевой отыгрыш спустя какое-то время.

ОЧКИ СУДЬБЫ

Как уже говорилось ранее в этой главе, Очки Судьбы могут быть даны персонажам после завершения основной линии приключения. Они представляют собой конечную награду в РИБМ, и поскольку каждое Очко Судьбы по существу дает персонажу «дополнительную жизнь», вы должны скупы при их распределении.

ТАБЛИЦА 9-5: ПРЕОДОЛЕНИЕ ТРУДНОСТЕЙ

Сложность	Получаемые ОО
Очень легка	5
Легка	10
Простая	15
Средняя	20
Сложная	30
Трудная	40
Очень трудная	50

СОЦИАЛЬНЫЙ СТАТУС

Очки Опыта основаны на игровой механике, но награда в игровом мире может быть столь же важна. В то время как персонажи проходят через различные карьеры, они имеют возможность повысить свой статус в обществе Империи. Получение социального статуса, руководящих должностей в различных группах, членство в тайных орденах и организациях — все это большие награды для ПИ.

Часто игра будет подсказывать эти награды вам. Некоторые игроки довольно откровенны, так что они могут просто подойти и сказать что-то вроде: «Я хочу быть храмовником Ульрика». Если это реализуемо в рамках кампании, то ваша задача обеспечить в сюжете возможность достичь этого статуса, если персонаж делает всё правильно на пути к своей цели. Другие игроки могут быть более скромными или просто не знать, чего они хотят. Игрок может, например, желать получить карьеру Рыцаря, но понятия не имеет, каким Рыцарем он хочет быть. Когда персонаж готовится к смене карьеры, вы можете дать ему возможность вступить в Рыцари Сияющего Солнца в знак признания его героизма, проявленного в предыдущих приключениях. Это не только придаст новый смысл его карьере, но повысит социальный статус персонажа в обществе.

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОБУЧЕНИЕ

Как правило, персонажи не могут приобретать навыки и таланты, которые не являются частью их текущей карьеры. Это сделано намеренно. Если бы персонажи могли выбирать любые навыки и таланты, которые они бы хотели, вся карьерная система была бы сломана. При выборе новой карьеры, обратите внимание в первую очередь на то какие навыки и таланты могут быть получены. Это одна из самых захватывающих частей при выборе карьер.

Тем не менее, вы можете вознаградить персонажей, имеющих специальную подготовку, которая позволяет им покупать навыки и таланты вне пределов своей карьеры, но это должно быть редким явлением. Вы также должны

убедиться, что персонажи оправдают эти приобретения своими действиями. Персонажи должны искать учителей, тратить время на обучение и, зачастую, расходовать значительные суммы денег. Но даже тогда, такие навыки и способности должны стоить 200 ОО вместо обычных 100 ОО. Вы можете использовать такой подход в особых обстоятельствах, но не делайте это слишком часто. Ваши игроки не должны предполагать, что они могут приобрести все желаемые навыки независимо от их карьеры.

МИРСКИЕ БЛАГА

Деньги одни из классических мотиваторов, и они хорошо работают в качестве награды, в частности, для персонажей, идущих по кривой дорожке воровства или выходцев из более низкого социального класса. Поэтому легко понять, почему такие персонажи предпочитают материальную награду. Для других персонажей, наградой будет доступ к новому оборудованию или более редким и привлекательным вещам. К примеру, для аркебузира пределом мечтаний может быть хохландская длинноствольная винтовка.

Вы должны быть осторожны с деньгами и товарами, однако Старый Свет представляет собой жестокий мир, поэтому очень сложно накопить кучу денег и купить самые дорогие вещи. Важно также помнить, что Империя полна опасных преступников, которые сделают все, чтобы приумножить свое богатство за чужой счет.

Персонажи, которые выставляют напоказ свое богатство, обратят на себя внимание, и вы, как МИ, должны это использовать. Богатые персонажи должны иметь дело с рэкетирами, шантажистами, ворами и головорезами. Это цена, которую они платят за свое счастье.

Редкая награда может быть магическим предметом. *РИБМ* не та *РИ*, в которой каждый персонаж будет нагружен магическими предметами после нескольких приключений. Персонаж должен быть счастлив, если он станет обладателем хотя бы одного магического предмета. Самые сильные персонажи в мире «Боевого Молота» могут обладать лишь тремя магическими предметами, и то если им очень повезет.

ГЛАВА X: ИМПЕРИЯ

«Как обычно, Империя — единственный кинжал, торчащий среди анархии».

— Неизвестный насмный убийца.

В этой главе предоставлена информация об основном сеттинге «Боевого молота» — Империи. Она написана для Мастера Игры, и в ней много информации, кото-

рую обычный имперский гражданин может и не знать. Игроки не должны читать эту главу без разрешения Мастера Игры.

— ОБЗОР —

Империя — самая крупная и старая нация Старого Света, и самая надежная защита человечества от постоянной угрозы Хаоса. Империей правит Карл Франц (Karl Franz), и она раскинулась от Моря Когтей (Sea of Claws) и Кислева (Kislev) на севере до Краесветных гор (World's Edge Mountains) на востоке и юге и до Серых гор (Grey Mountains) на западе. Почти вся Империя покрыта древними, густыми лесами — рассадником диких и злых существ. Города и деревни, как островки цивилизации, стоят среди этой непроходимой глуши, и народ Империи постоянно борется с разнообразными опасностями, окружающими его.

ЭПОХА ЗИГМАРА

История Империи начинается около двух с половиной тысяч лет назад, когда эльфы уже давно покинули берега Старого Света, гномы сидели в своих горных твердынях, а человечество было примитивной расой, на которую охотились и твари Хаоса, и яростные орки, и злые гоблины, и жуткая нежить. В это же время появился самый великий герой людей, который когда-либо был в этом мире — Зигмар. Сын вождя племени унберогенов, он еще в юном возрасте быстро достиг вершин власти. Вскоре ему предстояло стать непревзойденным воином и проницательным вождем. Когда орочьи мародеры захватили в плен гномьего короля Кургана Железнодорожного (king Kurgan Ironbeard), именно Зигмар и его воины победили орков и освободили короля. В награду за это Курган даровал Зигмару свой рунный молот, легендарный Череполом (Гал-Марац, на гномьем языке), который стал символом имперской власти и древнего союза с народом гномов, и остается им до сих дней.

Когда Зигмар стал вождем племени унберогенов, он повел его на затяжную войну с захватившими земли и терзающими людей зеленокожими. Зигмар собирался изгнать злобных тварей со своих земель. Почти десять лет он воевал против орков и гоблинов, и после этого все древние племена либо присоединились к унберогенам (Unberogens), либо удалились на юг и на север. Так была основана новая нация.

Кампания Зигмара закончилась битвой на Перевале Черного Огня, где Зигмар со своими вождями, плечом к плечу с гномами короля Кургана сразился с самой огромной ордой зеленокожих, которая когда-либо собиралась. Орки превосходили их числом, но союзники сумели разбить орду и оттеснить ее остатки на юг, значительно сократив

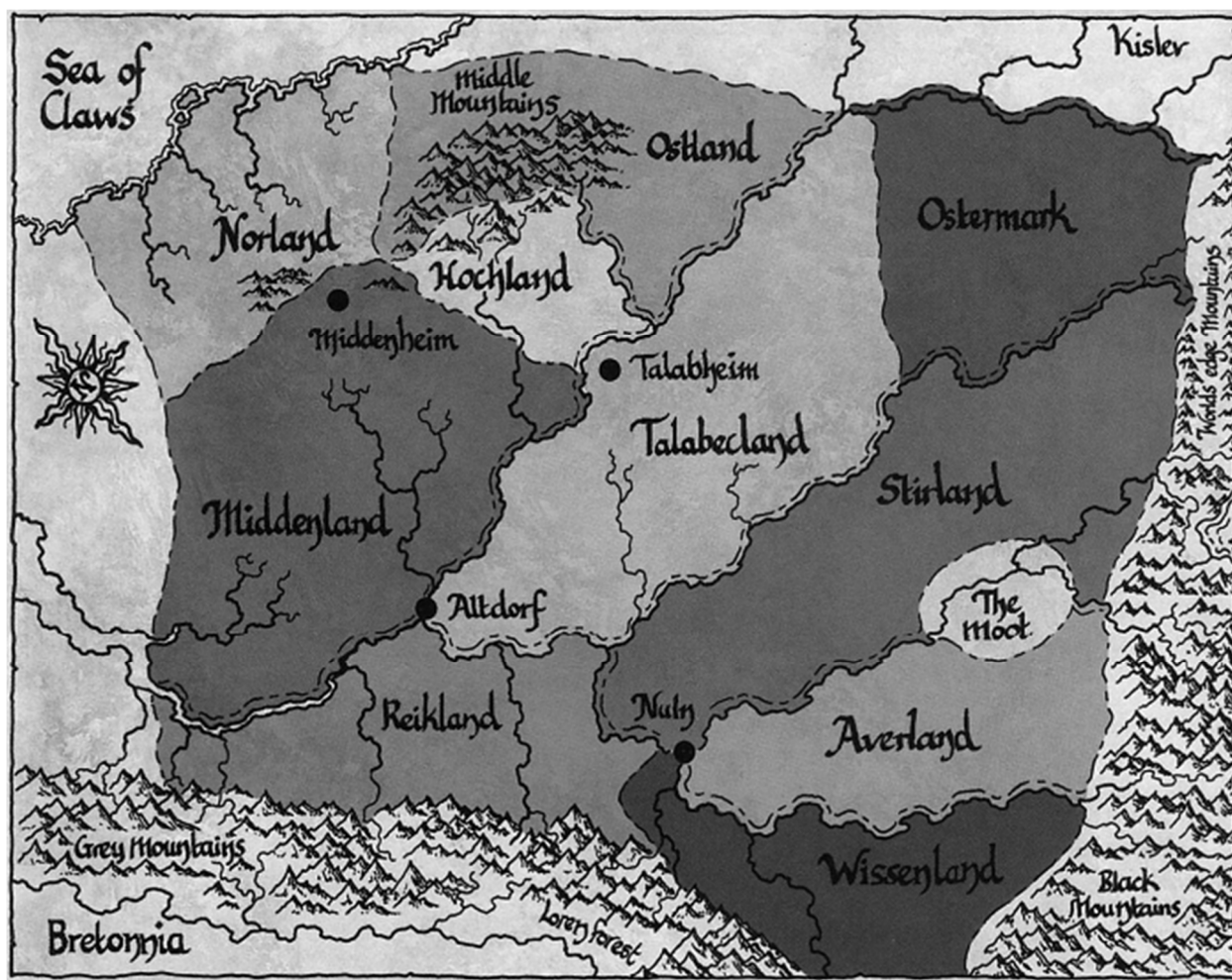
присутствие орков к северу от Черных гор. После этой трудной победы вожди заключили соглашение, связавшее их судьбы и судьбы их потомков на две с половиной тысячи лет.

Гномы подарили Зигмару величественную корону, и он стал первым императором. Почти пятьдесят лет Зигмар восстанавливал свою новую Империю от последствий войны с орками, и при его правлении нация процветала и увеличивалась. Мирными эти времена вряд ли можно было назвать, так как много кошмарных монстров скрывалось в лесах, и многие посягали на власть Зигмара. В восемьдесят лет все еще оставаясь могучим воином и непревзойденным лидером, Зигмар почувствовал тяжесть времени и передал императорскую корону другим вождям. По легендам, он ушел на восток, чтобы навестить Караз-а-Карак (Karak-a-Karak) и своего давнего друга Кургана Железнодорожного, но что с ним случилось никому неизвестно.

Зигмар не оставил наследника, который мог бы занять его престол. Чтобы избежать войны за господство, вожди племен согласились выбирать одного из своего числа, чтобы править вместо Зигмара. До сего дня император — первый среди равных, а не абсолютный монарх. За долгие века земли племен превратились в провинции, а вожди стали называть себя курфюрстами. Через поколение Зигмар был объявлен богом-покровителем Империи, и за прошедшие века его культ стал самой могущественной организацией в государстве.

Империя не является единой страной, а состоит из разных провинций, связанных традициями, культурой и политикой. Силой Империи с момента ее основания было единство, и хотя за ее историю это единство часто подвергалось испытаниям и нарушалось, до сегодняшнего дня она переживала, все темные времена и даже становилась еще сильнее.

За историю Империи ее курфюрсты и другие дворяне часто вступали в распри между собой и порой даже доходили до войн. Потомки прежних вождей до сих пор соперничают за власть, создают и рвут союзы, захватывают владения друг друга, и только способный лидер может объединить их против великой общей угрозы. Нынешний император — Карл Франц, Принц Альтдорфский и курфюрст Рейкланда — именно такой лидер, хотя, как у любого другого человека, обладающего властью, у него много врагов.



— ПРОВИНЦИИ И ПОЛИТИКА —

Люди Империи говорят на одном языке (рейкшпиле) и обладают одними корнями, однако они разнятся между собой. Это различие стало особенно заметным за последние столетия, когда Империя разделилась на крестьянство и горожан, а провинции стали различаться по богатству — на западе более богатые, более бедные на востоке. Кроме того, стоит отметить появление богатых и могущественных бургомистров, и рост значения культа Зигмара. В общем, нынешняя Империя сильно отличается от того государства, которым когда-то правил Зигмар и первые императоры.

ЗЕМЛИ КУРФЮРСТОВ

Изначально было двенадцать графов, но провинция Солланд (Solland) была уничтожена вторжением орочьего вождя Горбада Железного Когтя (Ork warlord Gorbad Ironclaw) и теперь стала частью Виссенланда, а старая провинция Драквальд (Drakwald) оказалась захвачена зверолодами и другими тварями. Земли убитого курфюрста поделили Нордланд и Мидденланд, хотя до сих пор обсуждаются новые границы, и дело часто доходит до военных действий. Не так давно жадный император Дитер IV (Dieter IV) за солидную сумму дал сецессию городу Мариенбургу (Marienburg), и последние сто лет крупный порт яро отстаивает свою независимость.

Таким образом, сейчас насчитывается десять провинций: Аверланд (Averland), Виссенланд (Wissenland), Мидденланд (Middenland), Нордланд (Nordland), Остланд (Ostland), Остермарк (Ostermark), Рейкланд (Reikland), Талабекланд (Talabecland), Хохланд (Hochland) и Штирланд (Stirland). Из них на данный момент самая могущественная — Рейкланд. Последние сто лет в ней располагался трон императора, и именно в Рейкланде расположен город-государство Альтдорф (Altdorf) — столица империи и резиденция Колледжей Магии и Церкви Зигмара.

Сила и влияние других провинций растет и ослабевает в зависимости от способностей и планов их курфюрстов, войн и политики. Обычно самые выдающиеся из них — Мидденланд и Талабекланд. Мидденланд — это одна из самых диких и опасных провинций, но ее столица Мидденхайм (Middenheim) является центром поклонения древнему богу Ульрику, поэтому она обладает властью, не соответствующей своим богатствам и ресурсам. Границы Талабекланда очерчены реками Талабек и Штир, притоками великого Рейка, и его богатство принесла ему торговля и обложение налогами купцов, путешествующих между Нульном (Nuln), Альтдорфом, Мариенбургом и восточными провинциями.

Южнее находятся провинции Штирланд, Виссенланд и

Аверланд, которые не так сильно окутаны густыми лесами, как остальная Империя, и большую часть их богатств дают плодородные поля и шахты у подножия Красветных гор. Шерсть, лошади и пшеница стоят приличных денег на северных и западных рынках, хотя за последние века могущество этих сельских провинций меркнет, так как крепчает класс городских купцов.

Другие провинции не обладают значительными ресурсами, которые могли бы обеспечить им власть. Остланд, Нордланд, Хохланд и Остермарк сохраняют свое влияние только благодаря союзам с более сильными провинциями. Во времена междоусобиц курфюрстов поддержка таких провинций может очень пригодиться.

Каждой провинцией правит курфюрст, полный титул которого — граф-избиратель. За века браков и альянсов между правящими семьями создалась запутанная сеть отношений, договоров, торговых соглашений, и при этом часто появляются разногласия. Многие из курфюрстов также обладают другими титулами; некоторые из них военные, другие наследственные или почетные. Карл Франц является не только императором и курфюрстом Рейкланда, но и считается также Принцем Альтдорфским, а курфюрст Мидденланда Борис Тодбрингер (Boris Todbringer) — графом Мидденхайма. Правитель Талабекланда известен как оттила, в честь самопровозглашенной императрицы Оттилы (Ottilia), а правителю Мариенбурга, также являющемуся курфюрстом Нордланда, после сецессии было запрещено возвращаться в город под страхом смерти. Курфюрст Остермарка известен также как Хранитель Границы (Warden of the Marches), и император выделяет ему солидные средства, хотя сколько денег из них тратится в действительности на военные нужды зависит от правителя провинции.

РАСЦВЕТ ГОРОДОВ

Ниже курфюрстов стоит разнородное дворянство — графы, кронпринцы, принцы и бароны. Некоторые из них до сих пор сохраняют свое влияние, оставшееся с прошлых, феодальных времен, а другие владеют только своим замком, а всю их власть за прошедшие поколения прибрали к рукам купцы и бургомистры.

С расцветом купеческого класса в последнее время в Империи происходят крупные перемены. Особенно стоит отметить расцвет таких городов-государств, как Альтдорф, Нульн, Талабхайм (Talabheim) и Мидденхайм. Дворяне до сих пор сохраняют титулы, связанные с этими городами, но их политическое влияние в них совсем не такое, как раньше. Там правят картелы бургомистров вместе с ремесленными гильдиями и религиозными общинами.

АЛЬТДОРФ

Каждый город считает себя величайшим, но стоит признать, что самый великий город Империи — это все же Альтдорф. Помимо того, что Карл Франц держит тут свой двор, в этом месте еще расположены Колледжи Магии, Школа Инженеров и центр Церкви Зигмара, а также множество других учреждений и Императорский зве-

ринец. Город раскинулся на нескольких островах и равнинах в месте, где встречаются реки Рейк и Талабек. В Альтдорфе находится Рейкпорт — конечное место, куда могут доходить океанские корабли. Купцы, желающие везти свои товары дальше по Талабеку или Штиру, должны разгрузить их тут и заплатить соответствующие налоги и пошлины.

НУЛЬН

Нульн является экономическим центром земель Верхнего Рейка и важным центром торговли, как и Альтдорф. Он контролирует товары, идущие из Виссенланда, Штирланда и Аверланда. На деньги от этой торговли здесь основано множество учреждений, более старых и придерживающихся более традиционных взглядов, в отличие от Альтдорфа. Кроме того, именно здесь построена знаменитая Школа Артиллерии. Самые крупные артиллерийские орудия куют в Нульне, и курфюрсты готовы платить большие деньги за то, чтобы нанять или купить их. Жители Нульна очень гордятся своим мостом — последним, который полностью соединяет берега Рейка. Это инженерное чудо способно подниматься и опускаться, чтобы пропускать корабли или создавать заграждение на реке.

ТАЛАБХАЙМ

Талабхайм находится в центре огромного кратера, появившегося в доисторические времена в ходе какого-то катаклизма, и земля в пределах этой естественной окружности необыкновенно плодородна. Из талабекского порта Талагаад продукты с этих полей посылаются на запад в Альтдорф или по Старому Лесному Тракту (Old Forest Road) отправляются в Мидденхайм. Стены кратера и так создают солидное препятствие, но они еще и защищены башнями и бастионами, некоторые из которых построены среди лесов, а другие вырублены прямо в камне и соединены подземными галереями. Чтобы охранять стены Талабхайма, нужно много тысяч человек, но зато город никогда не сдавался врагу.

МИДДЕНХАЙМ

Защищенный не хуже Талабхайма, Мидденхайм, без сомнений, самый неприступный из бастионов Империи. По учениям культа Ульрика, когда мир был молод, их бог искал место, которое он мог бы назвать своим домом, и его брат Таал — повелитель всех богов — даровал ему великую гору, поднимающуюся из леса, как копьё. Ульрик нанес по вершине горы могучий удар своей рукой, и поэтому древний тевтогенский народ назвал гору Фаушлаг («Первый Удар»)(Fauschlag), хотя намного чаще ее называют Ульриксберг (Ulricsberg), особенно те, кто не является жителем города. Мидденхайм раскинулся на ее вершине, в миле над землей, и к нему ведут четыре извивающихся прохода. Властное присутствие города чувствуется во всех окрестных лесах.

В центре Ульриксберга расположены катакомбы из естественных туннелей и пещер, которые за столетия расширили гномы, а также гоблины и мерзкие скавены. В эти темные глубины регулярно посылаются патрули, большая часть выходов в город из них запечатана и охраняется, однако все

ИМПЕРСКИЙ КАЛЕНДАРЬ

В Старом Свете используют много разных календарей. Гномы и эльфы пользуются собственной системой летоисчисления, но в Империи стандартно используют свой календарь. Он начинается с коронации Зигмара, сумевшего объединить племена людей после победы в битве при Перевале Черного Огня. В «Боевом молоте» считается, что текущий год — 2522 по Имперскому календарю (ИК), но Мастер Игры при желании может провести кампанию в другом времени. Например, вы можете выбрать для игры время Эпохи Трех Императоров, где есть масса возможностей для приключений. Основы имперского общества очень мало изменились за все это время, и поэтому можно проводить кампанию в любом времени, используя информацию, представленную в этой книге.

равно там скрываются самые разнообразные культы, звери и опасные твари.

Теперь у Мидденхайма осталась лишь тень былой славы, так как он больше всего пострадал от вторжения, известного как Шторм Хаоса. Его жители пытаются выжить в полуразрушенном городе, а культисты, зверолоуды, скавены и даже отряды орков продолжают охотиться на население, выползая из руин и темных катакомб.

МУТЛАНД

На реке Авер, между Штирландом и Аверландом, раскинулся Мутланд (или, иначе говоря, Мут, Община) (Mootland) — земля полуросликов. Его обитатели довольны своей жизнью, проходящей в обжорстве и постоянном размножении, и стараются не вмешиваться в дела внешнего мира. Номинально Мут считается частью Империи, и избираемый старейшина имеет голос на выборах императора и при дворе.

Полурослики размножаются быстро. Их непомерно большие семьи живут в запутанных туннельных комплексах или в ветхих многоэтажных домах, если они не могут позволить себе уютную норку. Учитывая, что полурослики по своей природе любят накапливать вещи, целое крыло их норы отводится для хранения бесполезных безделушек и сувениров. У них нет такого понятия, как мусор: даже объедки, если таковые остаются, они скармливают собакам.

В Мутланде замечательные пейзажи и плодородная земля. На первый взгляд, это земля пологих холмов и полей, где всегда царит пасторальный мир. Однако Мут не защищен от внешнего мира. За прошедшие годы его обитателям приходилось иметь дело с нежитью Сильвании (Sylvania) и варварскими племенами орков и гоблинов с Крассветных гор.

ИЗБИРАТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА

Все эти различающиеся места связывает воедино имперская избирательная система. Прошло две с половиной тысячи лет с тех пор, как Зигмар скончался, и вожди стали выбирать из своего числа одного, чтобы править всеми. Эта система сохранилась и по сей день. Часто наследник императора занимает трон после его смерти, если только какой-либо другой курфюрст не захочет опротестовать его восхождение. В этом случае должны собраться выборщики и проголосовать. Кроме того, они собираются, когда нет наследника, а также дважды собирались, чтобы осудить текущего императора и лишить

его власти (как, например, случилось, когда Дитера IV подкупили правители Мариенбурга).

Однако все не так просто. Кроме десяти курфюрстов есть и другие, кому за века была дарована привилегия избирателя. Эти избиратели не могут сами стать императорами — они могут только отдать свой голос за одного из претендентов, однако способны оказать существенное влияние при трудных выборах. В настоящее время существует пять дополнительных избирателей, однако в прошлом были времена, когда их число варьировалось от восьми до одного. Три из них занимают Великий Теогонист и два Архилектора Церкви Зигмара, Ар-Ульрик, глава культа Ульрика, занимает еще одно, а пятое — старейшина Мутланда.

Из-за того, что среди выборщиков преобладают приверженцы Зигмара, в последнее время трон в Рейкланде занимают именно его последователи, и это приводит к возмущениям из-за того, что культ Зигмара получает слишком большую власть. Особенно сильно по этому поводу возмущается, разумеется, Ар-Ульрик, традиционно отдающий свой голос за курфюрста Мидденланда, если тот выставляет свою кандидатуру на выборах. Старейшина Мута обычно голосует за наследника предыдущего императора, если такой есть. Однако в 1115 году, после смерти Бориса Голдгазера (Boris Goldgather), голос старейшины Гамбла Спарроуфью (Gumble Sparrowthwe) погрузил Империю в анархию на девять лет. Кризис закончился только после избрания императора Мандреда (Mandred) в 1124-ом.

Если есть сильная кандидатура, то императорские выборы проходят быстро и просто. Однако чаще всего нет однозначно лучшего кандидата, и начинаются споры и уловки. При этом часто происходят подкупы, угрозы и даже открытые военные действия.

Именно такая ситуация привела к началу упадка Империи в 1152 году, когда император Мандред был убит. Избиратели не смогли выбрать нового императора, и вспыхнула война между Штирландом и Талабекландом. Сто лет лилась кровь, пока Оттила не объявила себя императрицей. После этого сто лет выборы происходили без участия Талабекланда, и страной правили сразу два императора.

Всё только ухудшилось в 1547, когда граф Мидденхайма занял трон, объявив себя прямым потомком императора Мандреда. В это время императорские выборы почти были забыты, и этот период стал известен как Эпоха Трех

Императоров. Выборы вообще прекратились, когда Великий Теогонист Зигмара отказался признать императрицей Магритту Мариенбургскую, мотивируя это тем, что она еще ребенок.

Целых восемьсот лет после этого Империю терзали междоусобицы — как военные, так и политические, слабые ее регионы часто попадали под раздачу во время противостояний более сильных соперников. Именно в это смутное время Империя больше всего пострадала от своих врагов, особенно от вторжения Горбада Железного Когтя и от Вампирских войн с Карштайнами в Сильвании.

Когда массивное нашествие Хаоса уничтожило кислевский город Праг, а город Кислев был взят в осаду, казалось, что Империя обречена. Однако Магнусу (Magnus) Нульнскому удалось перекатить междоусобицу и объединить курфюрстов. Несмотря на то, что он был настолько преданным зигмаритом, что вошел в историю как Магнус Праведный, ему удалось получить поддержку Ар-Ульрика и Мидденхайма, и с армией, собранной со всей Империи, снять осаду с Кислева и оттеснить северян с их звероподобными и демоническими союзниками назад в Пустоши Хаоса.

Магнус был избран императором, и Империя начала восстанавливаться. Наследие Магнуса осталось в Альтдорфе, где он основал Колледжи Магии, и в Нульне, где держал

свой двор. Те, кто избрал своим покровителем Ульрика, часто заявляют, что Магнус предал их, сделав Великого Теогониста и двух Архилекторов избирателями. И до сих пор это остается предметом разногласий между культурами Зигмара и Ульрика.

Члены семьи Францев, принцев Рейка, становились императорами со времен Вильгельма II и избраны на трон после того, как Дитер IV был свергнут за сецессию Мариенбурга. Последнее столетие они крепко удерживают свои позиции, и правление Карла Франца, по мнению многих, оказалось выгодным не только для дворян, но и для купеческого класса. Ожидается, что после смерти нынешнего императора его сын без возражений получит его титул.

По древним имперским законам император может приказывать избирателям собрать войска для своих военных кампаний, и они должны посылать ему часть налогов для поддержки имперских учреждений. Взамен император обязуется посылать подкрепление в случае войны и предоставлять помощь в случае голода или чумы. Кроме того, провинции могут заключать между собой договоры о защите. Существует множество таких соглашений, и некоторые уже стали традиционными. В эти тревожные времена Карл Франц показывает свое искусство управлять государством и, несмотря на конфликты избирателей, противостоит Хаосу и религиозным разногласиям, которые растут с каждым днем.

— КОВАРНЫЕ УГРОЗЫ —

Мир — опасное место, и Империя не исключение. Несмотря на мощь ее армий, речные патрули, дорожных смотрителей и постоянные старания охотников на ведьм, Империя все время страдает от бесчинств людей и не людей.

Хотя порой Империя подвергается крупным вторжениям со стороны северян, орков и других врагов, коварные враги обитают и прямо в городах и в глубинах лесов страны. Под фасадом цивилизации зловещие культы подтачивают опоры Империи, а банды орков, звероловов и последователей Хаоса рыщут в глуши, всегда готовые напасть на одинокие фермы, небольшие города и деревни и разграбить их. Под улицами городов и в потайных пещерах и туннелях обитают злобные скавены, которые пытаются искоренить всех обитателей поверхности.

ТЕМНЫЕ СИЛЫ ХАОСА

Хаос представляет собой самую большую угрозу, так как у него много обликов. Из всех смертных рас люди оказались больше всего подвержены соблазнам Темных Богов, и они легче всего встают на путь вечного проклятия. Человек с легкостью посвящает свою недолгую жизнь служению Хаосу, желая власти и бессмертия. Это служение дает власть Богам Хаоса, а в ответ они искажают своих последователей. Человечество всегда желало перемен, и это позволило людям расселиться по всему земному шару, основать великие нации, но это и их основной порок. Мало кто знает, что именно амбиции и любовь к переменам питают Богов Хаоса и увеличивают их силу.

Со времен падения легендарных Древних прошло много тысячелетий. Хаос постоянно пытается уничтожить мир смертных и превратить его в свое вечное царство. Бесчисленное множество жизней было потеряно в этой борьбе, рушились цивилизации и гибли, сопротивляясь Темным Богам, целые народы. Когда Северные Врата распахнулись, и Хаос хлынул сквозь них, вместе с отрядами демонов, с севера пришли воины в темных доспехах и дикие варвары. Ужасные существа, мутировавшие под воздействием Хаоса, выползли из сумеречных лесов и темных мест под горами, чтобы жечь и убивать.

Каждый раз, когда атаки армии Хаоса отражали, Империя слабела, и все больше появлялось сомнений. Темные Боги вечны, они выжидают, сея раздор в людях Империи, и посылают свои армии в наиболее удачный момент, пользуясь принципом «разделяй и властвуй». Прежде чем Хаос нападет снова, могут пройти месяцы, годы или даже века, но что значит время для бессмертных богов, способных пережить гибель мира и всех государств людей?

ЗВЕРОЛЮДЫ

Не только рейды и зверства людей севера досаждают Империи — в лесах ее все время растет число звероловов. Они — Дети Хаоса, и их мутировавшее тело и искаженный разум с самого рождения служат ему. Звероловы — не естественные существа: они впервые появились, когда рухнули врата Древних, оросив мир дождем искажения. Искажающий камень положил начало страшным мутациям у многих предков людей и обычных животных. Тогда

же появились зверолоуды. Они не являлись ни зверьми, ни людьми, а были извращенной помесью тех и других.

Их число неизвестно, но очевидно они самые распространенные существа Хаоса. Ученые, склонные к темным мыслям и запретным знаниям, опасаются, что количество зверолоудов уже превысило количество людей. Зверолоуды живут боевыми стадами в лесах и пустошах Империи и за ее пределами, особенно их много в Драквальде и Лесу теней (Forests of Shadows). Они всегда являются неизбежной угрозой для тех, кто путешествует по лесным дорогам, а также маленьким деревням и фермам. Часто они нападают по ночам, убивают жителей, сжигают дома и увозят с собой животных, которых потом пожирают.

Только самые сильные из звериных владык, обладающие железной волей, могут сдерживать орды зверолоудов достаточно долго, чтобы серьезно угрожать Империи, но когда это случается, страна находится в страшной опасности. Зверолоуды собираются вокруг своих священных камней, привлеченные кострами, которые разжигает вождь, желая собрать отряды восдино.

Кроме зверолоудов, леса и глубины подземелий скрывают множество других мерзких и злобных тварей. Из-за того, что поколение за поколением они искажаются, их нельзя отнести к какому-либо одному виду. У этих Детей Хаоса нет имен, но они ждут... Когда сила Хаоса окрепнет и Темные Врата исторгнут свою злую энергию, тогда они выползут из теней, крича и воя в ожидании решающей победы Темных Богов.

Однако зверолоуды и исчадия, блуждающие в глуши, вряд ли могут погубить Империю. Гораздо опасней внутренние враги, язвы на теле человечества, которые обитают в деревнях и городах, спокойно ходят по улицам и скрывают под маской добра самое черное зло.

РАБЫ ТЬМЫ

Культы Хаоса скапливаются как черви в гнилом яблоке, в них состоят богатые и бедные, декаденты и отчаявшиеся. У всех есть свои мечты и страхи, и именно к ним обращаются темные боги. Страх смерти, жажда мести, власти или признания — вот с чего начинается служение Хаосу, а когда культист встанет на этот путь, то неизбежно придет к вечному проклятию.

Любые поклонения Хаосу в Империи запрещены, и охотники на ведьм уничтожат всех, кого смогут найти, но знания Темных Богов невозможно искоренить. Мутации распространены в Империи, а во всех древних историях фигурирует Хаос.

Когда погибает урожай, фермер очень легко может поверить, что боги оставили его, и обратиться к более старым и могущественным сущностям. Какой человек в погоне за властью, славой, знаниями и магическими силами не рискнет своей душой? Когда много врагов, а твоя рука слаба, к кому ты обратишься, если не к величайшему богу битвы? Когда кто-то хочет внимания и любви, кто, если не божественный князь, сможет помочь? Даже обладая

благочестивыми намерениями, человек может начать свой путь к Хаосу, и там его уже ждут с распростертыми объятиями.

Такие магистры и культисты могут и не догадываться, что служат Хаосу, так как не каждый человек готов пожертвовать душой. Но есть и те, кто смирился со своей судьбой и променял вечную жизнь на земную власть, а возможно, и на шанс обмануть смерть и жить вечно.

Такие люди рано или поздно всегда поворачиваются против своих собратьев и выросившей их Империи, будто ребенок, они кусают грудь, вскормившую их. Чтобы править, культистам приходится свергнуть тех, кто у власти, уничтожить тех, кто им мешает, и собрать себе последователей. Во время тайных встреч они проводят темные ритуалы, плетут интриги и вызывают духов и демонов, дающих им силу, порой и не понимая, что этим они все ближе становятся к Оку Хаоса (Eye of Chaos).

Хаос всегда развращает. Они могут прийти к этому быстро или медленно, но в результате лишь одно становится их целью — увидеть, как мир, отвергнувший их, становится игрушкой Темных Богов.

ОМЕРЗГИТЕЛЬНЫЕ КРЫСОЛЮДЫ

Опасности Хаоса широко известны, хотя многие их и не осознают, но есть и другая угроза, которую обсуждают и ученые, и невежественные люди по всей Империи. Хотя им приводят аргументы, что такого просто не может существовать, есть люди, которые верят, что под Империей, и вообще под Старым Светом, живет раса крысopodobных мутантов.

Эти истории правдивы, но скавены окутывают себя тайной, а люди легко способны поверить в свой самообман, и этого достаточно, чтобы поставить под сомнение существование гигантских крыс, ходящих на двух лапах под улицами городов. Однако есть и те, кому известна правда. Это те, кто видел скавенов и пережил встречу с ними.

Впервые скавены напали на Империю в 1111 году, когда агенты Владык Разложения (Lords of Decay) прокрались в деревни и города и подмешали заразу, основанную на искажающем камне, в колодцы, пруды и реки. Болезнь стала распространяться среди населения, как пожар, отравляя как молодых, так и старых.

Оспа началась одновременно в Нувелье, Альддорфе и Талбахайме и распространилась по городам и окружающим их территориям в течение нескольких дней. По рекам, жизненно важным для Империи, черная чума распространялась по всей стране и дошла даже до Штирланда и Мариенбурга.

Приближалась зима, и немногие выжившие боролись с голодом, когда Владыки Разложения выпустили на поверхность кланы воинов. Тысячи скавенов напали на опустошенные деревни и города. Они забирали с собой рабов, зерно, скотину и исчезали в подземных лабиринтах под Империей. Чтобы предотвратить распространение заразы графы приказали сжигать деревни до основания, часто вместе с их обитателя-

ми, которым не давали сбежать арбалетчик и аркебузиры. Только самые крупные города избежали повальной болезни и нашествия скавенских клановых крыс. Крысолюды знали, что это великая победа, но у Империи хватит сил остановить их, если о них узнают и графы объединятся против них.

В 1115 году император Борис Голдгазер умер от чумы. Он был одним из последних умерших, так как эпидемия ужасной болезни затихала, скосив почти три четверти населения. Скавенский Совет Тринадцати (Skaven Council of Thirteen) решил, что настало время напасть, но они недооценили графа Мандреда Мидденхаймского.

Когда скавены напали на Мидденланд, тысячи беженцев хлынули в Мидденхайм. Несмотря на кордоны и войска, призванные не допустить в город зараженных, скавены пробрались по катакомбам в город и выпустили чуму в его центре. В городе царил паника и смерть, когда граф выступил с той армией, что смог собрать, и сумел добиться поддержки от других графов, чтобы загнать крысолюдов назад под землю. На время скавены были остановлены.

К 1124 году крестовый поход Мандреда почти уничтожил всех скавенов в Империи, прогнав их остатки на юг и восток. К тому же, начались раздоры в Совете Тринадцати, и скавенам пришлось отвлечься, чтобы восстанавливать порядок у себя дома, особенно они опасались огромного количества рабов, которых захватили.

В качестве прощального жеста Владыки Разложения послали в Мидденхайм убийцу, чтобы расправиться с Мандредом, ставшим императором. Покушение прошло успешно, и скавены сумели подстроить всё так, что подозрение пало на мутантов, обитающих в канализациях под городом.

Но даже после этого великого разгрома скавенам удалось собраться с силами. Часто они использовали человеческую жадность, чтобы раздобыть информацию и добиться своих целей. В 2320 году скавенские шпионы, воспользовавшись суеверием моряков и коррумпированностью работников порта, проникли в Мариенбург и подожгли множество кораблей, используя зажигательные снаряды. В 2387 году они прорыли проход под стенами замка Зигфрид (Castle Siegfried) в Сильвании. Когда их союзник, князь Карстен Вальденхофский (Karsten of Wandenhof), отказался им заплатить, скавены напали на Вальденхоф и похитили всех детей в городе.

В последнее время крысолюды становятся все более активными в Нульне, под командованием серого провидца Танкуоля (Grey Seer Thanquol). Фриц фон Хальштадт (Fritz von Halstadt), назначенный графиней Эммануэль (Emmanuelle) главой магистрата, уже обнаружил логово контрабандистов в канализациях, а планы Танкуоля устроить гражданскую войну в городе сорвала пара странствующих авантюристов, прибывших в Нульн по своим делам.

Как и Хаос, который их породил, скавены представляют собой скрытую, но чудовищную угрозу. Коварные и тер-

пеливые, однако, при необходимости, безумно агрессивные, они подгрызают устои Империи, играя на человеческих пороках. Им нет числа, они незримы и могут скрываться в любой аллее и в любом канализационном спуске.

НЕУПОКОЕННЫЕ МЕРТВЕЦЫ

Больше всего люди боятся смерти. Именно из-за этого страха простые люди растят детей, короли и императоры возводят себе монументы, а люди искусства увековечивают себя в автобиографиях или в своих произведениях. Таким образом, они сохраняют память о себе после смерти. Но некоторые выбирают иной, темный путь. Они обращаются к искусству некромантии.

Некромантия — это магия мира мертвых. Некроманты умеют общаться с покойниками и вызывать духов. С помощью своей магии они живут столетиями и, оживляя мертвецов, создают из них зомби. После крушения Врат, Хаос захлестнул мир, и мертвые уже не всегда спят спокойно. Всегда находились люди, желающие подчинить мертвецов своей злой воле, и даже сам Зигмар сражался с величайшим из некромантов — ужасным владыкой нежити Нагашем.

Тех, кто практикует самое опасное из запретных искусств, ждет много опасностей. Некоторые пытаются увеличить срок своей жизни на десятки или даже сотни лет. Порой им это удается, и они сохраняют свое тело и остатки своего сознания. Однако порой результат оказывается страшнее смерти. Постоянное использование темной магии высасывает душу и иссушает тело. Со временем некромант всё больше начинает походить на труп.

Учения некромантии окружает покров тайн. Чтобы выучить темное искусство, нужно либо найти некроманта и стать его учеником, либо получить одну из запретных книг, такую как «Либер Мортис» (Liber Mortis) или одну из «Девяти книг Нагаша» (Nine Books of Nagash). Также подойдет творение безумного аравийского принца Абдул бен Рашида (Abdul ben Raschid) — «Книга мертвых» (Book of the Dead). Он путешествовал на юг, в Страну Мертвых (Land of the Dead), и то, что он там увидел, свело его с ума. После этого он написал свое богомерзкое произведение. Он не дождался до того момента, когда калиф Ка-Сабары (Ka-Sabar) приказал сжечь все копии его книги, которые смог найти. Однако, к сожалению, он не сумел найти их все.

Запретные книги, посвященные некромантии, таят в себе много опасностей. Они написаны чернилами, разбавленными человеческой кровью, и переплетены человеческой кожей. Только те, кто сильны разумом, могут читать их и не потерять рассудок. В них раскрываются ужасные тайны потустороннего мира и описаны темные, безумные сны мертвецов.

В этих книгах описаны заклинания, пробуждающие мертвых, магия смерти и искусство управления нежитью. Также в них рассказывается о ритуалах, привлекающих темную магию, о днях, когда злая магия была сильнее остальных, и о местах, где сильнее всего дуют ветры некромантии.

Некромантов везде ненавидят, и на них всегда ведется

охота. Люди Империи уважают своих мертвых, и священники Морра вместе с охотниками на ведьм постоянно преследуют тех, кто пытается потревожить покой усопших. Немало начинающих некромантов сгорело в очищающих кострах охотников на ведьм. Но не только некроманты угрожают Империи — вампирская тень тоже распростерлась по стране.

ПОХОД ГРАФОВ-ВАМПИРОВ

На восточной границе Штирланда, в тени Краесветных гор, лежит Сильвания — самое дурное место во всей Империи, а некоторые утверждают, что и во всем мире. Это бугристая неплодородная земля, покрытая холмами, выжженными пустошами и болотистыми лесами. Все стараются обходить ее стороной, и только безумец пойдет туда после захода солнца. Но даже самый отважный из странствующих рыцарей Бретонии (Bretonnia) не осмелится попросить убежища в мрачном замке, возвышающемся в центре этих земель. Ночью грубые обитатели полуразрушенных деревушек вокруг него закрывают плотнее двери и развешивают по окнам связки ведьмояда и демонического корня, веря, что они защитят их от тех, кто охотится в ночи.

Волшебники считают, что Ветры Магии бушуют над Сильванией и, что дворянские крепости там построены в особенно зловещих местах с дурной историей. Даже известные своей грубостью и беспощадностью сборщики налогов курфюрста Штирланда запасаются амулетами, которые благословили священники Морра и Зигмара, и идут туда только отрядами по пятьдесят человек, когда требуется собрать там налоги.

Веками Сильвания была рассадником некромантов и других злодеев, однако до Вампирских войн истинное зло, таившееся в тех землях, не показывало себя.

В Гехаймнишнахт 2010 года открылась кошмарная правда о Владе фон Карштайне (Vlad von Carstein) — правителе Сильвании, когда тот, стоя на зубчатых стенах крепости Дракенхоф (Drakenhof Кеер), прочитал ужасное заклинание из «Девяти книг Нагаша». По всей стране пробудилась нежить. Скелеты стали прорывать себе путь через мягкую почву Сильвании, зомби очнулись в своих склепах, а вурдалаки помчались приветствовать своего нового повелителя. Фон Карштайн бросил вызов трем императорам, и начались Вампирские войны.

Армии Сильвании пошли на восток, к Талабхайму, днем окружаемые штормовыми облаками, а ночью беспрестанно марширующие. Крестьянское ополчение шло среди нежити — зомби и скелетов — служа вампиру, как любому другому дворянину. Армия Талабекланда встретилась с нежитью на Эссенском броде (Essen Ford), но была разбита. Перед битвой фон Карштайн объявил, что сохранит жизни своим врагам, если они отступят, но будет беспощаден, если они окажут сопротивление. В ту же ночь тела убитых присоединились к его армии нежити.

Последователи Влада захватили генерала Ганса Шлиффена

(Hans Schliffen), но тот впал в безумную ярость и вырвался на свободу. Вырвав меч у одного из стражей, он успел отсечь голову Владу, прежде чем нежить графа растерзала его на куски. Не успели другие вампиры закончить свои споры по разделу армии, как Влад вернулся в мир целый и невредимый.

Затем Влада убил Йерек Крюгер (Jerek Kruger), гранд-мастер рыцарей Белого Волка, и армию Сильвании разбил граф Мидденланда. Однако через год искалеченный труп Крюгера нашли у подножия Ульриксберга, и армия Влада снова пошла в атаку. У Блутхофа Влада сразил граф Остланда своим Рунным Клыкком, и он был пронзен пятью копьями, однако через три дня Влад присутствовал при массовом распятии пленных у ворот города. При Богенхафтенском мосту удачным выстрелом из пушки фон Карштайну снесло голову. Через час расчет пушки убили, а деревня была захвачена. Солдаты Империи содрогнулись в ужасе, осознавая, что их нового врага не остановить.

Зимой 2051 года фон Карштайн осадил сам Альтдорф. Жители перенаправили Рейк, чтобы тот заполнил котлованы с кольями, вырытые вокруг города, надеясь, что это остановит вампиров — но это было бесполезно. Влад снова потребовал, чтобы ворота открыли и жители стали его живыми слугами, иначе после захвата города они будут служить ему после смерти. Многие хотели подчиниться Владу, и только великий теогонист Вильгельм III сумел поднять боевой дух горожан, в том числе, дух Людвиг, Принца Альтдорфского, претендента на императорский трон. Три дня Вильгельм постился и молился в Великом соборе Зигмара, а затем вышел и объявил, что Зигмар показал ему, как победить.

В тот же день вор по имени Феликс Манн (Felix Mann) пробрался в лагерь фон Карштайна. Он был самым лучшим вором в городе, и взамен за его услугу ему было обещано прощение всех его преступлений. Феликс должен был украсть золотое кольцо Влада. Пока сильванская аристократия спала в своих гробах, даже без охраны — настолько было велико ее тщеславие — Феликс пробрался к Владу, стянул кольцо с его пальца и сбежал.

Влад был в ярости, когда проснулся и узнал о краже. Он приказал нежити немедленно двинуть на город огромные костяные осадные башни, а на стенах Альтдорфа уже стояли защитники.

Великий теогонист сразился с графом-вамиром в центре битвы, на самой высокой из осадных башен. Вильгельм знал, что ему никогда не удастся сразить бессмертного врага, и когда он почувствовал, что силы покидают его, он схватил Влада и рухнул вместе с ним со стены. Влада пронзил один из кольев внизу, а Вильгельм рухнул на него и тоже погиб на этом же колу. Издав пронзительный крик, граф погиб навсегда, лишенный магических сил, которые давало ему кольцо.

После этого долгие века графы-вампиры терзали Империю, иногда выжидая, иногда обрушиваясь на земли живых своими армиями. Некоторые из них сходили с ума, как, например, Конрад фон Карштайн, другие достигали

высот в искусстве некромантии, но все они изрядно навредили Империи.

Последним и самым опасным из графов-вампиров был Манфред (Manfred) — хитрая и коварная тварь. Он не спал в тот день, когда было украдено кольцо фон Картшайна, и именно он наложил чары на стражей, дав возможность вору проскользнуть. Когда правители Империи вновь стали сражаться за императорскую корону, Манфред выжидал, изучал темное искусство и копил силы.

Он нанес удар в 2132 году, начав Зимнюю войну. Манфред разгромил наспех собранные имперские армии, которые пытались сдержать его, и, как и Влад, свернул к Альтдорфу и прибыл к почти не защищенной столице Рейкланда в конце зимы. Однако, когда во главе своей гниющей армии он подъехал к городу, на крепостной стене появился великий теогонист Курт III, держа в руках запретную «Либер Мортис». Жрец Зигмара произнес Ве-

ликое Заклинание Освобождения, и Манфреду пришлось бежать, так как его армия рассыпалась вокруг него.

Перед лицом угрозы правители Империи объединились и оставили свои раздоры, чтобы загнать Манфреда назад в Сильванию, а там двинулись на замок Дракенхоф. Манфреду пришлось принять свой последний бой у ХелФенна, где его сразил курфюрст Штирланда, когда тот пытался сбежать с поля битвы на своей колеснице. Тело Манфреда пропало где-то на краю больших болот. После победы курфюрст Штирланда объявил Сильванию частью своей провинции. Никто ему не возражал.

Так, на первый взгляд, угроза графов-вампиров была снята. Но до сих пор рассказывают мрачные истории о неупокоенных мертвецах и их кровожадных хозяевах. До сих пор охотники на ведьм путешествуют в Сильванию, чтобы сжигать или пронзать кольями нежить, а во время великого вторжения Архаона армия мертвых, по слухам, вновь вышла на поле боя.

— СОСЕДИ И СОЮЗНИКИ —

Империя — величайшая нация Старого Света, но не единственная. У нее много соседей, которые порой являются ее союзниками. Между этими нациями иногда происходят конфликты, но по большей части они ведут торговлю и поддерживают друг друга.

ПОГРАНИЧНЫЕ КНЯЖЕСТВА

К югу от Империи, за Черными горами, возле Перевала Черного Огня (Blackfire Pass) лежат дикие, почти незаселенные земли. Сюда иногда отправляются лишенные власти имперские дворяне, и на холмистом пейзаже часто можно увидеть маленькие замки и форты, в которых обитают эти враждующие между собой феодалы. Из-за этих баронов-грабителей страна и получила название Пограничных Княжеств (Border Princes).

Как наемники, так и авантюристы могут найти в Погра-

ничных Княжествах свою удачу. С юга страну ограничивает Кровавая река (Blood River) с раскинувшимся за ней Скверноземьем (Badlands). Оттуда на «Пограничье» постоянно нападают орки и гоблины. Кроме того, бароны содержат армии наемников, чтобы сражаться друг с другом, расширяя свои владения.

Также в Пограничных Княжествах часто находят себе работу охотники за сокровищами, так как тут много гробниц, построенных еще до создания Империи. На пользующихся дурной славой холмах можно найти пирамиды из камней, набитые золотом, а на вершинах холмов порой возвышаются древние монолиты. Говорят, что древние правители не уснули в них вечным сном, а их гробницы защищают проклятия. Также в Пограничные Княжества приходят некроманты и другие гнусные колдуны, так как тут они могут не опасаться факелов охотников на ведьм.

Комета будет эжечь яро, но свет грядет.

В темноте они грызут мировые кости. Те же, у кого есть силы, идут ниже, ниже. Даже гномы боятся беспросветных глубин. Но то его сердце. Сам исток злодейства возлегает в глубинах. И позади. Он везде и нигде. Он во криках на ветру, в ярости волн, он глубоко в человеке.

Народы Старого Света считают, что они одержали крупную победу, но они слепы. Да, кровь была пролита обильно. Но то ли победа? Когда одна голова гидры отрублена, настанет ли конец битвы? Нет, Господин конца времен, возможно, был остановлен у камня Ульрика, но восемь голов находятся вне времени. Когда мы ненавидим, когда мы завидуем, когда мы возжелеаем и даже когда мы умираем, они все растут. У кого есть воля к свету незримой длани? Эльфы сотворили свои собственные могилы на Ультуане, гномская империя треснула и пала, а человек... А человек родился слабым и жалким. В церкви Зигмара они молятся усопшему Императору уже две тысячи лет. Что Зигмар по сравнению с владельцем Трона Черепов? Шенок, выскочка, самозванец.

Пусть империя платит. Пусть Старый Свет утонет в крови. Они не видят правду в своих глазах и не чувствуют тлен под ногами. Трядут последние дни, и никто из наследников Зигмара не имеет силу, чтобы остановить его.

На западе лежит Черный залив (Black Gulf), побережье которого изрезано множеством естественных пещер и удобных стоянок. Тут скрываются корсары, а наемники иногда отправляются сюда, чтобы предложить свои услуги пиратам, когда нет законной работы.

На востоке, у подножия Краесветных гор, предводители бандитов сражаются с орочьими воеводами за Перевал Черного Огня. Тот, кто им владеет, может легко грабить неосторожных путешественников из Империи или караваны, которые посылают для торговли с поселениями Пограничных Княжеств.

В целом Пограничные Княжества — это самый дальний рубеж Империи, и беспринципные люди могут неплохо тут устроиться. Однако тут слишком просто умереть на поле битвы или в лапах пробужденного ужаса из гробниц.

БРЕТОНИЯ

Во времена Зигмара существовало племя бретонов, и на месте их государств позже была основана Бретония. Примерно тысячелетие после того времени, когда Зигмар создал Империю, в этих землях царили беспорядки. Орки особенно сильно терзали герцогства, возникшие на территориях самых могущественных из бретонских лидеров. До этого герцогства считались отдельными нациями, враждовали друг с другом и заключали союзы. В это тяжелое время Жиль, герцог Бастонский (Gilles, Duke of Bastonne), собрал могучую армию, чтобы помочь осажденным соотечественникам, и объединил их перед лицом общей угрозы.

Перед Жилем явилось видение прекрасной богини, в которой он узнал Владычицу Озера (Lady of the Lake). Она предложила ему собрать столько воинов, сколько сможет, и встретиться с крупной армией орков, грабящей Кенель (Quenelles) на границе с таинственным лесом Атель Лорен (Athel Loren). В награду за его согласие Владычица дала Жилю и его ближайшим соратникам испить из своего кубка, и это придало им великие силы, мудрость и сопротивление магии. Жиль выполнил ее просьбу и, когда разлетелась молва о его божественном даре, он объединил других герцогов под своим руководством. После того, как Жиль разбил орков, Владычица Озера вновь появилась перед ним. Она сказала, что отважные и чистые рыцари могут искать ее, и если они действительно сильны телом и духом, то тоже смогут выпить из Грааля. Такова была ее награда бретонам за их преданность. Увидев это чудо и оценив силу Жилия и его рыцарей Грааля в битве, другие герцоги поклялись ему в верности и сделали его первым королем объединенных земель бретонов — королем Бретонии.

Жиль погиб всего несколько лет спустя, когда вместе с несколькими молодыми рыцарями отправился в паломничество к месту, где Владычица появилась перед ним после битвы с орками. Зеленокожие всё еще прятались в тех местах, и они напали на отряд Жилия из засады. Жиль был смертельно ранен орочьим клинком, и два выживших странствующих

рыцаря отнесли его к священному озеру и умоляли Владычицу вернуться и спасти их короля. И из клубящегося тумана перед ними появилась лодка с одинокой фигурой. У лодки не было ни весел, ни паруса, а женщина на ней была высокой и прекрасной, она была в платье и плаще, чей капюшон скрывал ее утонченное лицо. Она предложила рыцарям положить полумертвого Жилия в лодку, сказав им, что он будет жить, но как слуга Владычицы Озера. Она назвалась феей-чародейкой и сказала, что Жиль будет бессмертным хранителем благословенных вод озера.

Луи (Loui), сын Жилия, был избран наследником трона. Однако герцоги и бароны постоянно упоминали, что Жиль был выше других, так как был благословлен Владычицей Озера. И Луи, унаследовавший отвагу отца, объявил, что найдет Грааль, из которого пил его отец, и докажет свое право называться королем. Из-за своей храбрости он получил прозвище Луи Безрассудный. Он исчез на много лет и вернулся с роскошной золотой короной и магическим оружием, которое, по его словам, ему даровала Владычица. С тех пор никто не имел права надеть золотую корону, если не являлся рыцарем Грааля. Корона побывала в разных семьях и герцогствах, но ее надевал лишь тот, кто лично встречался и общался с Владычицей Озера.

ОБЩЕСТВЕННЫЙ СТРОЙ

Бретонское общество основано на феодальном строе. Крестьяне служат рыцарям, а взамен получают их защиту, рыцари же должны оказывать военную поддержку своему господину в обмен на определенные права (владение землей, сбор налогов, получение поддержки во время войны и так далее). На вершине иерархии стоит король. Ниже короля — герцоги. Всего в Бретонии четырнадцать герцогств — Каркасон (Carcassonne), Кенель (Quenelles), Брионн (Brionne), Аквитен (Aquitaine), Бастон (Bastonne), Борделло (Bordeleaux), Музильон (Mousillon), Парравон (Parlavon), Монфор (Montfort), Лионесс (Lyonesse), Артуа (Artois), Жизорэ (Gisoreux), Л'Ангюль (L'Anguille) и Куронн (Couronne). Город Музильон превратился в город-призрак, и герцогство медленно рушится. Большая часть его земель досталась Лионессу.

Ниже герцогов стоят эрлы и бароны. И все они, король, герцоги, эрлы и бароны, являются господами для рыцарей — мелкого дворянства. Каждый рыцарь, в том числе, и из высшего дворянства, имеет войско ополченцев. Они набираются из особо крепких крестьян и за свою военную службу могут получить небольшой кусочек земли для своей семьи. В теории все простолюдины могут быть призваны рыцарем в бой, но на практике такое происходит редко.

В Бретонии нет крепкого среднего класса, как в Империи, поэтому некому следить за дворянством. По идее, феодальное соглашение должно приносить выгоду и дворянину, и простолюдину, но на деле чумазые крестьяне часто не понимают, что они получают. В Бретонии существует два различных мира — мир блистающих замков и благородства и мир нищеты и тяжелого труда.

БРЕТОНСКАЯ РЕЛИГИЯ

В древности бретоны поклонялись множеству богов, как все другие племена. Особенно широко по восточным горам была распространена вера в Таала, да и до сих пор его почитают в герцогствах Парравон, Монтфор и Кенель. Воины южных герцогств, Каркасона и Брьона, а также Аквитэна, уважают Мирмидию, богиню-воительницу. Среди бретонских племен была распространена вера в духов земли. Их видели на закате и рассвете блуждающими средь туманов. Говорили, что ими управляет могущественная королева, живущая в горах, в траве, в реках и в тихих озерах в бретонских герцогствах. Ее называли Владычицей Озера, и бретонский воин, защищающий свою страну, мог воззвать к ней, чтобы получить силу и мужество.

Однако после ее появления перед Жилем ле Бретонем Владычица Озера стала богиней дворянства. Она воплощает в себе саму Бретонию и ее идеалы. Крестьяне поклоняются Владычице, но намного меньше, и также уделяют свое внимание другим богам, особенно богу природы Таалу и матери-земле Риэ. Также они молятся Шаллье, чтобы не случилось оспы и чумы, а те, кто живет в портах и на побережье, регулярно обращаются к морскому богу Мананну. В обнищавших городах, где правит преступность и воровство в порядке вещей, есть много тайных храмов Ранальда, бога воров, и других, менее приятных богов. Рыцари не игнорируют этих старых божеств, но их жизни посвящены защите и почитанию Владычицы, основавшей их нацию.

В Бретонии Владычице поклоняются в часовнях Грааля — местах, где видели ее или видения Грааля. Также часовни есть в городах и в замках рыцарей Грааля. Силу Владычицы представляют феи-чародейки и рыцари Грааля, в том числе, сам король и многие из герцогов. Феи-чародейки не особенно вмешиваются в политику Бретонии, но они порой командуют рыцарями Грааля в крупных походах, посвященных убийствам чудовища, разорившего святое для Владычицы место, или когда нужно разбить армию, приближающуюся к владениям богини.

Рыцари Грааля слушаются фей-чародеек, как своего короля, и их можно считать храмовниками Владычицы Озера. Обычно они в одиночестве живут в часовнях Грааля. Порой перед битвой к бретонской армии может присоединиться один или несколько рыцарей Грааля и сражаться среди солдат. Многие считают, что их направляет сама Владычица. После победы они исчезают так же таинственно, как и появляются.

Бретония независима от своих соседей и порой заключает союзы с Империей и Эсталией, а порой воюет с ними. Многие бретонские рыцари отправляются в крестовые походы в Аравию (Arabia) и в Страну Мертвых, а в Пограничных Княжествах можно найти много феодальных владений лишенных права собственности или обесчещенных бретонских дворян.

ЭСТАЛИЙСКИЕ КОРОЛЕВСТВА

Эсталийские королевства (Estalian Kingdoms) лежат дале-

ко на юге, где угроза Хаоса не столь очевидна. Как и Пограничные Княжества, Эсталия (Estalia) — это множество маленьких королевств. Однако, в отличие от Княжеств, орки и гоблины не угрожают им, и поэтому в основном они сражаются друг с другом.

Эсталия объединялась только один раз — при вторжении аравийского султана около тысячи лет назад. Огромная армия аравийцев высадилась в Эсталии и захватила большую часть региона, в том числе город Магритту (Magritta). По просьбе Эсталии из Бретонии, Империи и тильянских герцогов-государств прибыли армии крестоносцев. Аравийцев разбили и землю вернули, но в Эсталии не нашлось выдающегося лидера, способного сплотить всех после конфликта. Тут не было Зигмара или Жилия, и в Эсталии всё началось сначала. Спустя поколение, крестоносцы покинули ее, и эсталийцы продолжили воевать друг с другом.

Сегодня самые могущественные королевства в Эсталии — это города-государства Бильбали (Bilbali) и Магритта. Оба они весьма могущественны из-за выхода к морю и торговли, и бедные королевства Ирранских гор часто завидуют им. Хаос, на первый взгляд, не оказывает большого влияния на Эсталийские королевства, но это только на первый взгляд. Он действует незаметно, но смертоносно. Тут нет разъяренных звероловов, но тайные общества и культы медленно разъедают далекую Эсталию.

В Эсталии нет охотников на ведьм, но тут популярна вера в Мирмидию. Она покровительствует искусству, науке и войне, и эсталийцы тщательно внимают ее урокам. Тилия известна своими наемниками, а Эсталия — своими дуэлянтами. По всей стране раскиданы фехтовальные школы, многие с длинной историей. Эсталийские фехтовальщики — диестро (см. Главу III), владеющие мечом и баклером — сейчас получили широкую известность.

КИСЛЕВ

К северо-востоку от Империи находится Кислев — самая северная из «цивилизованных» наций. С юга и с запада Кислев граничит с Империей, к западу от него лежит море Когтей, к северу — Страна Троллей (Troll Country), а на северо-востоке и востоке раскинулись Краесветные горы.

Северную границу страны сложно обозначить, но считается, что она пролегает по реке Линск (River Lynsk), текущей на запад с Краесветных гор и впадающей в море Когтей. Граница с Империей пролегает по притоку Талабека — по Урской реке (названной в честь бога Урсана) (River Urskoey). Север Кислева мало отличается от Страны Троллей и тундры, которая расположена северней ее, а к востоку, у предгорий, местность становится более лесистой. Некоторые кислевские племена селятся северней Линска, в Стране Троллей, и на востоке вдоль Высокого перевала (High Pass). Это холодные, неплодородные земли, и большинство кислевитов, живущих тут, ведут кочевой образ жизни, мигрируя от одного луга к другому, как племена мародеров с Сумеречных Земель (Shadowlands).

К югу Кислев становится более гостеприимным, хотя тут

ПИСЬМО ДОМОЙ

Моя дорогая Магда!

Я надеюсь, что это письмо найдет тебя в здравии. Кажется, прошло сколько лет с тех пор, как я оставил Делберц с караваном господина Груннера, хотя на самом деле минуло лишь шесть месяцев. Я не знаю, получишь ли ты письмо из Кислева, но мы оставили эту странную землю две недели назад. Я думал, что господин Груннер с нами не пойдет дальше, чем в Эренград, но я был неправ. Он встречался там с некоторыми торговцами из Норски. Они сказали, что наши товары будут рады видеть у них на родине, поскольку лишь немногие торговцы готовы бросить вызов этой дороге. Господин Груннер послал половину каравана в Мариенбург, а остальные сели на корабль в Норску. Ты можешь в это поверить?

Я пишу из городка, чье название я не могу выговорить. Это небольшой поселок на южном побережье Норски. В первые дни здесь было удивительно спокойно. Большинство жителей занимаются рыбной ловлей и охотой, и мы проводили каждый вечер в большом длинном доме, совместно обедая, в тепле и разговорах. Я был очень удивлен. Все сказки, что мы слышали о кровожадных норчанах казались выдумкой.

Спустя неделю после нашего приезда, мы заметили несколько парусов приближающихся к городу. Три длинных корабля сблизилась с нашим часом позже. Эти ладьи принадлежали ни торговцам, ни рыбакам, но налетчиками с севера Норски. Это были огромные мужи, оцетинившиеся оружием и готовые к битвам. Они только что вернулись из рейда на Кислев, с пленными и награбленным. Последовал такой трехдневный пир, что словами его едва ли можно описать. Огромные бочки эля были осушены, кабаны были выпотрошены и зажарены, а рассказы о походе поведаны. Затем кислевитские пленные были связаны вместе и им раздали оружие. Ах, Магда, это было ужасно. Заключенные боролись друг с другом до смерти, а пьяные норчане кричали и завывали. Они поили варварских богов смертью каждого человека, бросая новых бойцов на арену. Оставшиеся в живых должны были бороться с лучшим налетчиком, гигантским мужем, несомненно, более 7 футов роста. Он схватил трех человек голыми руками и убил их всех, свернув шеи.

Мы старались держаться в стороне, надеясь, что налетчики быстро уйдут. Но напрасно. Хайнц, Гюнтер и Вилли были убиты. Остальные отступили на корабль, перенося морозную ночь за морозной ночью, пока, наконец, налетчики не вернулись в море. Господин Груннер говорит, что мы уйдем как можно скорее. Я не могу дождаться, чтобы уплыть из Норски и вернуться к цивилизации.

Я надеюсь, что это письмо дойдет до тебя благополучно. Если все пойдет хорошо, то я должен быть дома в течение месяца или двух. В следующий раз я наймусь в южный караван.

Да хранит тебя Зигмар,
Вольфганг

прохладно весь год. В этих землях процветают фермерские угодья, а камня недостаточно, и поэтому здания стоят из необработанных кусков скалы или из дерева, что жители Империи посчитали бы нецивилизованным и диким. Разумеется, это не относится к дворцам и храмам в южных городах, с их отличительными золотыми куполами и башнями.

НАРОД КИСЛЕВА

В Кислеве существует сразу две нации. На юге и в городах, возле которых плодородная земля, живут господа. А на севере Кислева, за Линском, живут кочевые племена унголов.

Кислевиты — строгие и молчаливые люди, что неудивительно, учитывая, в каких суровых условиях они живут. Они безжалостны, как северная погода, и у них мрачное, даже зловещее чувство юмора. Они служат первым бастионом, защищают юг от племен Хаоса, и люди Империи чувствуют себя перед ними в долгу. Однако при любой возможности кислевиты выражают недовольство таким положением дел. Кислевиты ближе к людям Империи, чем они это показывают, и они относятся к ним, как покровители к умным, но немного эксцентричным детям. Многие кислевиты считают, что их соседи размякли от жизни в плодородных землях и им не повредит пожить годик-другой на севере «дикой жизнью», на яростном северном ветру, часто предвещающем вторжение Хаоса.

Кислевиты произошли от людских племен, ушедших от курганских на север и восток. Влияние курганских племен до сих пор сильно на севере, и унгольские коневоды очень напоминают своими традициями и обычаями долганов, казагов и другие племена мародеров. Особенно древним традициям верны кочевники, считающие южан размякшими под воздействием Империи. Из-за этого разделения верования кислевитов различаются: на севере придерживаются старых кислевских богов, а на юге в пантеон проникли другие боги. Кроме того, господа принесли с собой культ Медвежьего Бога Урсана (Cult of the Bear God Utsun), ставший основной религией Кислева.

Боги играют очень важную роль в жизни кислевитов. Различным природным и домашним духам поклоняются по всему Старому Свету, но в Кислеве эти верования наиболее распространены. Эти волшебные существа считаются слугами и посланниками богов в мире людей.

КИСЛЕВИТСКАЯ РЕЛИГИЯ

Основной бог Кислева — Урсан, Отец Медведей, которых древние господа считали священными животными. Обычно его изображают в виде массивного пещерного медведя, с короной, зубами и когтями из сверкающего золота. Говорят, что при желании Урсан может принимать облик человека, и тогда он выглядит как грузный, бородатый муж-

чина с лицом старика, волосатыми руками и копной волос, всю одежду которого составляет набедренная повязка.

Даж (Dazh) — это бог огня и солнца. Именно Даж передал древним вождям племен секрет огня, взяв его из солнца. Без огня длинные зимы были бы смертельно опасны, и ему регулярно приносят дары и возносят молитвы. В более цивилизованных землях он покровительствует домашнему очагу, гостям и нуждающимся. Таким образом, у тех, кто плохо относится к своим гостям, может неожиданно протечь крыша, или огонь перестанет разжигаться.

Даже изображают окутанным пламенем привлекательным юношей с длинными развевающимися волосами. Он настолько прекрасен, что любой, кто глянет на него, ослепнет от его божественной красоты. Говорят, что он живет в золотом дворце на востоке, где отдыхает каждую ночь после дневного путешествия по небу. Во дворце его ждут Арари (Aragi) — его воинственные жены, которые часто танцуют для него в северных небесах.

Тор (Tor) — бог грома и молнии, считается богом воинов. Он изображается в виде мускулистого воина с квадратной челюстью. Тор носит массивный топор с дубовой рукояткой и с его помощью разрушает небо, чтобы создавать молнию. Бог воинов — наиболее активный из кислевитских богов, и его имя часто используется в проклятиях.

В южных регионах кислевиты порой поклоняются и другим богам. Особенно распространена вера в Таала (в конце концов, Кислев ограничен Талабеком — его священной рекой) и Ульрика. Кислевиты почитают домашних и природных духов, помогающих им в повседневной жизни, даже еще больше, чем другие обитатели Старого Света. Постоянно приносятся небольшие пожертвования и проводятся ритуалы, чтобы привлечь внимание этих проклятых, но все же в большей степени полезных существ.

В прошлые эпохи господарские королевы-ханши узнали, как брать силу у холодного северного ветра, чтобы плести разрушительные ледяные заклинания. Эту силу им давала сама земля — магическая энергия, текущая над миром, впитывается почвой и камнями, а оттуда выдувается во время суровой зимы. Когда на севере наступает короткая весна, сила ледяных магов убывает, а слабее всего они становятся в середине лета, но затем их сила вновь начинает расти.

ТИЛЬЯНСКИЕ ГОРОДА-

ГОСУДАРСТВА

Тилия (Tilea) — это солнечная страна, расположенная к юго-западу от Империи. В отличие от Бретонии и Империи, она является не объединенной нацией, а скоплением

враждующих городов-государств. Она ограничена тремя горными массивами и Тильянским морем (Tilean Sea). Восточные горы называются Апуччини (Apuccini), северные — Иррана (Irrana), а западные — Абаско (Abasko). Из-за этих естественных преград Тилия никогда не переживала таких вторжений, как Империя, Кислев или даже Бретония. Это привело к расцвету культуры, но одновременно стало причиной разделения региона. Без внешней угрозы, способной объединить города-государства, общей нации не появилось.

Как и другие регионы Старого Света, Тилия была заселена мигрирующими племенами людей. Они обнаружили руины эльфийских колоний, и многие из современных городов-государств построены на них. Также они нашли Гнилые болота (Blighted Marshes) — безжизненную местность, полную мелких прудов и зловонных ручьев, укутанную клубящимися туманами. Это место такое гнусное и полное болезней, что его обходят стороной все, кроме самых отчаянных бандитов и безумцев. Мало кто из тильянцев знает, что под зловонной трясиной расположен великий город крысолодов — Скавенблайт (Skavenblight). В Тилии случаются единичные нападения скавенов, и была как минимум одна вспышка красной оспы, но к счастью для них Совет Тринадцати, в основном, направляет крысолодов в другие места.

Основные города-государства Тилии — это Луччини (Luccini), Миральяно (Miragliano), Ремас (Remas), Тобаро (Tobaro), Трантио (Trantio) и Вереццо (Verizzo). Отдельно стоит отметить Сартозу (Sartosa) — так называемый Пиратский Город. Тут пираты всегда найдут приют, и они даже управляют этим городом. Сартозкие пираты нападают на корабли в Тильянском море, но постоянно ссорящиеся города-государства так и не смогли договориться и действовать сообща, чтобы прекратить грабежи.

В тильянских городах-государствах доминируют две силы: купеческие дома и компании наемников. Сначала влияние набрали купеческие дома, действуя посредниками между эльфами и гномами. Большим караванам, полным дорогих товаров, требуется защита, и наемные охранники за века превратились в компании наемников. Они защищают Тилию в целом и сражаются в войнах городов-государств. Наемники настолько распространены в Тилии, что часто ее называют «страной наемников».

Это разделение выражено и в религиозных предпочтениях городов-государств. Наемники больше всего почитают Мирмидию, а купцы — Ранальда. Последние утверждают, что поклоняются Ранальду, как богу удачи, но их недоброжелатели говорят, что это просто показывает, какое они ворье.

ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ

«Вот в чем разница между нами.

Мы сражаемся, потому что это наш долг.
Вы, люди, делаете это ради удовольствия.»

— Гилатель, Воин братства

Одной из важнейших задач Мастера Игры является создание и управление противниками персонажей, а также другими обитателями Старого Света. Если вы используете готовое приключение, то большая часть этой работы будет сделана за вас, но когда вы создаете свои собственные приключения, все будет зависеть только от вас. Противники обычно представлены как: существа и НПИ. Существа — это монстры такие как: зверюды, скавены и прочие твари. НПИ — это гномы, эльфы, полурослики и люди, обладающие карьерой, как и Персонажи

Игроков, но обычно не имеющие Очков Судьбы.

Эта глава включает в себя игровую статистику монстров часто встречающихся в Империи, а так же несколько Карьер Существ, которые предоставляют вам возможность быстро и просто создавать уникальных монстров. Этот список не является исчерпывающим, но его вполне достаточно, чтобы начать игру. Статистика также предоставляется для многих, часто встречающихся, НПИ, таких как карманники и городская стража. Также, представлена статистка для животных, таких как лошади и собаки.

— КАРЬЕРЫ СУЩЕСТВ —

Статистика существ, предоставленная в этой главе, отлично подходит для большинства ситуаций, но не все представители рас будут одинаковы. Иногда, вы можете захотеть создать особенно умелых и жестоких монстров, лидеров. Карьеры существ предназначены именно для этого. Они работают также, как и карьеры персонажей, но их только три: Громила, Подлец и Главарь.

Они могут использоваться, чтобы представить большее разнообразие монстров, в зависимости от выбранной карьеры и числа повышений, данных существу. Например, если вы хотите сделать из нескольких стрелков Гоблинов снайперов, Вы можете дать им карьеру Подлец и дать каждому из них повышение +10% к Б и талант Снайпер. Если же вы хотите, чтобы эти Гоблины стали элитными разведчиками, дайте каждому 10-12 повышений в карьере Подлеца.

Эти карьеры лучше всего подходят гуманоидным расам таким как: зверюды, орки и гоблины. Они могут быть применены к другим монстрам, но при этом вам следует использовать здравый смысл. Можно использовать карьеру Громилы, чтобы создать особо мерзкое умертвие, но ему как нежити врядли понадобится навык Поглощение алкоголя.

У вас также есть возможность использовать для монстров карьеры из Главы III, но и в этом случае вам стоит использовать здравый смысл. Многие из тех карьер просто не применимы по отношению к монстрам.

ГРОМИЛА (BRUTE)

Громилы — особо жестокие монстры. Они не имеют, равных себе в бою и победили множество соперников. Кто-то рождается лидером, а кто-то с горой мышц. Громилы зачастую выделяются из толпы. Они громадные, покрытые шрамами и хорошо вооруженные монстры. Многие из них носят с собой ужасные трофеи прошлых побед.

Навыки: Верховая езда или Поиск, Восприятие, Запугивание, Командование или Оценка, Поглощение ал-

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ГРОМИЛЫ —

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+20%	+10%	+15%	+15%	+15%	—	+15%	+10%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	—	—	—

коголя, Уклонение

Таланты: Жестокий удар, Мощный удар, Специалист в оружии (Цепы или Двуручное), Уличный боец

Снаряжение: Двуручное оружие или Цеп, Средний доспех (Кольчужная рубаха и Кожаный дублет)

Карьерный рост: Главарь.

ПОДЛЕЦ (SNEAK)

Подлецы — разведчики и застрельщики, глаза и уши своих племен. Они используют скрытность для разведки и сбора информации. Подлецы предпочитают использовать партизанскую тактику быстрых и точных атак. Они иногда выступают в качестве убийц, а многие из них отличные отравители.

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ПОДЛЕЦА —

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+10%	+20%	+10%	+10%	+20%	+10%	+15%	—

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Навыки: Бесшумность, Верховая езда или Лазание, Восприятие, Выживание, Выслеживание, Командование или Приготовление ядов, Навигация, Преследование, Скрытность, Уклонение

Таланты: Быстрая перезарядка или Снайпер, Меткий

ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ

Выстрел *или* Мощный выстрел, Ориентирование, Подземная крыса *или* Скиталец, Специалист в оружии (Метательное *или* Опутывающее)

Снаряжение: Арбалет *или* Лук, Легкий доспех (Кожаный дублет)

Карьерный рост: Главарь

ГЛАВАРЬ (CHIEF)

Главари — могучие монстры и хорошие лидеры. Они командуют отрядами, насчитывающими от десяти до нескольких сотен голов. Они сохраняют свои позиции посредством силы и неимоверной жестокости, но нельзя не отметить, что многие из них крайне осторожны.

Навыки: Академические знания (Стратегия/тактика), Верховая езда *или* Лазание, Восприятие, Выживание, Запугивание, Командование, Оценка, Уклонение

Таланты: Быстрое выхватывание *или* Разоружение, Молниеносная защита, Мощный удар, Очень стойкий *или* Шестое чувство, Оглушающий удар, Специалист в оружии (*любые два*)

— СХЕМА РАЗВИТИЯ ГЛАВАРЯ —

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
+30%	+20%	+20%	+20%	+35%	+15%	+20%	+20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+2	+8	—	—	—	—	—	—

Снаряжение: Средний доспех (Полный кольчужный доспех), Щит, Боевая Банда

Карьерный рост: Нет

— ОБЫЧНЫЕ СУЩЕСТВА —

Вселенная «Боевого Молота» кишит множеством злонамеренных существ. Список самых распространенных из них приведен ниже, так же, как и правила по Мутациям Хаоса применимые к некоторым из них. Более подробную информацию вы можете найти в Бестиарии Старого Света.

МУТАЦИИ ХАОСА

Ужасные деформирующие эффекты Хаоса могут исказить и изменить существ множеством ужасающих способов. Такие мутации могут возникнуть из-за использования магии, воздействия Искажающего камня или при других проявлений сил Хаоса. Чтобы определить мутацию, сделайте бросок процентной кости и сопоставьте результат с **Таблицей 11-1: Мутации Хаоса**. Каждая мутация может быть приобретена лишь один раз. Если же в результате выпала уже имеющаяся мутация бросьте кости еще раз. Эффекты Мутаций Хаоса являются постоянными.

Существ из этой главы можно отметить любыми мутациями. Они так же могут приобрести мутации в виду использования магии. Смотри **Главу VII**, чтобы получить больше информации.

ГОБЛИНЫ (GOBLINS)

Гоблины — маленькие зеленокожие гуманоиды, редко превышающие в росте 4 фута. Они порочны, сварливы и неорганизованны. Гоблинские племена живут в глуши лесов Империи, зачастую под гнетом своих более сильных родственников орков. Когда гоблины не объединены под началом сильного лидера они начинают конфликтовать между собой. Это, и их склонность к бегству с поля боя, делает исходящую от них угрозу весьма эфемерной, но их жестокость и злоба пугают обычных крестьян.

Навыки: Верховая езда *или* Плавание, Восприятие, Выживание, Знание языка (Наречие Гоблинов), Лазание, Скрытность

Таланты: Ночное Зрение

Специальные правила: *Страх перед Эльфами:* Эльфы вселяют в гоблинов отвращение. Происходит ли

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	8	3	3	4	0	0	0

это из-за вражды между двумя расами, или из-за Эльфийского аромата чистоты, или из-за их изящных манер — неважно: Гоблин должен пройти проверку Страх, если он и его союзники не превосходят эльфов числом как минимум на одного-двух в данный момент.

Доспех: Легкий доспех (Кожаная кираса)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Копье *или* Короткий лук

ЗВЕРОЛЮДЫ (BEASTMEN)

Зверолюды — монстры Хаоса, в которых ужасно переплетены черты людей и животных. Они охотятся на людей как на обычных животных и вселяют ужас в сердца бесчисленных поколений жителей Империи. Они живут небольшими группами, известными как боевые стаи и объединяются лишь под началом сильного лидера, чтобы нести смерть и ужас жителям Империи. Зверолюды — истинные сыны Хаоса и неимоверно ненавидят Людской Род.

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
40%	25%	35%	45%	35%	25%	25%	25%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4	5	0	0	0

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Выживание, Выслеживание, Запугивание, Знание языка (Темное Наречие), Преследование, Скрытность

Таланты: Острые чувства, Скиталец, Угрожающий

Специальные правила: *Мутации Хаоса:* Ноги и рога жи-

ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ

вотных. Существует 25% вероятность новой мутации. Для определения дополнительных мутаций сделайте бросок согласно **Таблице 11-1: Мутации Хаоса** и измените статистику по мере необходимости.

Тихие как Звери в Лесу: Зверолюды от рождения незаметны и большинство из них является опытными охотниками и следопытами. Они получают бонус +20% на проверки Бесшумности и +10% на проверки Скрытности.

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие *или* Копье, Рога (БС-1 урона) и Щит

ЗОМБИ (ZOMBIES)

Зомби — оживленные трупы. В отличие от скелетов у них на костях еще сохранилась гнилая и кишачая червями плоть. Эти безмозглые слуги составляют костяк армии вампиров и некромантов.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	35%	35%	10%	—	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	4	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Нежить, Пугающий

Специальные правила: *Безмозглый:* Зомби, оживленные трупы, не имеющие своего ума и души. У них нет Интеллекта, Силы Воли и Обаяния, и они не могут проходить проверки, основанные на этих характеристиках.

Медленный: Зомби неумоимы, но медлительны.

Они не могут использовать действие бег.

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие

МЛАДШИЙ ДЕМОН (LESSER DAEMON)

Демоны — существа, пришедшие из Царств Хаоса. Их внешний облик бесконечно разнообразен, и каждый из них выглядит кошмарней другого. Младшие Демоны —

солдаты Темных Богов, посланные в мир «Боевого Молота» сеять разруху и Хаос. Они могут провести в мире лишь ограниченное количество времени, поэтому Колдуньи Хаоса и сектанты обычно вызывают их для исполнения определенной цели.

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
50%	40%	45%	45%	50%	35%	50%	15%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	15	4	4	4(6)	0	0	0

Навыки: Восприятие, Запугивание, Знание языка (Темное Наречие), Знание тайного языка (Демонический), Уклонение

Таланты: Обоюдорукость, Бесстрашный, Естественное оружие, Летун, Мощный удар, Ночное зрение, Парящий

Специальные правила: *Мутации Хаоса:* Киньте 1к10 для определения количества мутаций: 1-3 — 1 мутация, 4-6 — 2 мутации, 7-9 — 3 мутации, 10 — 4 мутации. Для определения мутации сделайте бросок согласно **Таблице 11-1: Мутации Хаоса** и измените статистику по мере необходимости.

Доспех: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

МУТАНТЫ (MUTANTS)

Человечество оказалось наиболее восприимчиво к искажающему влиянию Хаоса. Даже в самом центре Империи дети иногда рождаются с очевидными мутациями. У некоторых мутации проявляются по мере взросления. В то время как самых жутких мутантов сразу убивают, многие матери не могут найти в себе силы, чтобы убить своих де-

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	3	4	0	0	0

ТАБЛИЦА 11-1: МУТАЦИИ ХАОСА

Бросок	Мутация	Эффект
01-09	Ноги Животного	+1 к характеристике Скорость
10-18	Истощенный Вид	-1к10% к характеристике Сила
19-27	Чрезмерно Толстый	+1 к характеристике Здоровье, +1к10% к характеристике Сила
28-36	Рога	Их можно использовать для атаки, урон БС-1
37-45	Чешуя	Добавляет 1 очко доспеха ко всем зонам поражения
46-54	Короткие Ноги	-1 к характеристике Скорость
55-63	Свиное Рыло	Получает навык Выслеживание
64-72	Хвост	+1к10% к характеристике Ловкость
73-81	Щупальца — оружие	+10% ко всем проверкам захвата и опутывания
82-90	Густой мех	Добавляет 1 очко доспеха ко всем зонам поражения
91-100	Третий Глаз	+5% бонус ко всем проверкам Восприятия основанным на зрение

ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ

тей. Вместо этого они оставляют их в лесу. Там они уми-рают, или их подбирают другие мутанты или банды Зверолюдов. Брошенные и озлобленные они с радостью гото-вы стать приспешниками Хаоса.

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Выживание, Забота о животных, Скрытность, Знание языка (Рейкшпиль или Темное Наречие)

Таланты: Бегун

Специальные правила: *Мутации Хаоса:* Киньте 1к10 для определения количества мутаций: 1-3 — 1 мута-ция, 4-6 — 2 мутации, 7-9 — 3 мутации, 10 — 4 му-тации. Для определения мутации сделайте бросок согласно **Таблице 11-1: Мутации Хаоса** и изме-ните статистику по мере необходимости.

Доспех: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие (Дубинка)

ОРКИ (ORCS)

Орки — крупные и наиболее сильные представители расы гоблиноидов (или «Зеленокожих»), они пользуются своей силой, чтобы по возможности подмять под себя своих меньших сородичей. Это ужасные монстры, любящие при-чинять боль и приходящие в восторг от жестокости и убийств. Они всегда воюют и если не могут найти себе вра-га, то сражаются между собой. Племена орков обитают в отдаленных от цивилизации районах, предпочитая для жизни горы и леса. Их самые непримиримые враги — гно-мы и две эти расы воюют в течение многих веков.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4	4	0	0	0

Навыки: Верховая езда или Плавание, Восприятие, Вы-живание, Запугивание, Знание языка (Гоблинское Наречие), Лазание, Пытки

Таланты: Мощный удар, Ночное зрение, Угрожающий, Уличный боец

Специальные правила: *Враждебность:* Орки ненави-дят всех, даже других орков и гоблинов. Если есть даже малейшая возможность или даже тень этой возможности — орки будут биться с себе подобными, сойдутся в бою с другим племенем орков, если оно окажется поблизости или будут бить других членов своего племени в случайных ссорах, если это единственная возможность по-чесать кулаки. Если есть повод орк должен сде-лать проверку Силы Воли и при провале немед-ленно атаковать других зеленокожих.

Чоппа: Независимо от другой экипировки орки всегда носят с собой Чоппу. Чоппа орка — огром-ный тяжелый клинок, слишком массивный, чтобы люди могли нормально использовать его как одно-

ручный и которым можно нанести тяжелейший вред здоровью. Когда Чоппой пользуется орк он наносит БС+1 урона в первом раунде боя и БС в последующих. В руках других существ Чоппа рас-сматривается как Одноручное оружие со свой-ством Медленное.

Доспех: Средний доспех (Кольчужная рубаша, Кожаный дублет и Кожаная шапка)

Очки Доспеха: Голова 1, Руки 1, Тело 3, Ноги 0

Оружие: Чоппа, Кинжал или Лук

СКАВЕНЫ (SKAVEN)

Скавены — гигантские гуманоидные крысы, правящие подземной империей простирающейся по всему миру. Они злейшая насмешка нал людьми. В то время как про-стой народ Империи не верит, что скавены существуют, эти злобные существа грызут подбрюшье Старого Света во имя Рогатой Крысы, единственного Бога Крысолюдов. Скавены — слуги чумы и гниения, стремящиеся уничто-жить мир, лежащий над ними.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	9	3	3	5	0	0	0

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Выживание, Знание языка (Куикиш), Лазание, Плавание, Скрытность

Таланты: Ночное зрение, Подземная крыса, Специалист в оружии (Пращи)

Специальные правила: Нет.

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет и Кожаная шапка)

Очки Доспеха: Голова 1, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие (Меч), Кинжал или Праща

СКЕЛЕТЫ (SKELETONS)

Некроманты создают скелетов оскверняя кладбища и вдыхая жизнь в мертвые кости. Это безмозглые существа, которых необходимо постоянно контролировать с помо-щью магии, чтобы они вновь не уснули своим вечным, спокойным сном. Хотя они и не обладают интеллектом, им не надо есть и отдыхать, а так же они никогда не отсту-пают и не сдаются.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	20%	30%	30%	25%	—	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	4	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Нежить, Пугающий

Специальные правила: *Безмозглый:* Скелеты восставшие костяки не имеющие своего разума и души. У них

ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ

нет Интеллекта, Силы Воли и Обаяния, и они не могут проходить проверки основанные на этих характеристиках.

Медленный: Скелеты неутомимы, но медлительны. Они не могут использовать действие бег.

Доспех: Легкий доспех (Кожаная кираса и Кожаная шапка)

Очки Доспеха: Голова 1, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Кинжал *или* Лук

УМЕРТВЯ (WIGHTS)

В прошлые века, предки жителей Старого Света, хоронили своих умерших в тщательно сложенных каменных пирамидах. Своих героев они хоронили вместе с их снаряжением, тем самым чувствуя их как великих воинов. Некроманты узнали, что таких героев можно оживить в виде умертвий. Хотя и похожие на скелетов, умертвия куда как более сильны и сохраняют некоторые остатки разума. Это делает их куда более опасным противником, нежели скелеты.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	9	3	3	5	0	0	0

Навыки: Восприятие, Знание языка (Классический)

Таланты: Нежить, Пугающий

Специальные правила: *Клинок Умертвия:* Умертвия обладают древним и смертоносным оружием, придающим силы мертвым. В руках умертвия такое оружие считается магическим и наносит урон БС+2. Более того когда умертвие наносит критический урон оно делает два броска по **Таблице 6-2: Критический Урон** и выбирает более

смертоносный из результатов. В руках других существ Клинок Умертвия является обычным одноручным оружием.

Доспех: Средний доспех (Полный кольчужный доспех)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 3, Тело 3, Ноги 3

Оружие: Клинок Умертвия и Щит

ЧЕРТЫ (DAEMON IMPs)

Черты — оживший ужас из Царств Хаоса. Они одни из самых маленьких демонов, но от этого не менее ужасны. Они принимают различные формы, но все отличаются наличием когтей и крыльев. Чертей часто используют в качестве посыльных более могучие демоны.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	0%	40%	33%	40%	30%	33%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	4	3	3(6)	0	0	0

Навыки: Восприятие, Запугивание, Знание языка (Темное Наречие), Знание тайного языка (Демонический), Уклонение

Таланты: Обоюдорукость, Бесстрашный, Естественное оружие, Ночное Зрение, Пугающий, Парящий

Специальные правила: *Мутации Хаоса:* Бросьте 1к10 для определения количества мутаций: 1-4 — 1 мутация, 5-8 — 2 мутации, 9-10 — 3 мутации. Для определения мутации сделайте бросок согласно **Таблице 11-1: Мутации Хаоса** и измените статистику по мере необходимости.

Доспех: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Когти

— ОБЫЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ —

Не только монстры обитают в глуши Старого Света. Животные так же обитают повсюду. Крестьянские деревни наводнены курами и собаками, а в необъятных лесах Империи обитают медведи и волки. Игровая стати-

стика для некоторых животных приведена ниже.

БОЕВЫЕ ПСЫ (WAR DOGS)

Большие и злобные собаки могут быть специально обуче-

ОСТАВЬТЕ МНЕ НОЖКУ

— Эй вы! Чё вы тут творите? — ревел Большой Черный Орк-Босс.
 Гоблин воровато обернулся и инстинктивно вздрогнул.
 — Ничего, босс, хаваем малясь, — пролепетал самый смелый из зеленокожих.
 — Не суй мне это. Я мозгую... — высокий Орк подозрительно оглянулся. — Где Ратгаш? Вы ж не... Это он? Зависло молчание.
 — Это не Ратгаш, — в голосе Гоблина звучала боль. — Это не Ратгаш. Это гадко, босс. Он же один из нас, парни.
 — Точняк, — пискнул другой зеленокожий. — Все эти жиры и хрящи не его. Дай нам пожрать.
 — Тогда кто же это? — Черный Орк изобличающе указал когтем на еду. — Или вы тряндите, или я сотворю с вами чё-то похуже, чем схаваю.
 — Это... Гиттер, Босс. Один из многих в Маготе. Но был дохлым, когда мы нашли его, — Гоблин помолчал. — Труп тряндед, что он просто спит... но они всегда так тряндят, верно? Гоблины дружно закивали. Гоблины были действительно в этом уверены, и не без оснований.
 — Не важно, — произнес черный орк. — И оставьте мне ножку, если вы знаете, что любите сами!

ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ

ны для участия в бою.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
41%	0%	32%	38%	30%	15%	43%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	6	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%, Выслеживание, Плавание

Таланты: Естественное оружие, Мощный удар, Острые чувства

БОЕВЫЕ СКАКУНЫ (DESTRICERS)

Боевые скакуны — тяжелые боевые лошади, используемые в основном различными рыцарскими орденами по всему Старому Свету.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	0%	45%	45%	30%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	18	4	4	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Естественное оружие, Мощный удар, Острый слух, Острые чувства

ВЕРХОВЫЕ ЛОШАДИ (RIDING HORSES)

Верховая лошадь — обычное верховое животное знати Империи.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
0	12	3	3	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства

ВОЛКИ (WOLVES)

Волки часто встречаются в северных провинциях Империи и являются, священны животным Церкви Ульрика.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	0%	30%	30%	40%	14%	25%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	6	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Выслеживание, Плавание

Таланты: Естественное оружие, Острые чувства

ВОРОНЫ (RAVENS)

Известные как птицы-грабители, вороны — падальщики,

регулярно посещающие поля битв Старого Света. Их привлекают блестящие вещицы, и они собирают ценности в свои гнезда.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
38%	0%	10%	10%	38%	12%	24%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%

Таланты: Летун, Острые чувства, Отличное зрение

ЛЕГКИЕ БОЕВЫЕ ЛОШАДИ (LIGHT WARHORSES)

Эти лошади хорошо обучены и готовы нести всадника в гущу сражения. Они могут атаковать врагов и не сбросят всадника почуяв запах крови в воздухе.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
30%	0%	40%	40%	30%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	4	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Естественное оружие, Мощный удар, Острый слух, Острые чувства

МЕДВЕДИ (BEARS)

Эта статистика горных медведей — самой распространенной породы медведей Старого Света.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	0%	52%	47%	25%	10%	25%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	20	5	4	4	0	0	0

Навыки: Восприятие, Плавание

Таланты: Естественное оружие, Жестокий удар, Мощный удар, Острые чувства, Тревожащий

ПОНИ (PONIES)

Пони используются в качестве вьючных животных или для верховой езды низкорослыми расами такими как гномы и полурослики. По своей природе они робки и не приучены к хаосу боя.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	35%	35%	35%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
0	12	3	3	6	0	0	0

ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ

Навыки: Восприятие, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства

СОБАКИ (DOGS)

Собаки — самые обычные домашние животные Империи. Существует множество разнообразных пород собак. Стаи диких собак бродят по диким местам, становясь еще одной угрозой в нелегкой судьбе путешественников.

Навыки: Восприятие +20%, Выслеживание, Плавание

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	0%	21%	21%	30%	15%	30%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	6	2	2	6	0	0	0

Таланты: Бегун, Естественное оружие, Острые чувства

— ОБЫЧНЫЕ НПИ —

Вы можете использовать правила из **Главы II**, для создания разнообразных НПИ (но только самые выдающиеся из них могут иметь Очки Судьбы). Вы можете дать НПИ такое количество карьер и достижений, какое сочтете нужным для роли персонажа в приключении. В **Главе III** описано более ста карьер — у вас есть из чего выбрать. Чтобы упростить процесс, в этой главе приведен список распространенных НПИ от бандитов до грабителей. Игровая статистика для этих НПИ приведена ниже.

Примечание: Мастерство в навыке указано как +10% и +20%. Например, мошенники имеют Узнавание слухов +10%. Это означает, что они сделали подъем в Узнавание слухов два раза.

БАНДИТЫ (BANDITS)

Бандиты живут в диких местах и нападают на путешественников и слабо защищенные караваны.

Карьера: Бандит

Раса: Человек

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
29%	42%	30%	31%	33%	30%	28%	25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	3	4	0	0	0

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Забота о животных, Знание языка (Рейкшпиль), Лазание, Общие знания (Империя), Скрытность, Узнавание слухов, Уклонение, Управление повозкой, Установка ловушек

Таланты: Крепкий, Молниеносные рефлекс, Скиталец, Снайпер

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет и Кожаная шапка)

Очки Доспеха: Голова 1, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Лук, Одноручное оружие (Меч), Щит

Имущество: 20 Стрел

НИЩИЕ (BEGGARS)

Нищие наводняют города и едва сводят концы с концами на деньги тех, кто жалеет их.

Карьера: Крестьянин

Раса: Человек

Навыки: Бесшумность, Выживание, Выступление (Певец), Гребля, Знание языка (Рейкшпиль), Общие

знания (Империя), Очарование, Очарование животных, Плавание, Скрытность, Узнавание слухов, Управление повозкой

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	25%	28%	37%	31%	29%	37%	33%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	2	3	4	0	0	0

Таланты: Бегун, Крепкий, Острый слух, Сопротивление болезням

Доспех: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 0, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие (Костыль)

Имущество: Тряпье, Чашка нищего

КУЗНЕЦЫ (BLACKSMITHS)

Кузнеца можно найти в любом городе и деревне Империи. Мастерство гномов кузнецов известно повсюду.

Карьера: Ремесленник

Раса: Гном

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
38%	29%	42%	41%	30%	34%	30%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	4	3	0	0	0

Навыки: Восприятие, Знание языка (Хазалид, Рейкшпиль), Общие знания (Гномы), Оценка, Ремесло (Бронник, Кузнец, Оружейник), Тайные языки (Наречие Гильдии), Торговля, Узнавание слухов, Управление повозкой, Чтение/письмо

Таланты: Выносливый, Ночное зрение, Ремесло гномов, Старые обиды, Отважный, Торгаш

Доспех: Легкий доспех (Кожаная кираса)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие (Молот)

Имущество: Рабочие инструменты (Кузнеца)

РАЗБОЙНИКИ (FOOTPADS)

Разбойники — склонные к насилию головорезы которые грабят (а иногда и убивают) неосторожных путников.

Карьера: Головорез

ГЛАВА XI: БЕСТИАРИЙ

Раса: Человек

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	26%	43%	31%	32%	25%	36%	30%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	4	3	4	0	0	0

Навыки: Азартные игры, Запугивание, Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Империя), Поглощение алкоголя, Тайные языки (Воровское наречие), Узнавание слухов, Уклонение

Таланты: Борец, Быстрое выхватывание, Молниеносные рефлексy, Оглушающий удар, Очень сильный, Разоружение, Сопротивление ядам

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Кастет, Одноручное оружие (Дубина)

Имущество: Плащ с капюшоном

МОШЕННИКИ (GAMBLERS)

Мошенники — эксперты в области игры людьми, которые зарабатывают на жизнь, делая ставки на удачу.

Карьера: Жулик

Раса: Человек

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
25%	31%	28%	32%	32%8	42%	30%	38%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	2	3	5	0	0	0

Навыки: Азартные игры, Болтовня, Восприятие, Выступление (Актер), Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Империя), Очарование, Оценка, Тайный язык (Воровское Наречие), Узнавание слухов +10%

Таланты: Бывалый, Быстроногий, Математик, Народный оратор, Шестое чувство

Доспех: Легкий доспех (Кожаная кираса)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Кинжал

Имущество: Колода карт, Пара костей

КАРМАННИКИ (PICKPOCKETS)

Карманники процветают, подрезая кошельки прохожих на улицах больших городов.

Карьера: Вор

Раса: Человек

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
26%	32%	28%	31%	43%	31%	29%	40%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	2	3	4	0	0	0

Навыки: Бесшумность, Восприятие, Знание языка

(Рейкшпиль), Ловкость рук, Общие знания (Империя), Очарование, Оценка, Поиск, Скрытность, Тайные знаки (Воров), Узнавание слухов

Таланты: Бывалый, Вежливый, Молниеносные рефлексy, Отличное зрение

Доспех: Легкий доспех (Кожаная кираса)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Кинжал

Имущество: Сума

СОБСТВЕННИКИ (PROPRIETORS)

Собственники владеют и управляют небольшими магазинами и тавернами в городах Империи.

Карьера: Бюргер

Раса: Человек

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
28%	25%	28%	31%	32%	43%	30%	39%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	2	3	4	0	0	0

Навыки: Восприятие, Знание языка (Кислевитский, Рейкшпиль +10%), Общие знания (Империя), Оценка, Поглощение алкоголя, Поиск, Торговля, Узнавание слухов, Управление повозкой, Чтение/письмо

Таланты: Вежливый, Острый слух, Торгаш, Хитрый

Доспех: Легкий доспех (Кожаная кираса)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие (Дубинка)

Имущество: Магазин или Таверна

ПОВЕСЫ (RAKES)

Повесы — молодые дворяне постоянно создающие проблемы своим слугам.

Карьера: Дворянин

Раса: Человек

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
36%	27%	31%	30%	43%	29%	30%	35%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	3	4	0	0	0

Навыки: Азартные игры, Болтовня, Верховая езда, Знание языка (Рейкшпиль) +10%, Общие знания (Империя) +10%, Очарование, Поглощение алкоголя, Узнавание слухов, Чтение/письмо

Таланты: Вежливый, Молниеносные рефлексy, Народный оратор, Специалист в оружии (Защитное, Фехтовальное), Этикет

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет и Кожаные чулки)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 1

Оружие: Дага и Рапира

Имущество: Кошель с 3к10 зм, Одежда дворянина

НАЕМНЫЕ КЛИНКИ (SELL-SWORDS)

Наемные клинки — сильные наемники, простые и надежные.

Карьера: Наемник

Раса: Человек

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
35%	30%	33%	35%	30%	25%	35%	28%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	2	3	4	0	0	0

Навыки: Азартные игры, Восприятие, Знание языка (Рейкшпиль, Тильянский), Общие знания (Империя, Тилия), Тайный язык (Боевое наречие), Узнавание слухов +10%, Уклонение, Управление повозкой

Таланты: Быстрая перезарядка, Меткий стрелок, Невозмутимый, Разоружение, Снайпер

Доспех: Средний доспех (Полный кожаный доспех, Кольчужная рубаха и Коиф)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 1, Тело 3, Ноги 1

Оружие: Арбалет, Одноручное оружие (Меч) и Щит

Имущество: 20 Болтов

ГОРОДСКИЕ СТРАЖНИКИ (TOWN GUARDS)

Городские стражники поддерживают порядок: ловят преступников, патрулируют улицы и умиряют дерущихся в тавернах.

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
31%	31%	33%	41%	30%	38%	28%	30%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4	4	0	0	0

Карьера: Стражник

Раса: Человек

Навыки: Академические знания (Закон), Восприятие, Выслеживание, Запутывание, Знание языка (Рейкшпиль), Общие знания (Империя), Поиск, Узнавание слухов +10%, Уклонение

Таланты: Мощный удар, Невозмутимый, Оглушающий удар, Очень стойкий, Разоружение, Хитрый

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Кинжал и Одноручное оружие (Дубинка)

Имущество: Фонарь и Шест, Униформа

ГРАБИТЕЛИ (WRECKERS)

Грабители — речные и морские пираты имеющие страсти к жестокости и легким деньгам.

Карьера: Матрос

Раса: Человек

Основной Профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
33%	32%	40%	35%	29%	25%	30%	28%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	4	3	4	0	0	0

Навыки: Восприятие, Гребля, Знание языка (Бретонский, Рейкшпиль), Лазание, Общие знания (Империя, Пустоши), Плавание, Поглощение алкоголя, Узнавание слухов, Уклонение, Управление судном

Таланты: Матерый путешественник, Мощный удар, Очень стойкий, Прирожденный воин, Уличный боец

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Тело 1, Ноги 0

Оружие: Лук и Одноручное оружие (Абордажная сабля)

Имущество: 20 Стрел

ГЛАВА XII: СКВОЗЬ ДРАКВАЛЬД

«Архаон может быть побежден, но твари Драквальда останутся.

Горе путешественнику, осмелившемуся вступить в чащи леса».

— Ули, Зилот

«Сквозь Драквальд» — это короткое вводное приключение, которое предполагает знакомство с миром «Боевого молота» и правилами *РИБМ* в те времена, когда Империя ещё не оправилась от разрушений

причиненных ей силами Хаоса. Если вы намерены участвовать в этой авантюре как игрок, пожалуйста, прекратите читать на этом абзаце. Остальная часть приключения предназначена лишь для глаз Мастера Игры.

— ВВЕДЕНИЕ —

Это приключение предназначено для персонажей имеющих одну (или, в крайнем случае, две) карьеры, и проходит период после Шторма Хаоса, разрушительного вторжения Хаоса в Империю во главе с Архаоном, Владыкой Конца Времен. Силы Хаоса, несущие с собой смерть и разорение, были отброшены от Мидденхайма и его окрестностей. Выжившие пытаются восстановить руины Мидденланда, противостоя остаткам орд звероловов и другим опасностям.

Приключение начинается в Унтергарде, небольшом городке недалеко от Мидденхайма. Граф Борис Тодбрингер послал дары гражданам Унтергарда в качестве награды за доблесть во время Шторма Хаоса. Даже сейчас, когда народ Унтергарда радуются хорошей вести, мутанты атакуют, пересекая мост. Затем приходит сообщение о надвигающейся орде звероловов с юга от Унтергарда. Война,

кажется, ещё не окончена. Хотя ополчение города достаточно сильно для обороны от небольшого отряда, но Унтергард не может надеяться выстоять перед этой новой угрозой, а потому жители вынуждены бросить свои дома и попытаться достичь Мидденхайма, где окажутся под защитой графа Тодбрингера.

На этом отчаянном пути персонажи должны будут взять на себя роль защитников, фуражиров и даже следователей, ведь в обществе беженцев Унтергарда не все является тем, чем кажется на первый взгляд. От кровной мести до ужасов войны — здесь искатели приключений почувствуют вкус всего, что может предложить мир «Боевого молота».

Мастер Игры должен прочитать приключение прежде, чем начнет его вести. Начинаящему Мастеру Игры также следует прочитать **Главу IX** до начала первой сессии.

— УНТЕРГАРД —

Унтергард был основан около 100 лет назад. Жителям из района Гримминхагена надоело бремя податей графу Штернхауэру — тогда они собрали свои пожитки и отправились на юг. Граф был взбешен, но он был уверен, что большинство беглецов будет поглощено Драквальдским лесом. Жители деревни шли по реке на юг, пока не нашли подходящее место для поселения. Они построили деревню на западном берегу реки и сумели обеспечить своё существование наперекор всем невзгодам. Более того, деревня начала расти. Небольшое поселение превратилось в город, в конце концов, перекинувшийся на восточный берег реки. Люди привезли в Унтергард достаточно камней с юга для постройки широкого моста, который бы соединил две половины города. За два поколения деревня беженцев превратилась в центр местной торговли. Ближайший мост был лишь к югу от Гримминхагена, а потому город стал естественной точкой причала торговых барж, поднимавшихся по реке.

Но этот успех имел свою цену. Когда войска Архаона вторглись в Мидденланд, мост Унтергарда стал стратегически важным местом. Хазрак, сильнейший полководец звероловов в Драквальде и злейший враг графа Тодбрингера, провел внезапную ночную атаку на Унтергард. Звероловы Хазрака перебрались через стены и ворвались внутрь, полностью захватив восточную часть города. Защитники сплотились на мосту и десять дней его удерживали. Тысячи имперцев и

союзных гномов укрепили город, и мост стал сценой для невероятной бойни. Зайдя в тупик, Хазрак уничтожил восточную часть города и отвел свои силы на север. Центр внимания кампании вскоре переместился к Мидденхайму и, казалось, Унтергард находится в безопасности. Полк за полком были отозваны из Унтергарда для усиления имперских сил на других направлениях.

Оставшиеся в живых стали возвращаться к привычной жизни. Восточная половина города была так сильно разрушена, что от её восстановления пришлось временно отказаться. Жители Унтергарда, а также множество беженцев из менее удачливых населенных пунктов, принялись за работу на руинах. Задача захоронения мертвых затянулась на несколько недель и разлагающиеся трупы вызвали инфекцию, которая привела к множеству смертей среди выживших.

Население Унтергарда сейчас составляет около 75 человек, в основном это крестьяне и бюргеры (см. **Главу III**). В дополнение к своей повседневной деятельности, все трудоспособные жители должны участвовать в обороне города, неся дозор на городских стенах и у реки перед частоколом по несколько часов в день. Город фактически находился на военном положении. Командиром ополчения стал капитан стражи Герхард Шиллер.

С этого начинается приключение. Унтергард может быть родным городом всех или некоторых из игровых пер-

сонажей, или они могли прийти сюда в поисках защиты во время Шторма Хаоса. Персонажи с военной карьерой, возможно, были ранены во время боевых действий и были оставлены здесь. Некогда здесь были сосредоточены значительные силы гномов, так что игровой персонаж гном, при желании, мог появиться в Унтергарде с ними.

Несомненно, будет проще, если персонажи уже знакомы друг с другом, но не обязательно, что так и должно быть. Они могут начать как путешественники, собранные вместе одними невзгодами.

ВЫДАЮЩИЕСЯ ГОРОЖАНЕ

Здесь описаны значимые горожане Унтергарда. Каждый из этих персонажей имеет свою роль в развитии приключения, поэтому убедитесь, что вы ознакомились с их происхождением, личностью и мотивами перед игрой. У персонажей игроков будет много возможностей для взаимодействия с этими персонажами, поэтому вам придется извлечь из их истории и личности многое, для того, чтобы изобразить их правильно.

ГЕРХАРД ШИЛЛЕР

Седой ветеран 50 лет, Шиллер является старшим по званию среди выживших в Унтергарде. Именно он организовал горожан в ополчение и следил за ремонтом городских стен. Он правит городом по большей части потому, что другие прибыли под его руководство, и делает все возможное, чтобы сохранять и поддерживать порядок и следить за тем, чтобы остальные жители были готовы защитить себя от дальнейших набегов.

Шиллер суров, но справедлив. Он может показаться грубияном, но он заботится о людях Унтергарда и будет делать все возможное для того, чтобы защитить их.

Капитан Шиллер занял один из складов в качестве временной штаб-квартиры, укрепив окна и двери, и заполнив его оружием и припасами на случай появления новых неприятностей. Шиллер переоборудовал чердак склада в жилое помещение для себя.

БАБУШКА МЁШЕР

Бабушка является старейшим жителем Унтергарда и является целительницей и мудрейшей горожанкой. Народ Унтергарда не знает, что она является магистром, и она весьма осмотрительна в сокрытии своей тайны. На вид ей около 60 лет, но на самом деле она гораздо старше. Никто в Унтергарде не помнит времен, когда бабушки не было бы рядом.

Бабушка Мёшер обеспечивает политический противовес капитану Шиллеру, прилагая усилия для восстановления земледелия и воссоздания мирной жизни. Несмотря на свое прозвание, бабушка является энергичной женщиной с сугубо деловой хваткой и сметливым взглядом. Она одна из немногих кто осмеливается жить за пределами городских стен. Капитан Шиллер несколько

КАПИТАН ГЕРХАРД ШИЛЛЕР, КАПИТАН СТРАЖИ

Карьера: Капитан (бывший Патрульный, бывший Сержант)

Раса: Человек

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
50%	46%	43%	44%	40%	42%	45%	50%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	15	4	4	4	0	4	0

Навыки: Академические знания (Закон), Командование +10%, Общие знания (Империя, Пустоши), Уклонение, Выслеживание, Узнавание слухов +10%, Запугивание, Восприятие +10%, Чтение/письмо, Верховая езда, Поиск, Тайный язык (Боевое наречие), Знание языка (Рейкшпиль, Тильянский)

Таланты: Невозмутимый, Разоружение, Угрожающий, Хитроумный, Уличный боец, Мощный удар, Оглушающий удар, Очень стойкий

Доспех: Средний доспех (Полный кольчужный доспех)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 3, Туловище 3, Ноги 3

Оружие: Одноручное оружие (Меч), Щит и Дага

Имущество: Униформа

БАБУШКА МЁШЕР, ЯНТАРНЫЙ ВОЛШЕБНИК

Карьера: Подмастерье мага (бывший Колдун, бывший Ученик мага)

Раса: Человек

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
28%	30%	30%	31%	35%	56%	53%	45%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	13	3	3	4	2	5	0

Навыки: Академические знания (Магия) +10%, Академические знания (Богословие), Забота о животных, Очарование, Очарование животных +10%, Концентрация +10%, Общие знания (Империя, Пустоши), Узнавание слухов +10%, Лечение, Чувство магии, Восприятие, Чтение/письмо, Поиск, Знание тайного языка (Магический), Знание языка (Классический, Рейкшпиль)

Таланты: Магические знания (Животные), Связь с Эфиром, Малая магия, Ночное зрение, Младшая магия (Тайная, Колдовская), Хитроумный, Сильный разум

Доспех: Нет

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 0, Туловище 0, Ноги 0

Оружие: Посох

Имущество: Торба, Гримуар, Кошель с 30 зк, Письменные принадлежности

раз пытался заставить ее переселиться в город, но она отказывается покинуть свой дом.

Среди прочего, бабушка сыграла важную роль в просмотре за появившимися из-за нападений сиротами,

ГАНС БАУМЕР, ЛЕСОРУБ

Карьера: Дровосек

Раса: Человек

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
42%	25%	41%	34%	35%	33%	38%	25%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	3	5	0	3	0

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Узнавание слухов, Восприятие, Тайный язык (Наречие странников), Тайные знаки (Странников), Лазание, Бесшумность, Знание языка (Рейкшпиль)

Таланты: Острый слух, Быстроногий, Сопrotивление болезням, Скиталец, Специалист в оружии (Двуручное)

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Туловище 1, Ноги 0

Оружие: Двуручное оружие (Двуручный топор)

Имущество: Торба

ОТЕЦ ДИТРИХ, СВЯЩЕННИК ЗИГМАРА

Карьера: Священник (бывший Посвященный)

Раса: Человек

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
37%	27%	41%	37%	24%	30%	48%	43%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	13	4	3	4	0	3	0

Навыки: Академические знания (История), Академические знания (Богословие) +10%, Очарование, Лечение, Восприятие, Чтение/письмо, Знание языка (Классический, Рейкшпиль)

Таланты: Народный оратор, Сопrotивление магии, Жесткий удар, Вежливый, Очень сильный, Прирожденный воин

Доспех: Средний доспех (Полный кожаный доспех, Кольчужная рубаха, Шлем)

Очки Доспеха: Голова 3, Руки 1, Туловище 3, Ноги 1

Оружие: Одноручное оружие (Боевой молот)

Имущество: Молитвенник, Символ Зигмара, Реликвия, Сума, Письменный набор

живя с ними одной семьей. Постоянно рядом с ней находятся от трех до шести сирот, живущих в ее доме и помогающих по хозяйству.

В случае, если в партии есть какой-либо заклинатель, вы можете дать ему пройти сложную (-10%) проверку Восприятия чтобы заметить «что-то странное» в бабушке Мёшер. За эти годы бабушка в совершенстве овладела искусством сокрытия своей магической сущности даже от имеющих Колдовской взгляд. Хотя она добродушна, но любой намек о её темном прошлом, в конечном счете, приведет к кульминации этого

приключения. Смотрите «Секреты бабушки» в конце этой главы.

ГАНС БАУМЕР

Ганс, высокий бородатый мужчина лет тридцати, является одним из лесных жителей, что пришли в Унтергард в поисках безопасности. Он спокойный человек, предпочитающий уединение в пустоши городской суете. Он проводит свои дни в лесу, охотясь и разведывая передвижения любых враждебных сил у города, возвращаясь обратно лишь с наступлением сумерек. Добыча, с которой он время от времени возвращается, помогает разнообразить скудный стол горожан, обычно состоящий из даров животноводства, хотя капитан Шиллер высказал опасение, что все пойманное в лесу теперь может быть запятнано Хаосом, отчего некоторые горожане предпочитают не есть принесенное Гансом. Однако, до сих пор ни за кем не замечено побочных эффектов от приема пойманной им дичи. Мастеру Игры следует помнить, что Ганс находится вне города на начало приключения и в нем появляется позже.

ОТЕЦ ДИТРИХ

Отец Дитрих был отправлен из Альтдорфа руководить паствой, после того как городской священник Унтергарда был убит во время грандиозной биты. Как пришлый, он до сих пор не занял должное место среди обывателей, но как к священнику Зигмара к нему относятся с уважением, если не сказать с теплом. Однако большинство жителей предпочитают идти к бабушке Мёшер со своими проблемами.

Храм Унтергарда был уничтожен вместе со всей восточной частью города, но отец Дитрих создал временный храм недалеко от западного конца моста, где он проводит службы. Самый образованный человек в городе, он также выступает в качестве советника капитана Шиллера по духовным и магическим вопросам. Отец Дитрих обладает чувством юмора, но он честен, прямолинеен и ревностно относится к Зигмару и Империи.

ПРИСТУПАЯ К РАБОТЕ

Первое, что нужно сделать, так это дать игрокам прочесть Раздаточный материал №1: Шторм Хаоса (или прочитать его, если вы не смогли сделать его копию). Этот документ дает игрокам основную информацию о последних событиях в Империи и в городе Унтергарде. Представленная информация не является, конечно, совершенно точной. Это то, что они слышали от беженцев, проходящих солдат, странствующих проповедников и убитых горем вдов, не являясь безусловной правдой. Добро пожаловать в Империю!

ПЕРВЫЕ ШТРИХИ

Когда персонажи подходят к Аккерплатцу, опишите сцену перед ними. Вы можете прочитать вслух следующий текст в рамке или перефразируйте его для ваших игроков. По-

добное оформление текста означает текст, который должен быть оглашен игрокам:

Большинство из семидесяти пяти, выживших в Унтергарде, уже собрались на городской площади и беспокойно переговариваются друг с другом. Многие до сих пор имеют перевязанные боевые раны, в то время как другие, очевидно, слишком стары или молоды для того, чтобы участвовать в сражениях. Все они потрепаны жизнью и бледны, а некоторые из них явно голодают.

Игровой персонаж может пройти очень легкую (+30%) проверку Узнавания слухов, чтобы выяснить, что обсуждают горожане. Что он узнает, зависит от степени успеха в проверке Узнавания слухов.

СПЛЕТНИ

Степень успеха	Полученная информация
0	Капитан стражи Шиллер собирается сделать важное объявление.
1	Капитан стражи Шиллер получил сообщение от графа Бориса Тодбрингера из Мидденхайма и он огласит его в городе.
2	Граф Борис Тодбрингер из Мидденхайма послал награду Унтергарду в знак признания стойкости города во время вторжения Архаона.
3+	Граф Борис Тодбрингер из Мидденхайма направил караван продуктов питания и снаряжения для того, чтобы помочь городу встать на ноги.

В то время, как все ждут появления капитана Шиллера, персонажи игроков могут поговорить с местными жителями. Горожане надеются, что они вышли из затруднений и что заявление капитана Шиллера будет хорошей новостью. Персонажи также могут услышать другие слухи от горожан. При каждой успешной проверке Узнавания Слухов — бросьте кубик и смотрите таблицу ниже, чтобы увидеть, какой слух они узнали. Правдивость или ложность каждого слуха указана в скобках.

СЛУХИ

1к10	Слух
1	Лес Драквальда полон звероловов и отставших от армии Хаоса (правда).
2	Капитан Шиллер когда-то командовал собственным отрядом наемников (ложь).
3	Бабушка Мёшер так и не переселилась в город. Она и ее сироты живут вне городских стен, в собственном доме, который чудесным образом остался невредимым, несмотря на все битвы (правда).
4	Плата тильянским наемникам упала на дно реки. Тот, кому теперь достанутся эти деньги станет настоящим богачом (ложь).
5	Пропавшие люди в настоящее время находятся в плену у звероловов в лесу (ложь).

- 6 Отец Дитрих обладает священной реликвией (правда).
- 7 Новый гарнизон для Унтергарда находится в пути к северу от Альтдорфа (ложь).
- 8 Лесоруб Ганс Баумер ушел неделю назад (правда) и, наверное, мертв (ложь).
- 9 Крысы размером с людей пировали погибшими в Гримминхагене (ложь).
- 10 Граф Борис Тодбрингер из Мидденхайма предложил 10 000 золотых корон за голову Хазрака Одноглазого, военачальника звероловов, чьи войска разорили Унтергард. Хазрак и Тодбрингер были злейшими врагами на протяжении многих лет (правда).

РЕЧИ ШИЛЛЕРА

Как только игроки узнали все от них зависящее или, если вы чувствуете, что время пришло, капитан Шиллер приходит.

Шепот проходит по толпе, когда появляется капитан Шиллер. Один из стражей расчищает для него место. Он держится бодро для своего возраста. Хотя его форма порвана в нескольких местах, а его доспех помят, капитан Шиллер все еще пользуется уважением в толпе. По его знаку вся толпа затихает.

— Люди Унтергарда, — начинает он, — это славный день. Я получил письмо от графа Тодбрингера из Мидденхайма. Старый волк до сих пор жив и город Мидденхайм стоит также крепко!

Толпа приветственно кричит, и Шиллер вновь подает знак к тишине.

— Граф Тодбрингер посылает свою благодарность всем унтергардцам за роль, которую они сыграли в борьбе с захватчиками. Он сказал, я цитирую: «Битва за мост Унтергарда войдет в историю как одна из самых славных битв в истории Мидденланда. Гордитесь, люди Унтергарда, ваши жертвы не были напрасны!».

Когда приветствия утихают, Шиллер продолжает:

— В знак благодарности за нашу доблесть, граф послал нам знак своей признательности.

Капитан лезет в сумку и достает буханку хлеба и бутылку вина:

— Мы имели честь принять тридцать буханок хлеба и десяток бутылок вина прямо из Мидденхайма.

Толпа сходит с ума при виде щедрости графа, смотря голодными глазами на свежий хлеб в руке капитана. Они начинают петь:

— Многая лета графу! Многая лета графу!

Шиллер поднимает хлеб и вино высоко в воздух, а выжившие унтергардцы кричат до хрипоты.

Неожиданно раздается громкий звон и бутылка разбивается, осыпая Шиллера осколками и вином. Пандемониум вспыхивает, а толпа разбегается в панике.

После последней битвы, любой унтергардец узнает звук ружейного выстрела. Они бросаются врассыпную, чтобы укрыться, так как Аккерплатц просторен и открыт. Персонажи игроков могут сделать проверку Восприятия.

Успешная проверка показывает, что выстрел был произведен из-за моста. Персонаж, таким образом, обратит внимание на две вещи. Во-первых, выстрел, вероятно, был произведен из разрушенной сторожевой будки на восточной стороне моста. Во-вторых, несколько непропорциональных гуманоидов несутся по мосту с оружием в руках.

МУТАНТЫ АТАКУЮТ!

Вы видите четырех отвратительных мутантов бегущих по мосту. У первого щупальца вместо рук, у второго растут рога и густая шерсть, у третьего свиная морда, а у четвертого по середине лба есть третий глаз. Они одеты в грязные лохмотья и вооружены дубинами. Чем ближе они подбегают, тем лучше видна ненависть в их глазах.

На этом этапе вы должны перейти от повествовательного времени к боевому. Если игроки не уточнили, где в толпе были их персонажи, предполагайте, что персонажи были позади (у моста). Если они были в другом месте, то они должны будут потратить раунд, для того, чтобы преодолеть толпу и добраться до моста. В окружающей их толпе они не могут сражаться.

Действие этой битвы в значительной степени происходит на мосту, на карте, которая здесь приведена. На карте одна клетка равна двум ярдам, что позволяет легко воссоздать её на тактической карте, если вы используете миниатюры.

Аккерплатц полон кричащих детей и отчаявшихся родителей, персонажи должны сражаться с мутантами в одиночестве в течение первых трех раундов. Если бой продолжится дольше, то три стражника приходят им на помощь. Используйте статистику городских стражников из **Главы XI**, если это необходимо.

Используйте характеристики мутантов из **Главы XI** для четырех атакующих. Они имеют следующие мутации:

- **Мутант № 1:** Щупальца — оружие
- **Мутант № 2:** Рога и Густой мех
- **Мутант № 3:** Свиное рыло
- **Мутант № 4:** Третий глаз

Пятый мутант скрывается в разрушенной сторожке. Он был тем, кто стрелял в капитана Шиллера. Он убегает в руины, в то время как другие мутанты сражаются на мосту.

Если у вас большая группа игроков, то вы можете бросить больше мутантов в атаку. Баланс: один мутант на одного персонажа игрока является вполне разумным.

ПОСЛЕ БИТВЫ

После того, как мутанты побеждены, все успокаивается. Бабушка Мёшер приступает к врачеванию ран. Если кто-либо из персонажей получает травмы (что вполне вероятно), бабушка подходит и предлагает ему помощь. Она и капитан Шиллер также благодарят персонажей за помощь в битве. Капитан Шиллер добавляет, что он собирается повесить головы убитых мутантов на городские ворота как

предупреждение другим.

Несколько человек начинают собираться вокруг капитана Шиллера и начинают кричать. Персонажи услышат следующее:

- «Это, должно быть, хохландка, только она может стрелять так далеко».
- «Наверняка это место кишит снайперами».
- «Некоторые из этих мутантов выглядели знакомо».
- «Мы все будем убиты во сне!»

В разгар этой беседы тяжело дышащий стражник подбегает к капитану. Он сообщает, что была предпринята сильная атака на главные ворота. К счастью, люди в караулке не нарушили своих обязанностей во время атаки на мост, так что ворота остались закрытыми, хотя несколько стражей были убиты. Кажется, что бой на мосту был отвлекающим маневром.

РАССКАЗ ЛЕСОРУБА

Пока все это происходит, внезапно слышится крик со стороны ворот. Опасаясь нападения, несколько горожан хватаются за оружие и осматриваются, но оказывается, что это Ганс Баумер вернулся из леса. За ним следует жалкая группа людей, в глазах которых читается страх несущая свои скудные пожитки на спине.

Если персонажи не слышали о Гансе, то успешная легкая (+20%) проверка Узнавания слухов показывает, что он местный Дровосек, который ушел неделю назад и считался мертвым.

Капитан Шиллер и бабушка Мёшер идут навстречу Гансу вместе со многими горожанами. Каждый хочет знать, где был Ганс.

— Я разведывал окрестности и собирал оставших в живых. Эти люди со мной, — он показывает на беженцев, которых он привел в Унтергард, — выжившие, которых я обнаружил, блуждая в лесах. Они являются выходцами из деревень со всего Мидденланда.

Когда я шёл обратно, я обнаружил свежие следы звероловов к югу отсюда. Похоже, что это отряд, рыл в двести, движется к Унтергарду. Я бросился сюда немедленно, чтобы предупредить вас.

Я советую капитану Шиллеру, хотя это лишь моё мнение, что надо оставить Унтергард до прибытия звероловов. Я не знаю, сможем ли мы противостоять им и придет ли помощь в срок. Я посетил Гримминхаген шесть дней назад — он сокрушен. Мы не можем рассчитывать на помощь оттуда. Что еще нового? Я также должен сообщить, что в то время как Гримминхаген пал, граф Эльстер Штернхауэр выжил, укрывшись в своей крепости.

При упоминании Графа многие в толпе негодуют. Даже лицо приветливой бабушки Мёшер нахмурилось.

После того как лесоруб закончит свой рассказ, начинается

яростный спор. Ганс Баумер возглавляет группу, которая хочет покинуть город и найти более безопасное место. Отец Дитрих, новый священник города, возглавляет группу, которая хочет остаться и принять бой. Персонажи могут вступить в дискуссию, если они хотят.

Персонажам также могут быть интересны комментарии Ганса о Гримминхагене и графе Штернхауэре. Успешная очень легкая (+30%) проверка Узнавания слухов покажет, что народ Унтергарда основал свой городок после бегства от несправедливых поборов деда нынешнего графа, около столетия назад. Семья Штернхауэров затаила обиду на Унтергард с этих пор и, как видно из слов горожан, эта обида взаимна.

Когда прения становятся чрезмерно напряженными, капитан Шиллер, наконец, выходит вперед.

— Я слышал аргументы обеих сторон, — начинает капитан Шиллер — и теперь, как законный глава Унтергарда, я должен принять решение. Сколь ни тягостно признаваться, но я согласен с Гансом, что мы не сможем выстоять против стольких звероловов. Завтра с рассветом мы пойдем вдоль устья на север, в Мидденхайм. Мы знаем, что граф Тодбрингер за городскими стенами и он пустит нас, а с графской подмогой мы вернемся сюда и закончим восстановление нашего дома. Унтергард воскреснет!

Теперь, давайте же насладимся щедростью графа, а затем подготовимся к походу. Нам нужно сделать многое до восхода солнца.

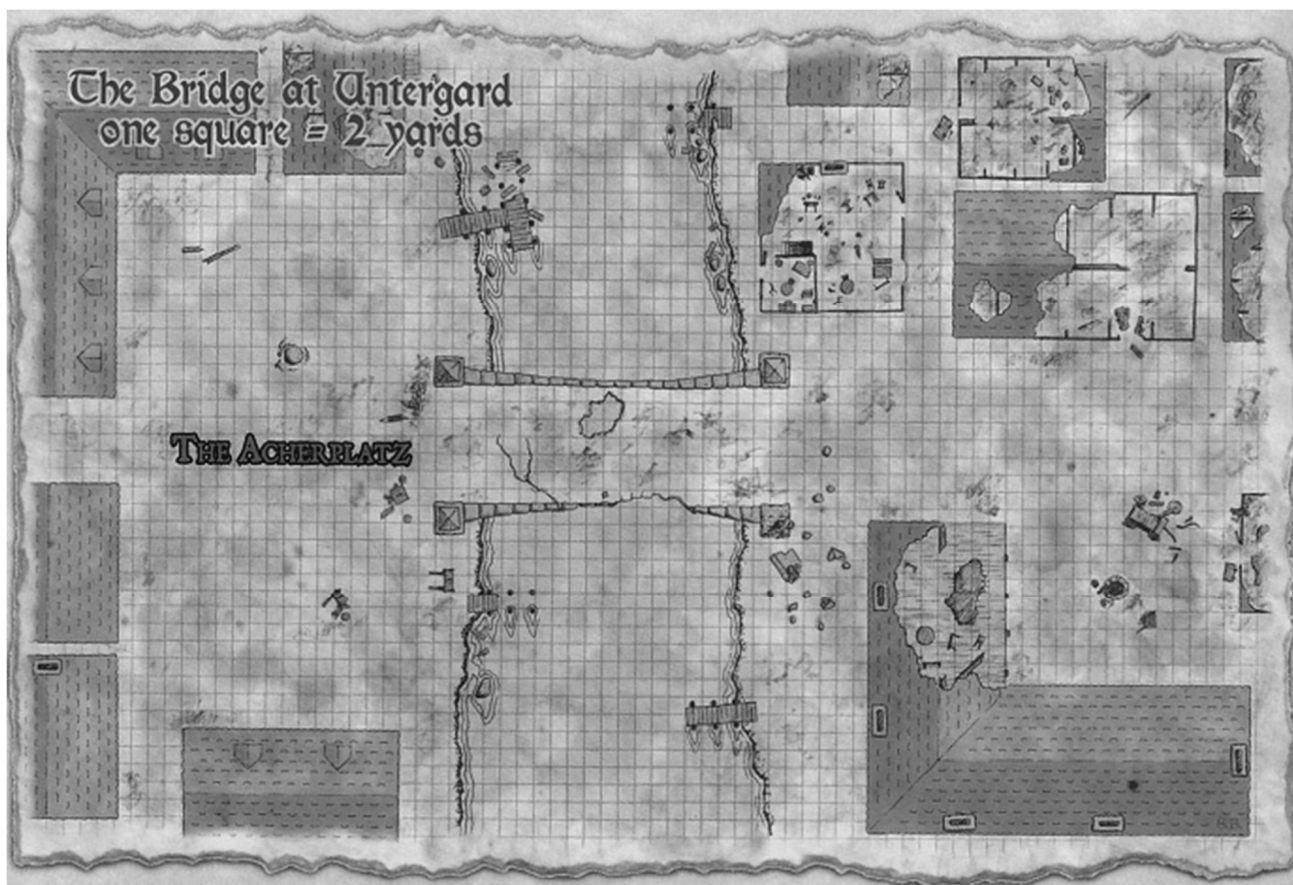
У персонажей теперь есть выбор: они могут оставаться с

народом Унтергарда или идти в одиночку. Несмотря на то, что приключение требует, чтобы они путешествовали с беженцами, ваши игроки должны чувствовать, что это их выбор. Дайте им обсудить это. Если они заартачатся, то пусть отец Дитрих, бабушка Мёшер или капитан Шиллер придут к ним и попросят о помощи. Если персонажи игроков были неизвестны до сегодняшнего дня, то битва на мосту должна была доказать их ценность для горожан. Успешная очень легкая (+30%) проверка Общих знаний (Империя) скажет персонажам, что лес Драквальд являлся опасным местом и в лучшие времена, потому, естественно, что полуголодным беженцам понадобится вся помощь, на какую только они могут рассчитывать.

Если игровые персонажи пошли отдельно от беженцев, если это возможно, вы все равно должны попытаться направить их к Мидденхайму (чтобы перейти к следующей части приключения). Вы должны устроить им несколько встреч в пути: в таком месте, как опасный Драквальд это достаточно легко. Гоблины, звероловы, мутанты и бандиты — все они подстерегают в лесах небольшие группы путников. Имперские армейские патрули ищут дезертиров, а охотники на ведьм — мутантов и еретиков. Убедитесь, что у игроков будет очень насыщенный поход в Мидденхайм и попытайтесь заставить их осознать, что зря они покинули людей Унтергарда и обрекли себя на страдания.

СКВОЗЬ ЛЕС

Люди Унтергарда являются привлекательной мишенью, идя в Мидденхайм со своими семьями и скудным скар-



бом, который они могут нести с собой. Транспорт беженцев состоит из трех фургонов, запряженных волами (один из них везет бабушку и сирот), и около 85 пешеходов, некоторые из которых несут узлы и другую поклажу на носилках со всем своим имуществом. Беженцы в целом движутся медленно, около пятнадцати миль в день, и останавливаются лагерем на ночлег.

Капитан Шиллер создает грубый походный порядок, причем одна треть из оставшихся в живых городских стражников идет впереди, одна треть — в арьергарде, а остальные рассредоточены по флангам. Ганс Баумер разведывает местность, идя впереди по лесу. Персонажи игроков могут занимать любые позиции, которые они пожелают, в соответствии с их особыми способностями. Пять дозорных всегда стоят на страже во время ночных стоянок колонны.

Путь каравана идет не по прямой дороге к Мидденхайму, а по окольному пути, через Гримминхаген и Иммельшельд. Никто и не думает идти напрямик сквозь Драквальд в Мидденхайм. Это было бы самоубийством.

Путешествие в Мидденхайм займет шесть дней. Каравану не хватает продовольствия. Любая попытка персонажей добыть дополнительное питание (к примеру, за счет использования навыка Выживание), будет принята беженцами с благодарностью.

ГРИММИНХАГЕН

Первый день похода был трудным. Движение замедленно телегами и детьми, не говоря уже об отсутствии достаточного количества продовольствия. В середине второго дня вы приближаетесь к Гримминхагену. Не говоря ни слова, Ганс ведет колонну мимо руин города. Горожане рассказали вам достаточно для того, чтобы узнать причину этого — люди Унтергарда не приветствуются в Гримминхагене и не найдут здесь утешения.

Успешная очень легкая (+30%) проверка Восприятия при взгляде издали на Гримминхаген даст понять, что дела здесь даже хуже, чем в Унтергарде. Силы Архаона разграбили его подчистую и немного уцелело. Никто из Унтергарда и не подумает предупредить выживших в Гримминхагене о зверолодах на юге. Из-за медлительности каравана, персонажи могут легко зайти в Гримминхаген, предупредить людей и вернуться за несколько часов. Если они найдут в Гримминхаген, то они найдут город действительно разрушенным, а людей — восстанавливающим его. Успешная легкая (+20%) проверка Узнавания слухов даст следующую информацию:

- Граф Штернхауэр не в Гримминхагене. Он остается в своей крепости расположенной в нескольких милях отсюда.
- Графский наместник Гюнтер представляет дворянство во время восстановления города. Впервые придя на руины, он пытался собирать налоги, но передумал, увидев реакцию выживших.

- Сам Император пришел к развалинам Гримминхагена после победы в Мидденхайме. В честь этого был возведен временный храм в виде палатки Императора.

Если предупредить их о зверолодах, то персонажей направят к Гюнтеру. Этот человек выглядит совершенно изможденным, но выслушивает их сообщение с серьезным видом и обещает выслать разведчиков для того, чтобы оценить угрозу.

В случае если персонажи пытаются быть миротворцами, отношение Гюнтера к ним ухудшается. Народ Гримминхагена не хочет иметь ничего общего с «туеядцами из Унтергарда».

ПРИЗРАКИ ЛЕСА

Остальная часть второго дня проходит без инцидентов, караван разбивает лагерь на поляне рядом с дорогой. Охрана выставляется как обычно.

Вскоре после заката несколько детей-сирот бабушки бродят по лагерю. Они плачут и рыдают:
— Бабушка, бабушка, где же ты, бабушка?
Осмотрев лагерь, вы нигде не можете её найти.
Капитан Шиллер морщится:
— Зубы Таала! И что теперь? Наш лучший целитель исчез. Что ж, кто-то должен пойти на её поиски...

На самом деле бабушка оставила сирот спать в фургоне и отправилась в лес в одиночку собрать каких-то трав. Успешная проверка Выслеживания поможет выйти на ее след. Если ни один из персонажей не имеет Выслеживания, то Ганс сможет найти след. Бабушка находится в менее чем 10 минутах ходьбы. Так или иначе, за это короткое время бабушка успела попасть в беду.

Вы видите бабушку на поляне в лесу с какими-то свежесобранными травами в руке. Она смотрит с удивлением на трех эльфов, скрытых плащами и с нацеленными на нее луками. Предводитель эльфов говорит:
— Признай себя ведьмой, или моя стрела выбьет правду.

Это сложная ситуация. Эльфы убеждены, что она ведьма на службе темных сил и появляется в Драквальде лишь ночью. Бабушка доказывает свою невиновность, говоря, что она лишь собирала кое-какие лекарственные растения для людей Унтергарда. Эльфов можно убедить, что они не правы, но они чрезвычайно мнительны. По крайней мере, потребуется хотя бы одна успешная проверка Очарования, хотя если в партии есть один (или более) эльф, то проверка становится легкой (+20%).

Персонажи могут проверить травы, собранные бабушкой. Успешная простая (+10%) проверка Ремесла (Травник) подтверждает, что это травы, используемые в народной медицине. Тем не менее, успешная проверка Академических знаний (Магия) показывает, что они также иногда используются в ритуальной магии. Это может пригодиться персонажам в будущем.

Убедившись, что бабушка не является угрозой предводитель эльфов, Гилмир, мрачнеет лицом, как и его товарищи. Хотя он чувствует себя неловко, но он готов говорить более учтиво. Он был некогда ведущим членом своего Братства и предпринимал вылазки на захватчиков многие недели. Теперь они бьются меньшими группами с недобитками врага. Они думали, что бабушка была одной из последних.

Если рассказать о зверолодах на юге, Гилмир встревожится и быстро удалится.

Это не боевая встреча, но она может ею стать, если персонажи будут задиристы, высокомерны или враждебны. В случае боевого столкновения бабушка может быть убита. Вы должны убедиться, что она переживёт стычку, так как остальная часть приключения требует ее присутствия.

В любом случае, бабушка благодарит персонажей за помощь в этой щекотливой ситуации.

ПЕРЕКРЕСТОК

Следующее утро проходит без происшествий. В лесу темно и душно, но тихо, словно перед бурей. В полдень разведчики возвращаются к каравану с мрачной вестью. На перекрестке впереди есть остатки засады, а дорога завалена трупами. Эти трупы и обломки надо убрать и тогда караван сможет продолжить свой путь.

Во время расчистки препятствия капитан Шиллер устраивает привал. Десяток трудоспособных мужчин отправляются вперед с несколькими стражниками и персонажами. Отец Дитрих следует за ними, чтобы благословить убитых, а бабушка Мёшер идет на случай, чтобы помочь выжившим, если они есть.

На дороге видны два разбитых фургона и пятнадцать изуродованных трупов. Никто не выжил. Увидевшие эту сцену персонажи должны пройти проверку Силы Воли или получить 1 Очко Безумия.

На месте персонажи могут обнаружить следующее:

- Все трупы принадлежали взрослым: девяти мужчинам и шести женщинам. Несмотря на кровь и сильные повреждения, одежда двух мужчин и двух женщин когда-то была отличного качества.
- На одном из фургонов изображена эмблема. Она похожа на весы, а под ней видна надпись: «Дельбертц». Успешная проверка Общих знаний (Империя) дает понять, что это общий символ купеческой гильдии. Дельбертц является торговым центром на западе, на реке Дельб.
- Большинство путешественников умерли от колотых ран. Грубые чернооперенные стрелы торчат в трупах. Успешная сложная (-10%) проверка Общих знаний (Империя) определяет их как гоблинские стрелы. Драквальд называют домом не-

скольких племен зеленокожих.

- Успешная проверка Поиска дает обнаружить один помятый, но приемлемый щит и колчан с 10 арбалетными болтами. В остальном все трупы и фургоны разграблены подчистую.

МРАЧНЫЕ ВОСПОМИНАНИЯ

После завершения обыска места засады, обратите внимание персонажей на следующее:

От главной дороги отходит узкая тропка, заброшенная и заросшая. Ворон сидит на выцветшем знаке, что указывает на эту тропу. Бабушка Мёшер косится на птицу, а затем останавливается как вкопанная. Она читает знак несколько раз и начинает бормотать, больше для себя, чем для кого-то:

— Фандорф... Моя семья родом отсюда. — Она смотрит на землю и качает головой. — И мой отец умер там.

Если персонажи поинтересуются у неё о городке, то она расскажет следующее:

— Солдаты графа Штернхауэра убили его. Он был хорошим человеком. Он был невинным человеком. Все, что он делал, так то, что скрыл крупницы еды от мытарей. Он не хотел, чтобы зимой мы голодали. Они сожгли его в поучение остальным жителям деревни. Чертова знать. Как будто эта жизнь не была достаточно трудной без их пут на наших шеях.

Персонажи, которые смогут сложить одно с другим, могут понять, что бабушке более ста лет! На вопрос, когда это все произошло и сколько ей лет, бабушка ответит уклончиво: «Я перестала считать года».

ЭЛЬФЫ-СТРЕАКИ

Карьера: Воин братства

Раса: Эльф

Основной Профиль

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	Об
31%	46%	31%	31%	41%	36%	36%	31%

Вторичный профиль

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	3	5	0	0	0

Навыки: Общие знания (Эльфы), Скрытность, Уклонение, Выслеживание, Выживание, Восприятие, Лазание, Поиск, Бесщумность, Знание языка (Эльтарин, Рейкшпиль)

Таланты: Отличное зрение, Ночное зрение, Быстрая перезарядка, Скиталец, Специалист в оружии (Длинный лук)

Доспех: Легкий доспех (Кожаный дублет)

Очки Доспеха: Голова 0, Руки 1, Туловище 1, Ноги 0

Оружие: Эльфийский лук и Одноручное оружие (Меч)

Имущество: 20 стрел

СУДЬБА ДИТРИХА

После того как рабочие оттащили трупы от дороги, отец Дитрих благословляет каждого из них. Неожиданно вы слышите тревожный крик священника, а затем он исчезает из поля зрения. Вы слышите громкий удар и крик боли.

Как выясняется, рабочие сложили трупы рядом с большим бревном. Именно отсюда гоблины начали свою атаку. Успешная проверка Восприятия обнаруживает множество небольших ямок, выкопанных гоблинскими лучниками за бревном, где они прятались во время засад.

Гоблины также вырыли яму перед своей засадой и накрыли её ветками. Лишь только отец Дитрих опустился на колени перед трупом, то немедля упал в яму и колья пронзили его тело. Священник смертельно ранен. Персонажи могут попытаться спасти его, но ему уже не помочь.

Отец Дитрих пронзен несколькими деревянными кольями, и кровь медленно заполняет дно ямы. Чудо, что он все еще жив. Он смотрит на вас и приветствует окровавленным кулаком. Он умирает с реликвией блаженного Зигмара, зажатой в руке:

— Я могу благодарить колья за свою судьбу, но не оставляйте этот священный образ в этом несчастном месте. Возьмите его и доставьте в храм Зигмара в Мидденхайме. Поклянись мне, что вы сделаете это!

Если персонажи согласны, он вздыхает и говорит: «Слава Молотодержцу,» — и умирает. Если персонажи не согласны, он, умирая, умоляет их поклясться. В любом случае, реликвия может быть извлечена из ямы без особых трудностей.

В случае, если персонажи пытаются ограбить тело священника, вмешивается бабушка Мёшер: «Покажите хоть немного уважения к мертвым!» — кричит она.

Рабочие засыпают яму, превращая её в могилу убитого священника.

РЕЛИКВИЯ

Реликвия отца Дитриха является небольшим образком, около четырех дюймов в квадрате, обрамленным золотом и железом. Она, очевидно, древняя, но истинную её ценность сразу не определишь. Реликвия изображает образ Зигмара, написанный гномом художником сразу после великой победы Молотодержца против гоблинской орды. Отец Дитрих нашел её среди руин храма Зигмара в Унтергарде, когда он впервые приехал туда, и признал её возраст и значение.

Образок имеет стоимость около 100 зк, исходя из его древности и количества золота, которое он содержит. Коллекционер произведений искусства или посвященный последователь Зигмара будут готовы заплатить во много раз больше. В случае если храм Зигмара узнает о существовании иконы, то он будет готов заплатить за нее любую цену.

ПОЛНЫЙ ЦИКЛ

После обнаружения места засады, персонажи могут быть

обеспокоены возможной атакой гоблинов. Позвольте им принимать любые меры, какие только они пожелают. Можно даже сыграть на их страхах и провести несколько проверок Восприятия или сделать несколько бессмысленных бросков во время приключения. В действительности же гоблины двинулись дальше и находятся далеко от главной дороги.

Когда дорога свободна и тела убраны, караван наконец-то в состоянии двигаться дальше. К вечеру вы прибываете к Иммельшельду, другому городку, разрушенному во время Шторма Хаоса. Капитан Шиллер останавливает караван и разбивает лагерь за пределами руин, ставя столько же охранников, как и обычно. Всем кажется, что караван минует судьба странников из Дельбертца.

Капитан Шиллер посылает нескольких мужчин в Иммельшльд поискать провизию. У персонажей есть несколько часов до начала кульминации приключения, поэтому они могут потратить время на исследования руин. Иммельшльд находится в том же состоянии, что и Гримминхаген перед ним. Он был уничтожен, а выжившие бродят среди руин.

К этому моменту персонажи, возможно, относятся с подозрением к бабушке Мёшер. Присматриваясь к ней, они не замечают ничего плохого. Она готовит пищу для своих сирот, рассказывает им сказку на ночь, а затем она вместе с ними устраивается в фургоне на ночлег. Она закрывает полы фургона и все идет спокойно долгое время.

Если кто-то посмотрит на фургон спустя час, проведите сложную (-10%) проверку Восприятия. При успешной проверке зритель видит нечто странное. Угольно-черный ворон вылетает из фургона, поднимается в высь и летит вдоль дороги.

Если персонажи не следили за бабушкой, то их подозрения можно вызвать следующим образом:

Плач ребенка разрывает тишину ночи. Вскоре к нему присоединяются крики других, сливаясь в ревуший хор. Измученные беглецы ругаются и кричат бабушке Мёшер, чтобы она успокоила детей. Единственным ответом становится всё более усиливающийся плач.

Очень скоро становится ясно, что бабушки Мёшер снова нет. Детей можно успокоить успешной проверкой Очарования. Один из них проснулся и, увидев, что бабушки нет, заплакал. Вот, что начало какофонию. Персонажи могут поговорить с детьми и окружающими беженцами и выяснить следующее:

- Одному из детей приснился сон, что черный ворон был в фургоне с ними.
- Никто не видел того, что бабушка покидала фургон или лагерь.
- Бабушка стала замкнутой, увидев убитых у засады.

В случае если персонажам не удалось узнать об отце бабушки и причине его смерти, вы должны передать эту ин-

формацию для них сейчас.

Один из ее детей-сирот говорит следующее:

— Бабушка Мёшер была грустной весь день. Когда мы остановились у сломанной телеги, чтобы дать быкам отдохнуть, она заплакала. Я видел ее! Она сказала, что это пыль попала в глаза, но я знаю, что это было не так. Она плакала о Фандорфе. Она сказала: «Это солдат сжег его, но он обагривил руки граф Штернхауэр». И ещё она сказала много плохих слов. Она сказала, что не надо использовать силу. Она сказала, что птица сказала ей то, что нужно сделать. Я слышал, как она говорила, а потом на неё стало страшно смотреть. Как тогда, когда капитан Шиллер зарубил зверолода, что убил фрау Беккер.

Персонажи также могут обыскать фургон. Тот, кто сделает успешную проверку Восприятия, замечает, что торбы бабушки нет. Она также оставила записку (Раздаточный материал №2: Письмо бабушки).

БАБУШКИНЫ СЕКРЕТЫ

Бабушка использовала заклинание *образ парящего ворона* для того, чтобы покинуть лагерь и полететь назад по дороге, к своему дому в деревне Фандорф. На месте убийства своего отца она планирует вызвать дух мести для того, чтобы выследить и убить графа Штернхауэра и его семью. Бабушка считает, что она вызывает дух кровавого правосудия в мир, но правда куда темнее. Ее ритуал откроет врата в царство Хаоса и вызовет демона ненависти и ярости. Этот демон будет действительно выполнять указания бабушки, но когда она умрет, он освободится, а это скоро случится.

В бабушке зародилась жажда мести, когда в детстве она увидела, как убили ее отца. Она училась магии в надежде использовать её для отмщения. Много лет назад она обнаружила магический ритуал, который казался совершенным, но ключевой компонент был довольно

редок, а потому месть затягивалась. Она использовала магию для того, чтобы продлевать свою жизнь, но так и не смогла привести свой план в действие. Она мирно рассталась со своим прошлым и заняла место в обществе Унтергарда, но со Штормом Хаоса все изменилось. Во-первых, она наконец-то обрела ингредиент, необходимый для ритуала (а это был рог шамана-зверолода) после битвы в Унтергарде. Потом она узнала, что Штернхауэр пережил вторжение благополучно, а людей, которых он должен был защищать, оставил умирать. Бабушка решила, что наконец-то судьба преподнесла ей возможность отомстить Штернхауэру. Она поняла, что пришло время действовать, даже если это означало ее собственную смерть.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Персонажи могут решить, что это не их работа, узнать, что происходит с бабушкой, или они могут по-прежнему опасаться нападения гоблинов на караван. Если это так, попробуйте направить их расследовать таинственное исчезновение. Любая из перечисленных или все из следующих причин могут быть вескими причинами для расследования персонажей:

- Бабушка является единственным целителем среди них и она необходима для изготовления лекарств.
- Капитан Шиллер поклялся, что он не бросит друга, когда тот нуждается в помощи, но он и не может покинуть караван.
- Бабушка могла потеряться в лесу, и Рия знает, что она делает в это время!
- Бабушка частенько выкидывает «странные номера», когда она видит вещи, которые не существуют. Может быть, на этот раз она действительно сошла с ума! Она могла бы даже попы-

ВОЛШЕБНЫЙ ТОМ

Ритуал бабушки работает следующим образом: персонажи найдут магический фолиант, если бабушка будет побеждена. Если они умны, то они уничтожат его сразу же, как вещь Хаоса, а если они сохранят его, то дела пойдут для них плохо, если охотники на ведьм, храмовники или другие ревностные верующие обнаружат его.

ОГНЕННАЯ МЕСТЬ БЕЗУТЕШНОГО СЕРДЦА

Тип: Тайный

Тайный язык: Магический

Магия: 2

Очки опыта: 200

Ингредиенты: Порошок из рога шамана зверолода, сильное пламя.

Условия: Ритуал должен быть выполнен там, где произошло то, за что нужно отомстить.

Последствия: Если бросок сотворения успешен, то вы теряете 5 Очков Здоровья из-за освобождения эфирной энергии. Если бросок сотворения не удался, то вы получаете те же повреждения и должны проходить проверку Стойкости через 1к10 дней или умереть.

Цена сотворения: 12

Время сотворения: 2 часа

Описание: Если этот ритуал успешно начат, огненный дух мести появляется из костра, выслеживает и убивает цель, которую вы укажете. Это Малый Демон, со следующими мутациями: Рога и Чешуя. Его атаки наносят БС+1 повреждений огнем, который его окружает. Кроме того, любой сражающийся с этим демоном теряет 5 Очков Здоровья по той же причине.

таться навредить беженцам... где тот большой нож, что она носит с собою?

Если они до сих пор отказываются идти, капитан Шиллер отправит несколько молодых парней чтобы найти её. Через два часа они возвращаются в лагерь, искусанные волками и бормочущие о колдовстве. Если и это не заинтересует игроков, просто перейдите к концу приключения и дайте в награду им 50 Очков Опыта.

РИТУАЛ

Персонажам придется идти назад для того, чтобы достигнуть Фандорфа, но на этот раз идти придется во тьме. Дорога займет около 2 часов. Руины Фандорфа в четверти мили от перекрестка. Бабушку достаточно легко найти.

В пустом поле можно увидеть огромный костер, окруженный темными силуэтами животных. В воздухе слышно пение и виден танец пламени. Темная фигура бросает вещи в огонь, заставляя его менять цвет от красного до синего и зеленого. В воздухе чувствуется движение Ветров Магии.

К этому моменту бабушка почти закончила свой ритуал. Персонажи имеют около 3-х раундов для того, чтобы остановить ее, иначе появится демон. Успешная проверка Восприятия определяет силуэты животных как четырех волков (в конце концов, бабушка является Янтарным маггом). Любой персонаж со Знанием тайного языка (Магия) признает пение как *Lingua Praestantia* (Высокую речь). Бабушка, похоже, полна неожиданностей.

Ритуал может быть остановлен тремя способами:

- Если бабушку хорошенько отвлечь (например, угрозами, нанесением ранений или другими методами), то ей придется пройти проверку Концентрации или задержка разрушит ритуал.
- Убийство бабушки Мёшер.
- Затушить огонь. Этот вариант достаточно сложен с учетом обстоятельств, но если творческий игрок додумается до этого, то он сработает.

Волки атакуют любого нарушителя и сделают все возможное для того, чтобы защитить бабушку. В зависимости от того, сколько персонажей в вашей группе, вы можете увеличить их число. Один к одному по числу персонажей является разумным числом. Характеристики волков можно найти в **Главе XI**.

Так как бабушка находится на месте убийства отца в первые спустя столетие, она наполнена гневом. Пока она, скорее всего, имеет добрые чувства к знакомым персонажам, но она никому не позволит помешать ей отомстить

Штернхауэру. Маловероятно, но возможно, что один из персонажей сможет убедить ее, что убийство Штернхауэра ничего не решит, но это потребует достаточного умения. Этого не определить с помощью броска, тут потребуются ролевой отыгрыш. Аргументы должны действительно быть очень убедительными для того, чтобы она приняла их в таком состоянии.

Если бабушка умирает, то прежде чем умереть там же где и ее отец, она восклицает: «Прости, отец, я не смогла за тебя...»

Если бабушка переживет встречу, то она уйдет в себя и будет двигаться почти кататонически. В течение недели она умрет от горя (или, если ритуал был сорван, в связи с последствиями ритуала, см. врезку Волшебный том).

В случае если персонажи не в состоянии остановить ритуал, крылатый демон появляется из костра и взмывает в небо. Потом персонажи узнают о бойне в крепости Штернхауэров, в которой вся семья и все его слуги были уничтожены пламенем, вызванным Демоном. Завершая ритуал, бабушка платит за него своими силами и умирает, спустя раунд, с улыбкой на лице.

В МИДДЕНХАЙМ!

Оставшаяся часть пути в Мидденхайм проходит спокойно. Приближаясь к городу, вы видите большие военные патрули и угрозы Драквальда, кажется, отступают. В конце концов, вы видите издали Ульриксберг, огромную скалу, на которой построен Мидденхайм. Вы видите гордо реющие стяги Императора и графа Тодбрингера за зубцами, но по мере приближения можно разглядеть разрушения, которые Архаон нанес здесь. Повсюду множество могил, стены изъедены и покрыты трещинами, а половина города лежит в руинах. Даже в Мидденхайме жизнь есть борьба. Можно только гадать, что ждет вас в городе Белого Волка.

На этом заканчивается приключение «Сквозь Драквальд», приключения продолжаются в «Пути Проклятых, Том I: Пепел Мидденхайма». Персонажи закончили свои обязательства перед народом Унтергарда (за которые капитан Шиллер и все беженцы поблагодарят их), но у них до сих пор на руках реликвия отца Дитриха и судьба приготовила для них новое приключение.

ОЧКИ ОПЫТА

Персонажи получат 125 ОО, если им удалось выжить. Они получают еще по 50 ОО, если они не дадут бабушке Мёшер завершить свой ритуал. Вы также можете дать 5-30 ОО персонажам за хороший отыгрыш.

— РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ —

БУРЯ ХАОСА

Все вы выросли, слушая рассказы о Великой Войне против Хаоса. Сказанье о Магнусе Благочестивом и его победах над армиями Хаоса хорошо известны. Это было время великих битв, но с тех пор минуло уже двести лет. До сих пор. В этом году Лорд Хаоса Архаон вторгся в Империю с пятью могучими армиями. Отряды состоявшие из мутировавших воинов, кошмарных монстров и одержимых жаждой власти колдунов устремились из Пустоши Хаоса. Флагелланты и другие пророки конца света объявили это концом всего сущего. А так как орды Хаоса грабили и жгли все на своем пути по северным провинциям Империи, то в конце всего сущего было легко поверить.

Вы слышали бесконечные истории на протяжении нескольких последних месяцев. Одни говорят, что Зигмар вернулся и идет по земле. Говорят, что армия волков напала на кислевитский город Эренгард. Иные говорят, что мертвые поднялись из могил, чтобы защитить Империю. Говорят, что могущественная победа была одержана в Мидденхайме. Говорят, что чума душила улицы Талабхейма раздутыми трупами.

Вы можете верить тому, что видите своими глазами. Вы находитесь в городе Унтергарде посреди леса Драквальд. Девять дней назад здесь произошла битва, когда зверолоды пытались прорваться по большому мосту в город. Атака была отбита, но за победу пришлось заплатить высокую цену. Город разрушен, и оставшиеся горожане сражаются, чтобы выжить. Имперская армия уже давно ушла из Унтергарда, оставив лишь мертвецов. Вы слышали о большом сражении на севере, но здесь, кажется, война стихла. Или вы просто хотите в это поверить.

Вы в Унтергарде уже нескольких дней, когда начались жестокие вылазки из Драквальда. Этой ночью вы просыпаетесь от стука дождя по крыше и шума, поднявшегося на площади Аккерплатца.

Капитану Шиллеру
от бабушки Мёшер

Капитан, прошу прощения за то, что покинула детей таким образом. Пожалуйста, попробуйте найти для них достойный дом в Мидденхайме. Они хорошие дети, и я молюсь, чтобы они были помилованы Шальей после всех страданий, что они пережили.

Я иду заплатить должок семье Штернхауэров. Я делаю это для себя и для людей Унтергарда. Лишь я заплачу за это.

Желаю вам успехов в Мидденхайме. Наверное, Зигмар смотрит на вас и весь народ Унтергарда. Я иду домой. Быть может, мы еще встретимся в Цартсве Морра.

Бабушка Мёшер

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖДУТ...

Старый Свет. Темное и мрачное место, полное опасностей и раздираемое войнами. В тесных имперских городах, в заповедных эльфийских лесах, на высоких скалах Краесветных гор, где гномы сражаются с гоблинами и их злым родом; всюду над миром распростерлась порочная тень Хаоса. Самая великая нация Старого Света, Империя, пытается сдержать этот прилив тьмы. Но даже внутри Империи прокрались враги. Извращенные культисты стремятся подорвать могущество Империи, хладнокровные зверолоуды рыщут в лесах, а омерзительные крысолуды-скавены распространяют болезни из своих подземных логовищ.

В ролевой игре «Боевой молот» вы поневоле становитесь героями этого мрачного мира полного опасных приключений. Вы отправитесь в самые темные уголки Империи и столкнетесь с угрозами, с которыми другие не смогут или не захотят сталкиваться. Скорее всего, вы умрете в какой-нибудь зловонной дыре, но есть шанс, пусть маленький, но есть, что вы выживете после ужасных болезней, победите гнусных мутантов, расстроите коварные планы и прервете разрушающие разум ритуалы, чтобы насладиться наградами судьбы.

«Боевой молот: ролевая игра» — полноценная игра. Все, что вам нужно, находится в этой книге, вам понадобится только группа друзей и несколько игровых костей.

Внутри вы найдете:

- Систему для быстрого создания персонажа. Вы можете создать персонажа меньше чем за полчаса и сразу начать играть.
- Простой, но емкий набор правил, с помощью которого вы можете отразить все что угодно, от светского общения до мутаций Хаоса.
- Уникальная система карьерного продвижения персонажей и более 100 карьер — от Наемников и Старьевщиков до Победителей троллей и Зилотов.
- Полноценные правила для магии, раскрывающие как магические, так и священные ордена, а также 175 заклинаний. Вы можете овладеть магией, но опасайтесь Проклятия Тзинтча!
- Детальное описание Империи и Старого Света, от социальных порядков, до религии и верований.
- Вступительное приключение «Сквозь Драквальд».
- Новый рассказ Дэна Абнетта, автора «Голодных призраков».

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РОЛЕВУЮ ИГРУ МИРА «БОЕВОГО МОЛОТА»...

СЛАВА И СМЕРТЬ ВАС ЖДУТ!