

A detailed illustration of a dark, gothic fantasy city. In the foreground, a stone bridge with two arches spans a river. A wooden watchtower with a skull on its roof sits atop the bridge. Several figures are visible: some on the bridge, some in a small boat on the river, and others in the background. The city features half-timbered buildings, some with flags, and a large, winged creature flying in the sky. The overall atmosphere is grim and foreboding.

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

ИНСТРУМЕНТАРИЙ И ШИРМА ВЕДУЩЕГО

МРАЧНЫЙ И ОПАСНЫЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ
ДЛЯ ВЕДУЩИХ СТАРОГО СВЕТА

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Эти страницы наполнены подсказками, хитростями и инструментами как для начинающих, так и для опытных ведущих, стремящихся сделать свои кампании **WFRP** лучше. В «Инструментарий ведущего» входят следующие материалы:

ИЗ ЧЕГО СДЕЛАН WARHAMMER?

Цели ведущего	1
Оживлять Старый Свет	1
Придумывать захватывающие и динамичные сценарии	1
Писать общую историю	1
Понимать персонажей	1
Принципы ведущего	1
Показывать Старый Свет	2
Вовлекать персонажей	2
Играй равнодушных богов	2
Зло — обыденность, добро — редкость	2
Сфокусируйся на персонажах	2
У всех есть своя история	3
Стань для игроков проводником по миру игры	3

Будь другом и врагом	3
Всегда развивай историю	3
Конфликт — твой союзник	3
Будь честным (с игроками)	3
Темы Warhammer	4
Классовая борьба	4
Идеология	4
Модернизация	4
Раздробленность	5
Религия	5
Конец Времени?	6

Смена мотивации	11
Отчёт	11
Примеры мотиваций	11
Социальный статус и положение	14
Расходы на жизнь	14
Смена сословия	14
Срез общества	15

ХАРАКТЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Примеры персонажей ведущего	17
Дитер Кезегайер, незаурядный сыровар	17
Кастор Эрихсон, пугливый охотник	17
Штеллемар, верный пёс	18

ПРИЛОЖЕНИЯ

Мне нужна работа!	19
Откуда я тебя знаю?	23
Вы сидите в таверне	25
Примеры Роковых Пророчеств	27

ТИТРЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

Авторы и разработчики: Т. С. Лойкарт, Бен Скерри
Художники-иллюстраторы: Ральф Хорсли, Сэм Мэнли
Художники-оформители: Пол Борн, Рэйчел Маккен
Верстальщик: Рэйчел Маккен
Редактор: Кристофер Вальц
Помощник руководителя проекта: Эммет Бирн
Руководители проекта: Энди Лоу, Патрик Мёрфи
Выпускающий редактор: Доминик Макдауэлл
Разработка WFRP4: Энди Лоу, Доминик Макдауэлл
Издательство: Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3,
 City North Business Campus, Co. Meath, Ireland

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта: Александр Ермаков
Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева
Корректор: Татьяна Anarett Курочкина
Дизайнер и верстальщик: Мария «Марэн» Шемшуренко
Координатор клубов и общественности: Алексей Черняк

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



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

ГЛАВА I. ИЗ ЧЕГО СДЕЛАН WARHAMMER?

Знать все правила **WFRP** — это одно, а быть ведущим и отвечать за целый игровой мир — совсем другое. Чтобы помочь тебе с этой жизненно важной частью любой настольной ролевой игры, мы выделили главные цели ведущего и сформулировали несколько основных принципов, которые помогут тебе решить, что делать дальше в той или иной ситуации.

Подобные цели и принципы используются во многих настольных ролевых играх, и главное их предназначение — помочь ведущему ответить на вопрос: «Что будет дальше?» По сути своей это инструменты, при помощи которых ведущий (неважно, опытный или начинающий) может познакомиться с **WFRP** и серьёзно поразмыслить над тем, какого рода опыт он хочет подарить своим игрокам.

Обрати внимание, что эти инструменты *не предписывают* тебе, что и как именно делать в каждой конкретной ситуации, и если ты не пользуешься ими, то это не значит, что ты играешь *неправильно*. Тем не менее мы рекомендуем тебе прислушаться к нашим советам и опробовать их на практике — может оказаться, что по крайней мере некоторые из них прекрасно подходят именно вашему стилю игры!

Наконец, в этой главе ты найдёшь описание «тематических столпов», на которых зиждется дух Warhammer, и несколько подсказок касательно того, как расставлять акценты и фокусироваться на тех или иных нюансах по ходу игры.

ЦЕЛИ ВЕДУЩЕГО

Ниже приведён перечень целей ведущего (помимо тех, что мы изложили в главе 9 «Книги правил»). Эти четыре пункта призваны помочь тебе понять, что и почему ты должен делать как ведущий игры. Это то, на что стоит направить усилия.

Цели ведущего:

- ☛ Оживлять Старый Свет
- ☛ Придумывать захватывающие и динамичные сценарии
- ☛ Писать общую историю
- ☛ Понимать персонажей игроков

Оживлять Старый Свет

Первая твоя цель — сделать Старый Свет таким, чтобы в него можно было поверить. Тебе предстоит наполнить его правдоподобными персонажами и местами, но не забывать при этом, что Старый Свет — место очень странное, а порой так и вовсе невероятное, место, в котором существуют зверолоуды, магия, мутации и Хаос. Твоя задача — вписать их существование в реальность так, чтобы это выглядело убедительно, так, чтобы игроки поняли, каково это — обладать Вторым зрением или лицом к лицу столкнуться с рыскающей по окрестностям ордой зеленокожих налётчиков.

Придумывать захватывающие и динамичные сценарии

Вторая цель — насыщать жизни героев драмой и конфликтами. Ставить преграды между ними и их *амбициями*, искушать их, заставляя действовать вопреки своей *мотивации*. При этом не стоит забывать, что немалая доля очарования мира Warhammer кроется в игре на контрастах между серой обыденностью и эпичностью. Именно ты тот человек, который должен сделать болезни и ранения персонажей запоминающимися, а сытный ужин и крышу над головой — достойной и желанной наградой за самый отчаянный риск.

Писать общую историю

Третья цель — координировать повествование, честно и справедливо делить фокус внимания между всеми участниками, так, чтобы каждый игрок имел возможность сделать свой вклад в развитие вашей общей истории. Ведущий нужен не затем, чтобы заранее продумать исход этой истории, а затем, чтобы учитывать действия героев и в соответствии с ними развивать задумку своего приключения.

Понимать персонажей игроков

Из предыдущего пункта проистекает и четвёртая цель ведущего — наблюдать за тем, как герои преодолевают придуманные им препятствия, и смотреть, что из этого выйдет. Ты, как и игроки, участвуешь в этом затем, чтобы веселиться и удивляться! Не стоит строить приключения, тщательно выверяя их баланс и продумывая хитроумные сюжетные решения, — когда в дело вступают персонажи, в подавляющем большинстве случаев все эти сложные задумки попросту не выдерживают столкновения с реальностью. Лучше создавай для героев конкретные проблемы и позволяй им самим придумывать, как их решать!

ПРИНЦИПЫ ВЕДУЩЕГО

Приведённые ниже принципы следует рассматривать как набор общих рекомендаций. Это не конкретные правила в духе «когда происходит А, делай Б», а набор полезных подсказок, которые могут пригодиться ведущему игр по правилам **WFRP**.

Принципы ведущего:

- ☛ Показывай Старый Свет
- ☛ Вовлекай персонажей игроков
- ☛ Играй равнодушных богов
- ☛ Зло — обыденность, добро — редкость
- ☛ Сфокусируйся на персонажах игроков
- ☛ У всех есть своя история
- ☛ Стань для игроков проводником в мире игры
- ☛ Будь другом и врагом
- ☛ Всегда двигай историю
- ☛ Конфликт — твой союзник
- ☛ Будь честным (с игроками)

ПОКАЗЫВАЙ СТАРЫЙ СВЕТ

Старый Свет не похож на другие фэнтезийные миры. Он полон противоречий и конфликтов: из стонущего под пятой аристократии простонародья нарождается средний класс; мириады культов и церквей сражаются друг с другом за души своих запуганных апокалиптическими пророчествами прихожан; плач голодных детей тонет в лязге доспехов и бое барабанов Имперских войск, марширующих на войну. Старый Свет — мрачное, беспощадное место, в основном (хоть и не полностью) лишённое проблеска надежды на светлое будущее. Лишь крохотные искорки жизни, счастья и чернейшего висельного юмора позволяют понять, что нестигаемый дух человечества ещё не сломлен, и освещают путь потомков Сигмара.

Накапливай знания, причём не только об игровом мире Старого Света — его городах, реках, лесах и т. д., но и о тематике и стилистике, которые делают его уникальным: прочитай, послушай и посмотри как можно больше материалов о блеске и нищете эпохи Ренессанса, а потом сдобри сложившуюся картину магией и чудовищами.

ВОВЛЕКАЙ ПЕРСОНАЖЕЙ

Говори не с игроками, а с их персонажами. Помни, что очевидную для героев информацию надлежит подавать так, чтобы она была очевидной и для игроков. Не забывай о том, что мы, люди, при помощи органов чувств ежесекундно получаем массу сведений об окружающем пространстве и встраиваем подмеченные детали вроде запахов, звуков и тонкостей чужого поведения в свою картину мира, а затем бессознательно делаем на их основе заключения. Конечно, эти заключения вполне могут быть ошибочными, неточными или обманчивыми, но порой такая картина мира — единственное, что у нас есть. Соответственно, твоя задача как ведущего — донести до игрока происходящее через призму восприятия персонажа, который, к слову, может обладать целым рядом недоступных игроку навыков и способностей.

Пример: «Ганс, ты понимаешь, что твоя собеседница скрывает свои истинные чувства. Ты не знаешь, почему, но она явно что-то недоговаривает, а её рука то и дело оглаживает застёгнутый на талии пояс. Эта женщина на взводе, но её глаза почти умоляют тебя дать ей возможность как следует всё обдумать».

Такой способ подачи информации даёт куда больше, чем сухое и последовательное описание происходящего: он наделяет разворачивающуюся за столом сцену эмоциональным контекстом, который позволит игроку, взявшему на себя роль Ганса, прочувствовать её гораздо глубже и сильнее.

ИГРАЙ РАВНОДУШНЫХ БОГОВ

Взгляни на игровой мир с точки зрения равнодушных богов! Когда смотришь на Старый Свет с небес, на брэнной земле попросту не остаётся ничего святого. Всё сущее там, внизу, можно убить, сжечь, обезобразить или разрушить. Всегда обдумывай, как можно всё испортить, и будь готов обрушить своё губительное могущество на любое из своих творений — угроза может нависнуть над любым персонажем ведущего, а всё, к чему герои привыкли, способно в один момент сгинуть, как роса поутру.

Кроме того, всегда помни о Губительных Силах. Принимай во внимание слабости и изъяны любого персонажа. Подумай, чем можно искусить героев? Как можно совратить их с истинного пути? Как вознести их к вершинам лишь затем, чтобы падение было как можно более болезненным? Действуй при первой же возможности, не сдерживай себя.

ЗЛО — ОБЫДЕННОСТЬ, ДОБРО — РЕДКОСТЬ

Вознаграждай за зло, карай за добро. Преступления оправдывают средства. Хаос свирепствует не из-за отсутствия героев, а из-за обилия злодеев. Лёгкий путь к желаемому почти всегда нечист. В награду за правильный поступок следует ожидать не золота и почестей, а коварного удара в спину. Не упускай возможности предложить героям простой и быстрый, но сомнительный путь к цели, и не забывай, что этот мир беспощаден к оптимистам.

СФОКУСИРУЙСЯ НА ПЕРСОНАЖАХ ИГРОКОВ

Несмотря на то что Старый Свет не самое приятное для жизни место, а наших героев порой можно назвать героями лишь с большой натяжкой, история, которую вы пишете совместно с игроками, — это история именно о них, о персонажах игроков. Конечно, они совсем не обязательно должны быть в центре *всех* разворачивающихся вокруг них историй — им достаточно быть в центре истории, которая рассказывает о них самих. Они — наши протагонисты. Ты, конечно, должен расставлять на их пути всевозможные опасности и препоны, но не забывай, что у них всегда должна быть надежда на благополучный (по крайней мере для них самих) исход. Если им предстоит сражение, то это должно быть сражение, в котором у них есть шанс выжить. И всякий раз, когда игроки ёрзают на своих местах и грызут ногти, переживая за судьбы своих персонажей, ты должен целиком и полностью разделять их чувства!

Впрочем, как и в любой хорошей истории, надежда на удачный исход щекочет нервы, только если существует вероятность того, что эта надежда не оправдается. Если герои одной левой справляются со всеми трудностями и опасностями, значит, ты делаешь что-то не так. С другой стороны, если всё устроено так, что персонажи игроков обречены на неудачу несмотря ни на что, значит, ты собственными руками лишаешь своих игроков (да и себя самого, если уж на то пошло) возможности вкушать радость победы. Ты не враг своим игрокам, ты тот, кто управляет врагами их персонажей; врагами, которых они — с определёнными шансами — должны иметь возможность одолеть.

У ВСЕХ ЕСТЬ СВОЯ ИСТОРИЯ

У каждого персонажа должно быть имя и то, ради чего он делает то, что делает. Старый Свет населён обычными людьми, а не картонными болванчиками. У каждого из них есть своё имя и своя история, у каждого в груди бьётся сердце и у каждого есть место, которое он называет домом. Конечно, на просторах Старого Света существует самое настоящее зло, но и оно, как правило, — просто инструмент для достижения чьих-то целей. Никто, даже чудовища из самых глухих и тёмных чащоб, не творит зло без веской на то причины.

Постарайся сделать так, чтобы у всего (не в последнюю очередь — у действующих персонажей ведущего) были какие-то предпосылки. Мы не говорим, что они обязаны быть сложными, а их описание совсем необязательно должно занимать пару-тройку страниц убогим почерком — достаточно того, чтобы эти причины имели место быть. Неплохой вариант — придумать для каждого персонажа ведущего мотивацию и в довесок к ней хотя бы одну амбицию (см. стр. 34 и 40 «Книги правил»).

БУДЬ ПРОВОДНИКОМ ИГРОКОВ В МИРЕ ИГРЫ

Задавай игрокам наводящие вопросы, подразумевающие развёрнутый ответ. Иными словами, хороший вопрос подобного рода должен звучать не как «Йохан, ты солдат, у тебя есть шрамы?», а скорее так: «Йохан, как ты получил свой самый ужасный шрам? Какие воспоминания он тебе навевает?» Согласись, что для ответа на второй вопрос игроку потребуется приложить куда больше творческих усилий, чем на первый. Кроме того, ответив на второй вопрос, игрок сможет полнее раскрыть своего персонажа, а сам ответ подарит тебе зацепку, которую можно использовать в будущем, например для того, чтобы придать сцене нежную драматическую глубину. Быть может, пресловутый шрам оставил топор зверолова? Кто знает, вдруг в одной из последующих сцен Йохан наткнётся в лесу на бездыханное тело, изрубленное оружием, до ужаса напоминающим то, что однажды едва не убило его самого?

Такой подход можно использовать и для того, чтобы время от времени делегировать повествовательные полномочия игрокам. Например, если они спросят что-нибудь в духе «Есть ли в этой комнате канделябр, которым можно как следует кому-нибудь врезать?», ты запросто можешь ответить да или нет, но иногда бывает полезно вернуть инициативу в руки игроков, спросив что-то вроде «В подобных заведениях канделябров обычно не держат, но почему бы тебе не объяснить, как он мог тут оказаться?» Эти так называемые открытые вопросы вовлекают игроков в создание игрового мира и позволяют ощутить, что он принадлежит в том числе и им.

БУДЬ ДРУГОМ И ВРАГОМ

Одной рукой давай, другой отбирай. Warhammer — это не та игра, в которой персонаж получает всё, чего ни пожелает. Точнее, персонаж может добиться своего, но за это ему придётся заплатить ужасную цену. Каждый шаг к цели должен быть чреват новыми проблемами, новыми угрозами и новыми шрамами. За каждую победу героям предстоит заплатить кровью — как вражеской, так и своей собственной. Даже самые банальные достижения вроде шага вверх по социальной лестнице означают, что вознёсшийся герой займёт чьё-то место, а значит, наживёт себе ещё одного врага.

ВСЕГДА РАЗВИВАЙ ИСТОРИЮ

Не забывай, что в тени, за кадром любого повествования происходит масса событий. Конечно, история, которую вы пишете, посвящена

персонажам игроков, но это не значит, что вокруг них должен вращаться весь игровой мир. Пусть персонажи ведущего действуют независимо от героев, живут собственными жизнями, реализуют свои собственные амбиции. Если видишь возможность устроить героям западню или шанс обойти их на повороте — действуй. Старый Свет не стоит на месте, пока персонажи решают свои проблемы, — этот мир на всех парах несётся к обрыву и не ждёт отстающих, и, если герои не успеют встать на дороге или не отправят его в сторону по безопасному пути, он попросту рухнет в пропасть.

Это значит, что порой героям придётся проигрывать и что в большинстве случаев у них не будет времени на то, чтобы решить все проблемы. Но это нормально, так и должно быть. В реальном мире никому не под силу сделать абсолютно всё, и для того, чтобы успеть сделать хоть что-то, придётся научиться расставлять приоритеты. В Старом Свете эти приоритеты называются амбициями, а всё остальное, что с ними не связано, придётся отдать на волю случая.

КОНФЛИКТ — ТВОЙ СОЮЗНИК

Позволь героям самим создавать конфликты. В большинстве случаев для этого не потребуется бросать вызов самим героям — достаточно задействовать их мотивации или амбиции. Создай ситуацию, которая напрямую затрагивает амбиции персонажей и ставит их под угрозу, посули шанс совершить нечто соответствующее их мотивации, и игроки сами с головой окунутся в конфликт. Лучшие приключения — это приключения, в которые герои вовлекаются по собственной воле, и тебе нужно лишь дать им такую возможность.

БУДЬ ЧЕСТНЫМ (С ИГРОКАМИ)

Игрокам всегда и без исключений говори правду, только правду и ничего, кроме правды, но не стесняйся лгать их персонажам и уж точно никогда не сообщай им всю правду как есть. Сразу, в самом начале игры, предупреди игроков, что не всё, что они от тебя услышат, может соответствовать действительности, но, когда игрок задаёт тебе вопрос (например, когда он исследует игровую сцену при помощи навыков своего персонажа), говори ему только правду.

Если проверка наблюдательности окажется успешной, честно опиши истинное положение вещей. Если эта проверка окажется провальной, не менее честно опиши им положение вещей, которое считают истинным их персонажи.

Убедись, что игроки понимают разницу между тем, что известно им, и тем, что известно их персонажам, и осознают, что отличия между двумя этими истинами могут быть разительными.



ТЕМЫ WARHAMMER

WFRP фокусируется на пяти перечисленных ниже темах. Конфликты, созданные в рамках этих тем, могут стать основой почти для любого приключения, а сочетание этих тем в конечном итоге составляет главную и основную угрозу, нависшую над игровым миром: *Конец Времени*.

- ☠ Классовая борьба. Богатые против бедных
- ☠ Идеология. Порядок против хаоса
- ☠ Модернизация. Город против деревни
- ☠ Раздробленность. Мы против них
- ☠ Религия. Церковь против Церкви

КЛАССОВАЯ БОРЬБА

Классовая борьба богатых против бедных охватывает значительную часть населения Империи. Учитывая, что **WFRP** как таковая фокусируется на опасных приключениях и мрачной жизни простых имперских граждан, именно эту тему можно смело считать самой распространённой. Бедных простолюдинов непрестанно угнетают богатые представители высших классов. Буржуа из среднего класса занимают пограничное положение между беднейшей чернью и богатейшей аристократией и, конечно же, являются изгоями как среди первых, так и среди вторых. А аристократическая элита, в чьих руках некогда были сосредоточены все богатства мира, теперь бесильно наблюдает, как золото стремительно утекает сквозь пальцы, оседая в руках вчерашних крестьян и детей батраков. Всё это, естественно, служит источником конфликтов и выводит на сцену революционеров, агитаторов, преступников и тиранов и, конечно же, способно поддаться жару в конфликте, порождённом любой другой из основных тем.

- ☠ Герр Дорманн — купец, который зарабатывает на жизнь срочными микрозаймами. Дорманн регулярно пользуется услугами крепких ребят, способных добиться выплаты просроченных долгов и не гнушающихся по ходу дела прибегать к насилию. Персонажи, работающие на Дорманна, с удивлением обнаружат, насколько часто им приходится получать полное серебро из рук обитателей грязных халуп и снимать последние (хоть и шёлковые) рубахи с окончательно разорившихся аристократов.
- ☠ Росвита Шпенге — смутьянка, выступающая за права кемпербадских докеров. Несмотря на то что многие выдвигаемые ею претензии вполне разумны, после того, как местные купцы действительно решили пойти на переговоры, она немедленно выдвинула новые требования и принялась откровенно призывать к насилию. Теперь купцы хотят знать, кто она: затаившая личную обиду агитаторша или проплаченный агент влияния одного из дворян, стремящихся дестабилизировать обстановку в вольном городе.
- ☠ Ничего не поделаешь, барон Майнхард Туссен-Хохен имеет полное право наказывать крестьян, не сумевших вовремя выплатить зерновой оброк. Да, он изводит целые семьи, загоняя их верхом на лошадях и расстреливая несчастных из ружей и пистолетов, но и на это он тоже имеет полное право. Его соседи-дворяне не станут ему мешать, купцы не смогут, а крестьяне не посмеют. Вмешаются ли герои?

ИДЕОЛОГИЯ

Идеология — это, пожалуй, наиболее важная из тем Warhammer, но для самой Империи она служит лишь фоном, на котором разворачиваются основные события: за пределами крепких стен, куда ни глянь, тянутся дикие пустоши, населённые чудовищами и ордами Хаоса, а внутри царит порядок — детище цивилизации. По крайней мере, именно такую картину мира власть имущие стараются поддерживать в головах своих подданных, но на деле реальность, как и всегда, колеблется, занимая некое промежуточное положение между порядком и хаосом. Одним из наглядных свидетельств того, что мир не делится на чёрное и белое, являются мутанты и зверолоуды. Маги, по сути, воплощают собой упорядоченный хаос, а действия охотников на ведьм — казалось бы, агентов порядка — нередко сеют хаос. Вездесущие хаосопоклонники — пресловутый враг внутренний — встречаются в Империи на каждом шагу. Именно эта борьба, борьба между порядком и хаосом, рано или поздно расколется Старый Свет и станет причиной Конца Времени.

- ☠ Персонажей нанимают набожные шалиане, которые поручают им защищать доктора Карсту Фельзингер — сострадательную и умелую целительницу, нередко помогающую страждущим не за деньги, а просто так, из милосердия. Ей угрожает напавший жаждущих помощи пациентов и агенты куда менее сердобольных врачей, расценивающих отзывчивость Фельзингер не иначе как угрозу их же собственным деловым интересам и стремящихся эту самую угрозу устранить. Однако самый большой вопрос в этом деле заключается в другом: что герои будут делать, когда узнают, что врач, которую они охраняют — мутант?
- ☠ Лотар Ригер, охотник на ведьм, — человек из тех, кого окружающие готовы славить и превозносить только до тех пор, пока он находится где-то далеко. Не так давно его стараниями две деревни были сожжены и вырезаны до последнего человека по обвинению «в отвратительных ересьях и преступлениях против Империи», и вот теперь его взор пал на селение, в котором проживают друзья или родственники персонажей игроков. Теперь героям предстоит выяснить, верит ли Ригер в концепцию презумпции невиновности и не действует ли он в интересах Хаоса — наверняка, осознанно или нет.
- ☠ Путешествуя в дилижансе через Рейквальд, персонажи игроков попадают в засаду банды оборванцев, которые просят их пойти с ними и клянутся именем Ранальда, что не причинят им вреда. Дело в том, что их атаману, Судье вне Закона Йирлю Штраухрихтеру необходимы беспристрастные присяжные для рассмотрения дела неких грабителей, предавшихся Хаосу и открывших охоту на своих же собственных коллег по опасному ремеслу. От Штраухрихтера герои могут нахвататься различных странных идей вроде презумпции невиновности, за которые он и получил своё прозвище.

МОДЕРНИЗАЦИЯ

Империя проходит через стадию индустриализации и активного внедрения новых технологий. Источником этих перемен, конечно, является город, и основной его противник на пути прогресса — заскорузлое и замшелое село. Печатный станок превратил чтение и письмо из искусства избранных в достояние общности — любопытствующих обывателей и скорых на перо памфлетистов. Чёрный порох позволил наделить сокрушительной боевой мощью любого простолюдина, способного направить металлическую трубку в нужную сторону и нажать на спусковой крючок. Благодаря развитию сельского хозяйства и промышленности в города хлынули ресурсы в не-

виданных прежде количествах, и эти богатства лишь ещё сильнее углубили пропасть между городами и окружающими их сёлами и деревнями. Ну а усовершенствование водных и сухопутных путей сообщения превратило мир изолированных друг от друга островков цивилизации в нечто совсем иное. Всё это, естественно, лишь обострило существовавшие прежде конфликты, а границы, пролегавшие между их сторонами, стали лишь нагляднее и очевиднее. Даже среди крестьян — по идее, абсолютно равноправных простолюдинов — можно повстречать как того, кто сумел скопить денег, поездить по свету и собственными глазами взглянуть на Императора, так и того, кто до конца своих дней не увидит ничего, кроме вил, ближайших родственников, соседей да клочка арендованной земли.

- ☛ Альтдорфский профессор Глокауэр из Имперской школы инженеров объявил, что намерен представить публике новейшее изобретение — сельскохозяйственную машину, способную сжать целое пшеничное поле в считанные минуты. Группа деревенских старост боится, что подобная машина может сделать ненужным крестьянский труд, поэтому нанимает персонажей игроков и поручает им устроить саботаж так, чтобы показательные испытания этого сложного механизма закончились неким поистине грандиозным провалом.
- ☛ В ходе недавнего пограничного конфликта отряд Рыцарей Священного Пламени потерпел сокрушительное поражение в стычке со стрелками Штатного войска, и гротмейстер Фойхтвангер развернул политическую кампанию, чтобы запретить простолюдинам носить, хранить и, конечно, применять пороховое оружие. Кампания привлекла массу высокородных сторонников, и представители Нульна наняли персонажей, поручив им либо убедить гротмейстера свернуть кампанию, либо — если не останется иного выбора — устранить упрямого вояку.
- ☛ Аптекарьша Аня Шванн систематически расширяет своё дело, массово изготавливая популярные лекарства при помощи так называемых производственных линий, результатом которых является продукция, которая проигрывает снадобьям, созданным традиционными методами, в качестве, но выгодно отличается от них крайней дешевизной. Гнома-травника по имени Каллон Розовод не устраивает такое положение вещей, и он готов на всё, лишь бы избавиться от конкурентки, регулярно скупающей у поставщиков необходимые ему травы. Поэтому он нанимает персонажей игроков и поручает им подменить лекарства Шванн кое-какими отварами его собственного приготовления.

РАЗДРОБЛЕННОСТЬ

В мире Warhammer нет недостатка во всевозможных фракциях, руководствующихся категориями уровня «мы против них»: эльфы против гномов, Империя против Бретонии, рейкландцы против мидденландцев, альтдорфцы против убершрейкцев... Самоопределение — это всё, и приверженность своему самоопределению вкупе со всеми присущими ему конфликтами — неотъемлемая часть повседневной жизни. Как и неизбежные при такой ментальности противоречия, стереотипы и исключения из правил. Подумай, как может выглядеть история о гномах и эльфах, вынужденных работать сообща, или о постепенно возникающей дружбе между гномом — убийцей чудовищ и «человечком» — агитатором. Порой эту тему можно использовать для того, чтобы добавить в историю немного фарса и нелепых разногласий вроде конфликта, который разрешится без особого труда, если все участники на время позабудут о своих надуманных противоречиях. И не забудь о тех, кто всегда готов раздуть угасшие было угли раздора и обернуть вспять достигнутый прогресс.

- ☛ В доках недавно начались волнения: дело в том, что полуросличья Гильдия Бригадиров с недавних пор начала использовать своих работников-огров в качестве носильщиков строительных материалов, минуя человеческую Гильдию Грузчиков и Возчиков. Полурослики утверждают, что были вынуждены пойти на этот шаг из-за неоправданно высоких расценок Гильдии, в то время как грузчики говорят, что полурослики, в свою очередь, требовали, чтобы грузчики таскали столько же, сколько огры, да ещё и с той же скоростью. И те и другие хотят, чтобы персонажи игроков помогли им и помешали их соперникам, утверждая, что корень возникшей проблемы кроется в предрассудках противоположной стороны.
- ☛ Герлах Вымогатель, печально известный разбойник, наконец попал в руки закона, но радостное событие обернулось сплошным безобразием. Поскольку Герлаха поймали в момент, когда он переходил реку вброд, честь его поимки (и завидное вознаграждение) теперь оспаривают друг у друга Речная и Дорожная стража. Схватка неминуема, и лишь персонажи игроков способны всё уладить! Или, быть может, они предпочтут под шумок улизнуть прочь, прихватив с собой Герлаха, и присвоить награду за его поимку себе?
- ☛ Кистиана Брокдорф, нефритовый маг, устала от подозрительных взглядов горожан, пренебрежительного отношения стражников и навязчивого внимания Армина Геринглибе, местного охотника на ведьм. Она решила прочитать ряд публичных лекций о роли магов в жизни Империи с демонстрацией полезной нефритовой магии и поручила персонажам игроков «занять» охотника на ведьм, чтобы он не путался под ногами. Герои быстро обнаружат, что Геринглибе стремится присутствовать на каждой лекции Кистианы, но, как ни странно, делает всё возможное, чтобы на них не попали другие охотники на ведьм. Быть может, бедолага попросту влюбился в прекрасную друидессу?

РЕЛИГИЯ

Церкви имперских религий со всех сторон окружены врагами: хаосопоклонниками, чудовищами, магией, ересью и, конечно, другими Церквями, всегда готовыми вцепиться друг другу в глотки: ульриканы против сигмаритов, ульриканы против таалитов, веренийцы против райан и так далее во всех возможных комбинациях. Кроме того, Церкви политизированы ничуть не меньше (а порой и значительно больше), чем любые другие имперские организации, что регулярно приводит к междоусобицам, расколам, чисткам, созывам всевозможных синодов и прочим пертурбациям. Эта непрестанная грызня, бушующая среди членов столь просвещённого, на первый взгляд, сообщества прекрасно иллюстрирует безнадежность, царящую в мире Warhammer. Никто не знает, наблюдают ли боги за тем, что происходит на земле, никто не знает даже, есть ли им дело до происходящего где-то там, внизу. Конечно, в годину несчастий они ниспосылают своих блаженных чудотворцев, но не делают ничего, чтобы навести порядок в собственном доме и поставить на место своих заблудших пастырей.

- ☛ Бедняки Гитбурга в отчаянии, ибо чума косит всех без разбора, а лекарство от неё стоит куда дороже, чем они могут себе позволить. У жреца Ранальда есть решение: он вспомнил, что в давние времена живые спасались от этой чумы серебряными монетами, вынутыми из глазниц покойников. Но проблема в том, что жрецы Морра запретили эту практику. Готовы ли персонажи игроков стать гробокопателями во имя благородной цели?

☠ Капитан Райнер Брусдаль из Мидденланда щедро платит золотом наёмникам, согласным присоединиться к решительному штурму разбойничьей крепости в Драквальдском лесу. Штурм обещает быть поистине самоубийственным мероприятием, ибо военный советник капитана брат Ансар отвергает хитроумный план сестры-мирмидянки Дакии, называя его плодом трусости, и твёрдо намеревается почтить Ульрика прямым и решительным приступом. План Дакии, однако, позволит сохранить множество жизней и, если уж на то пошло, для его осуществления нужен лишь небольшой воинский отряд...

☠ Отец Гельмут, жрец-воин Сигмара, велел арестовать и приговорил к казни отряд солдат, оставивших свой пост у одного из храмов Сигмара. Отца Гельмута не волнует тот факт, что они сделали это ради того, чтобы помочь потушить едва не охвативший весь город пожар, и тем самым спасли множество жизней, — приказ есть приказ. Отец Ирмгард, верениец из Ордена Хранителей Знания, возмущён такой вопиющей несправедливостью и, презрев все риски, решил нанять команду отважных героев и освободить солдат, пока те не сложили свои головы на плахе.

КОНЕЦ ВРЕМЁН?

Агитаторы, провидцы и безумцы пророчат скорый конец света на протяжении многих веков, но в последние годы их пророчества начинают обретать пугающую точность. Похоже, Конец Времён всё-таки близок. Каково это — искать приключений в мире, обречённом на гибель? Имеют ли в свете неизбежного конца деяния персонажей хоть какое-то значение? Или перед лицом грядущего апокалипсиса само понятие героизма утратило смысл?

Ответы на подобные вопросы составляют фундаментальную подоплёку мира Warhammer, именно это — причина того, что WFRP фокусируется на повседневной жизни простых людей. Мы рассказываем истории о группах простых обывателей, которым суждено совершить нечто экстраординарное, чтобы посмотреть, что из этого выйдет. Узнают ли они о неизбежной гибели своего мира? Попытаются ли её предотвратить? Или, быть может, просто скатятся на самое дно и предадутся животным страстям?

Мы не можем ответить на этот вопрос, да и не стали бы, даже если бы могли. Отвечать на него должны не мы — если тебе любопытно, эта проблема вполне может стать центральной для целой кампании. В каком-то смысле можно считать, что вокруг поиска ответов на эти вопросы выстроены все кампании WFRP, и, если твои игроки копают достаточно глубоко, эта тема стоит того, чтобы встроить её и в вашу игру.

Главное — не забывать, что в Старом Свете есть место и для надежды, и для героизма. Пусть твои игроки сами решают, как их персонажи воспримут угрозу грядущего апокалипсиса и попытаются ли они его предотвратить.

☠ Слепая гадалка подходит на улице к персонажу-шельме, хватая его за руку и шепчет ему прямо в ухо: «Ты — тот, кто призван осуществить Замысел Архитектора, но ещё не поздно повернуть вспять! Сойди с этого пути, пока ещё можешь!» После этого гадалка будто пугается собственных слов и убегает прочь. На следующий день герой получает сразу несколько весьма заманчивых предложений, связанных с похищением святых реликвий, а по городу проходит слух о загадочном ночном пожаре, унёсшем жизнь одной-единственной старой ведьмы...

☠ Ни для кого не секрет, что в последнее время всё чаще появляются на свет дети с врождёнными мутациями, а у взрослых всё чаще проявляются мутации приобретённые. Подпольные цирюльницы, специализирующиеся на «удалении нежелательных выростов» и «пристройстве нежизнеспособных младенцев», процветают, и их владелица — леди Сильке Шайн — нанимает персонажей игроков. Она предлагает им щедрую плату за то, чтобы они устраняли угрозы её профессиональной деятельности — прощай, тех, кто стремится прекратить появление мутаций или узнать, откуда они происходят. Никакой апокалипсис не встанет на её пути к богатству!

☠ Ходят слухи, что в глухой деревушке в Рейквальде родился младенец с родимым пятном, похожим на благословенную двухвостую комету и кошмарную звезду Хаоса одновременно. Немедленно нашлись древние пророчества, согласно которым, с наступлением Конца Времён этому младенцу суждено совершить великие и ужасные деяния. К персонажам может обратиться любая из множества организаций, стремящихся похитить этого младенца, защитить его, уничтожить и т. д. Одно будет неизменно: некто влиятельный обязательно постарается им в этом помешать.



ГЛАВА II. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Вторая глава нашего инструментария наполнена всевозможными полезными мелочами и советами, призванными облегчить игровой процесс WFRP. Ты волен использовать их по своему усмотрению — все они лишь дополняют правила, описанные в «Книге правил».

ПРЕИМУЩЕСТВА

В сражении преимущества играют заметную и порой достаточно неожиданную роль. Самое очевидное из того, на что они способны, — это, конечно, сокрушительный паровой каток в виде накопления модификаторов +10 ко всем боевым проверкам за каждое преимущество. Ниже мы приводим небольшой перечень советов касательно того, как использовать систему преимуществ максимально удобно и эффективно.

Подсчёт преимуществ

Существует несколько простых и удобных методов подсчёта имеющихся у персонажей преимуществ, и ниже представлены наши самые любимые:

- ☛ **Монеты и жетоны.** Пусть игроки берут или отдают монеты каждый раз, когда их персонажи получают или теряют преимущества.
- ☛ **Игральные кости.** Помести по одной d10 рядом с каждой участвующей в сражении миниатюрой и используй игральную кость как счётчик имеющихся преимуществ.
- ☛ **Еда.** Как монеты и жетоны, но что-то съедобное!
- ☛ **Линейная шкала.** Напиши числа от 0 до 10 на полях своего бланка персонажа или на листке плотной бумаги и прицепи скрепку напротив 0 так, чтобы число было хорошо видно. Двигай скрепку по шкале вверх или вниз, по мере того как персонаж будет получать или терять преимущества.
- ☛ **Виртуальный игровой стол.** Большинство виртуальных игровых столов позволяет присваивать миниатюрам или фишкам, изображающим персонажей, различные шкалы, отметки и т. п. Этот функционал, естественно, можно использовать и для подсчёта преимуществ.



ПРЕИМУЩЕСТВА В БОЛЬШИХ СРАЖЕНИЯХ

Система ПРЕИМУЩЕСТВ в изначальном своём виде хорошо работает только в сражениях с небольшим количеством участников, но становится слишком громоздкой, когда дело доходит до схваток, в которых намереваются схлестнуться хотя бы с десятком персонажей и существ. В такой ситуации можно использовать два довольно удобных подхода.

- ☛ **Объедини нескольких одинаковых существ в скопище.** Правила *скопищ* («WFRP: книга правил», стр. 342) достаточно гибки и размыты, чтобы их можно было применять для самых разных групп бойцов, будь то стая крыс или толпа вооружённых дреколем крестьян. Двумя *скопищами* крысородичей и одним крысоогром управлять куда проще, чем одним крысоогром и двадцатью отдельными крысородичами.
- ☛ **Используй командные преимущества.** Когда несколько бойцов сражаются плечом к плечу, ты можешь объединить их индивидуальные ПРЕИМУЩЕСТВА в единый командный запас ПРЕИМУЩЕСТВ, которым могут пользоваться все члены этой команды. При этом ПРЕИМУЩЕСТВА можно получать по тем же правилам, что и обычно, но не более [РЕЙТИНГ ИНИЦИАТИВЫ] новых ПРЕИМУЩЕСТВ за РАУНД, причём вне зависимости от их источника. Если же один из членов команды оказывается в ситуации, в которой он должен потерять все накопленные ПРЕИМУЩЕСТВА, командный запас не теряется полностью, а снижается на 2 ПРЕИМУЩЕСТВА.

Пример: герои сражаются с шестью гоблинами, и ведущий решает прибегнуть к правилу КОМАНДНЫХ ПРЕИМУЩЕСТВ. Рейтинг инициативы гоблинов равен 2, так что их команда может накапливать не более 2 ПРЕИМУЩЕСТВ за РАУНД. В первом раунде сражения трое гоблинов атакуют персонажей игроков с РАЗГОНА. В обычной ситуации каждый из них получил бы по 1 ПРЕИМУЩЕСТВУ, но в данном случае они приносят своей команде 3 ПРЕИМУЩЕСТВА, но из-за предела, установленного РЕЙТИНГОМ ИНИЦИАТИВЫ, это количество снижается до 2 ПРЕИМУЩЕСТВ. Если кто-то из гоблинов до конца РАУНДА примет действия, приносящие ПРЕИМУЩЕСТВА, эти ПРЕИМУЩЕСТВА также пропадут впустую, но, пока они действуют, все гоблины в команде получают модификатор +20 ко всем подходящим ПРОВЕРКАМ. В следующем РАУНДЕ, после того как гоблины получили ещё 2 ПРЕИМУЩЕСТВА, один из них умудрился проиграть ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ РУКОПАШНОГО БОЯ. В обычной ситуации этот гoblin просто потерял бы все накопленные ПРЕИМУЩЕСТВА, но сейчас он входит в состав команды, а значит, его команда теряет только 2 ПРЕИМУЩЕСТВА из имеющихся 4.

ПОТЕРЯ ПРЕИМУЩЕСТВ

Несомненно, в реалиях WFRP полезно иметь в активе пару-тройку преимуществ, но в сражении удача может отвернуться в любой момент, а везучий противник — накопить такую кучу преимуществ, что пробиться сквозь неё станет попросту невозможно. Но это только кажется — на самом деле существует целых три распространённых способа одним махом лишиться персонажа всех накопленных им преимуществ.

Дистанционные атаки

Дистанционная атака становится встречной проверкой, только если выстрел происходит с *ближней дистанции* или если цель вооружена щитом, а значит, неважно, сколько преимуществ накопил противник: он лишится их всех, если в результате попадания потеряет хотя бы один пункт здоровья! Просто убедись, что в боевых сценах участвуют существа с дистанционными атаками, и пусть они атакуют персонажей, накопивших больше всех преимуществ. Не забывай при этом, что дистанционная атака, не будучи встречной проверкой, и сама обеспечивает персонажу преимущество только в том случае, если противник в результате теряет здоровье.

Пассивный урон

Пассивный урон — это урон, от которого персонаж не может защититься (вроде того, что герой получает, если он *охвачен огнём*, *отравлен* или *истекает кровью*). Конечно, иногда накопленные преимущества могут позволить персонажу вообще не получить соответствующее состояние (например, если он попытается уклониться от летящей в него зажигательной бомбы или парировать удар врага с отравленным клинком), но всегда существует способ вызвать нужное состояние опосредованно. Например, можно воспользоваться окружающей обстановкой, пустить отравленную стрелу с *дальней дистанции* или устроить так, чтобы персонаж был вынужден защищаться при помощи небоевого навыка (вроде *стойкости*).

Отступление

Помни, что участник сражения теряет 1 преимущество, если к концу раунда он не сумеет получить ни одного нового преимущества или если численный перевес к этому моменту окажется не на его стороне. Иными словами, противникам достаточно держаться подальше от своего потенциального убийцы, чтобы не попасть под его горячую руку. Бегство с поля боя — достаточно популярный, но далеко не единственный

вариант того, как этого можно добиться. Не забывай о том, где разворачивается схватка, и активно используй окружающую обстановку, чтобы создавать преграды между бойцами: опрокидывай столы и стулья, поджигай горючие предметы, перерубай верёвки, на которых висит мост, и т.п.

Творческий подход к сценам, в которых разворачивается сражение, позволит тебе и твоим игрокам воспринимать систему преимуществ как источник вдохновения, а не как нарастающую с каждым ходом проблему. Конечно, сами персонажи вряд ли будут мыслить игромеханическими категориями и считать преимущества; скорее, увлечённые битвой, они будут ловить любой, даже самый крохотный шанс, чтобы избежать неприятностей.

СУЩЕСТВА БЕЗ ЧЕРТЫ ОРУЖИЕ

У некоторых существ вроде болотного осьминога, описанного в «Книге правил», или у молодой штирской шуки из приключения «Убийственный взгляд» отсутствует черта *оружие*, но имеются черты вроде *укуса*, *удара хвостом*, *щупалец*, *отрыжки* и прочих черт, для активации которых необходимо тратить преимущества. Эти черты — единственный доступный такому существу способ атаковать противника, а значит, для того чтобы победить в бою, ему постоянно необходимо зарабатывать и тратить преимущества.

Это сделано намеренно и позволяет играть таких существ особым образом, не так, как всех остальных, и к тому же делает битвы с ними более динамичными. Вводя такое существо в игру, как следует изучи правила преимуществ на странице 164 «Книги правил». Так, скажем, неплохо может показать себя атака с разгона в связке с *укусом*. Не забывай также, что особо крупным существам не нужно выходить из ближнего боя, а значит, такое создание может атаковать с разгона, провести атаку *укусом*, а потом спокойно совершить перемещение, не опасаясь получить удар в спину.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА ИГРОКА

Каждая кампания — это законченная история с началом, концом и персонажами игроков в главных ролях, так? Ну... почти. Дело в том, что некоторые искатели приключений, как это ни прискорбно, порой погибают задолго до окончания этой истории. Это Старый Свет, и смерть, как давний друг, может ждать за любым углом, всегда готовая утащить героя в Царство Морра.

Однако концепция смерти персонажа может быть куда сложнее, чем кажется на первый взгляд. Внезапная гибель героя может сбить с толку пока непривычного к подобным сюжетным поворотам новичка или расстроить игрока, который уже успел сродниться со своим персонажем. В этом разделе мы предложим тебе несколько подходов, которые помогут избежать столь досадных происшествий.

ПЛАТА ЗА ВЫЖИВАНИЕ

Как мы уже говорили выше, смерть в WFRP — явление не только реальное и неизбежное, но и добавок ещё и до ужаса *окончательное*. Смерть персонажа — это конец его истории, и вся связанная с нею драма ему не принадлежит, поскольку является частью истории тех, кому удалось выжить. Всё это, конечно, привычно и совершенно нормально, но далеко не столь эффектно, как возможная альтернатива: плата за выживание.

Ведущий и игроки вправе использовать все доступные им способы предотвращения смерти персонажа, если им кажется, что их история выиграет от того, что герой останется в живых. Шрамы, увечья, ампутированные конечности, болезненные психические особенности («WFRP: Книга правил» стр. 190), сделки с тьмой («WFRP:



Книга правил», стр. 182) — всё это вполне приемлемые способы бросить игроку вызов, при этом подарив герою и его истории некое неожиданное развитие. Дуэлянт, который в результате попадания шального пушечного ядра теряет правую руку и ищет новое место в жестоком мире, бесконечно более интересен, чем дуэлянт, которого после попадания того же пушечного ядра просто закапывают в землю.

ПРИНЯТИЕ СМЕРТИ ГЕРОЯ

Бывают ситуации, в которых смерть персонажа — самое интересное из того, что может с ним произойти. Однако даже в подобных случаях ведущему не следует ставить игрока, которому принадлежит этот герой, перед уже свершившимся событием. Игрок должен полностью принять и осознать тот факт, что история его персонажа подошла к концу. Если игрок сочтёт, что подходящий момент для смерти героя настал, он может даже проигнорировать имеющиеся у него пункты судьбы. Три наиболее подходящих ситуации, в которых «осознанная» смерть может быть уместна, — это **самопожертвование**, **пророчество** и **безвыходное положение**.

Самопожертвование

Момент, когда один персонаж жертвует собственной жизнью, чтобы спасти жизнь другого, можно смело считать одним из ключевых в любой кампании. Самопожертвование будет особенно эффективным, если между этими двумя героями существует эмоциональная связь, которая выстраивалась и развивалась на протяжении всей предшествовавшей истории. Акт самопожертвования является точкой невозврата — это и придаёт ему столь высокую значимость и эмоциональную глубину. Этот вариант не стоит использовать, если игрок, которому принадлежит обречённый на гибель персонаж, считает, что его история ещё не рассказана.

Пророчество

Всевозможные пророчества в мире Warhammer встречаются на каждом шагу, будь то ритуал Обречения, который жрецы Морра творят над каждым ребёнком Империи, или предсказания живущих по всему Старому Свету магов и прорицателей. Если персонаж находится в ситуации, которая наилучшим образом подходит под некое сулящее смерть пророчество, игрок вполне может принять выпавшую ему судьбу. Впрочем, не стоит забывать, что несбывшиеся в последний момент пророчества порой вписываются в сюжет истории ничуть не хуже.

Безвыходное положение

Иногда ситуация в игре становится настолько отчаянной, что у персонажа просто не остаётся никаких путей к спасению. Неважно, кладёт ли он голову на плаху или лежит связанный на алтаре, глядя на занесённый над ним кривой клинок жреца Слаанеша, — иногда просто приходит время признать, что герой в определённый момент своей жизни свернул не туда. Порой смерть персонажа, попавшего в безвыходное положение, несёт в себе некую мораль вроде «сражаясь с законом, помни, что закон сильнее» или «не прыгай в койку к служителям Той, Что Жаждет». Впрочем, иногда не помешает перевернуть кажущуюся очевидной мораль с ног на голову и показать, что если закон несправедлив, то с ним стоит сразиться! Не стоит ставить героя в безвыходное положение, если чувствуешь, что это просто загонит игрока в угол; смерть персонажа должна быть уместной и закономерной не только с твоей точки зрения, но и с точки зрения игрока. Даже если никакого очевидного спасения нет, правила пунктов судьбы *требуют*, чтобы ведущий привнёс в игру некие необычные, а если понадобится, то и невероятные обстоятельства, лишь бы персонаж остался жив.

В заключение стоит добавить, что любое из описанных в этом разделе правил работает только в том случае, если игрок даёт на это своё согласие: судьба его персонажа в конечном итоге находится в его руках. Пункты судьбы именно для этого и нужны!

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ГЕРОИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ

Персонаж, ставший свидетелем чьей-нибудь героической гибели (например, через самопожертвование), меняется раз и навсегда, и воспоминания о пережитом поддерживают его в час великой опасности. Когда персонаж оказывается в похожей ситуации, он черпает силу в памяти об этом самоотверженном поступке и получает модификатор +20 при ПРОВЕРКАХ ПСИХИКИ.

Пример: Дазнар, понимая, что следующая атака зеленокожих будет роковой для неё и её товарищей, решает ценой своей жизни дать остальным возможность перебежать по подвесному мосту на другой берег бездонной расщелины, перерезать удерживающие настил верёвки и спастись. Дазнар выбирает местечко поудобнее, достаёт лук и велит друзьям уходить. Несколько месяцев спустя Нильс, Эзра и Адельхайдис снова попадают в засаду зеленокожих, но в этот раз воспоминания о павшей боевой подруге придают им духу.

ВВЕДЕНИЕ В ИГРУ НОВЫХ ГЕРОЕВ

Когда персонаж игрока погибает — неважно, насколько героически или нелепо, — ввести в команду выживших нового персонажа игрока может оказаться не так-то просто, особенно если это приходится делать в самый разгар приключения. Вот несколько подходов, которые ты можешь использовать.

- ☛ **Наёмник.** Герои, лишившись важного члена команды, ищут кого-нибудь способного занять его место. К счастью, довольно быстро отзывается подходящий (или единственный) кандидат — новый персонаж игрока.
- ☛ **Друг познаётся в беде.** Персонаж ведущего — кто-нибудь из близких погибшего героя — занимает его место и становится новым персонажем игрока. Если ему в текущем приключении была уготована особая роль, позволё сыграть эту роль другому персонажу ведущего или поговори с игроком и скажи, чего именно ты ожидаешь от его нового персонажа, но не запрещай ему привнести в этот замысел что-нибудь своё.
- ☛ **В одной лодке.** Если персонажи оказываются в какой-нибудь опасной ситуации (скажем, в плену или бегут от чудовища, только что убившего их друга), всегда можно ввести совершенно постороннего искателя приключений, по некоему стечению обстоятельств оказавшегося в той же самой передрыге. Ничто так не сближает, как общий враг.
- ☛ **Подкрепление.** Если у погибшего персонажа был могущественный покровитель или наниматель (неважно, частное лицо или организация), заинтересованный в том, чтобы задание, оказавшееся для героя роковым, было непременно выполнено, он вполне может прислать его спутникам кого-нибудь на подмогу.
- ☛ **Дождись следующего приключения.** Иногда хорошего способа быстро ввести в приключение нового персонажа игрока может и не быть. Если следующее приключение не за горами (например, на следующей игровой встрече), то на этой встрече некоторым игрокам может понравиться идея стать помощником ведущего: управлять противниками героев в бою или играть кого-нибудь из персонажей ведущего. Этот вариант вполне можно рассматривать как своеобразный утешительный приз, призванный скрасить горечь утраты.

РОКОВЫЕ ПРОРОЧЕСТВА И О ПУНКТАХ СУДЬБЫ

ТАЛАНТ *Роковое Пророчество* обретает особое значение, когда у персонажа заканчиваются пункты СУДЬБЫ, потому что именно в этот момент он превращается из загадочной фразы в предсказание гибели, вселяющее суеверный ужас в сердце всякого гражданина Империи. Когда это происходит, мы рекомендуем активно задействовать связанное с персонажем *Роковое Пророчество* и намекать на него при каждом удобном случае. Главное, помни, что преподносить эти намёки можно не только в буквальном, но и в поэтическом ключе. Этот подход не только повышает вероятность того, что персонаж погибнет в соответствии со своим *Роковым Пророчеством* (что, конечно же, пойдёт истории только на пользу), но и служит дополнительным поводом поместить этого персонажа в фокус повествования, а заодно дать игрокам как следует прочувствовать жутковатую атмосферу Старого Света.

Пример: *Роковое Пророчество Нильса гласит: «Поцелуй прервёт твой путь». В недавней встрече с одноруким пиратом Нильс истратил свой последний пункт СУДЬБЫ. Ведущий, поразмыслив, решил, что Марине, революционерке, с которой Нильс в последнее время много общался, пришла пора переходить к активным действиям. И вот, подпалив фитиль бомбы, заложённой под святилище почтителей тёмного бога Нургла, Марина, совершенно обоснованно опасаясь за собственную жизнь, на удачу целует Нильса в губы. Нильс, и без того порядком перепуганный, вспоминает своё *Роковое Пророчество* и начинает нервничать ещё сильнее... Со смущением придётся разбираться потом, если их обоих не разнесёт на куски.*

МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

Правила, описанные в главе 6 «**Книги правил**», — одно из самых масштабных её отличий от предыдущих редакций этой ролевой игры. Эти правила (напомним, что это дополнительные правила, которые вы не обязаны использовать) дают тебе в руки инструмент, при помощи которого можно быстро и в меру абстрактно описать, чем персонажи занимаются в промежутках между приключениями.

ТОЛКОВАНИЕ РОКОВЫХ ПРОРОЧЕСТВ

Пожалуй, лучшее, что есть в *Роковых Пророчествах* (см. стр. 142), — это сочетание размытости формулировок с огромной важностью, которую придают им верующие. Предполагается, что полученный человеком осколок божественной мудрости будет сопровождать и направлять его на протяжении всей жизни, вплоть до самой смерти, наступление которой *Роковое Пророчество* и предвещает! Более того, в имперском обществе оглашение своего или чужого *Рокового Пророчества* является строжайшим табу, поэтому то, что для одного кажется логичным и понятным, для другого может звучать как невнятный набор слов.

Игроки и герои имеют право интерпретировать свои *Роковые Пророчества* так, как им заблагорассудится, и чем забавнее такая интерпретация, тем лучше! Например, *Роковое Пророчество* персонажа гласит: «Не верь невинным детям, ибо замыслы их — безмолвие». Такой персонаж вполне может просто не любить детей, игнорировать их или сознательно действовать вопреки тому, что они говорят. Как вариант, персонаж может принять слишком близко к сердцу именно часть про «безмолвие» и считать, что замыслы, связанные с шумом и громкими звуками, ничем ему не грозят. Ну а если он сосредоточится в своих измышлениях на «невинности», то он вполне может начать вовлекать детей в преступную деятельность исключительно ради собственной безопасности!

Помни, что в подавляющем большинстве жителей Старого Света суеверие соседствует со скепсисом, и это сочетание порой приводит к самым нелепым толкованиям *Роковых Пророчеств*. Прими во внимание то, как игроки понимают *Роковые Пророчества* своих персонажей, но не зацкливайся — не стесняйся при необходимости изобретать свои собственные, столь же интересные (и нелепые) интерпретации, сообразуясь с нуждами вашей истории.

Конечно, кампания кампании рознь, но одна из главных особенностей Warhammer состоит в том, что персонажи этой игры — простые люди (и другие разумные существа), для которых приключения являются скорее исключением, чем привычным образом жизни.

Если ваша кампания именно об этом — о простых людях, которым время от времени приходится иметь дело с опасными приключениями, — на правила, описанные в главе «Между приключениями», тебе как ведущему лучше обратить самое пристальное внимание. Считай время между приключениями альтернативной фазой игры — **ФАЗА МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ** всегда следует за **ФАЗОЙ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**, и как только одна фаза заканчивается, за ней сразу начинается другая!

Мысленно разбив игру на эти фазы, ты, ведущий, можешь пробежаться по **ФАЗЕ МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ**, разыграть её как серию быстрых решений и проверок и перейти к **ФАЗЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**.

Как вариант, **ФАЗЕ МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ** можно посвятить отдельную игровую встречу, своеобразный перерыв между приключениями, время, когда у игроков появляется возможность исследовать нормальную жизнь своих персонажей и приложить усилия к достижению их собственных целей и амбиций.



Эти промежуточные игровые встречи могут даже стать своеобразными мини-приключениями, в ходе которых игроки получают возможность показать, чего они ожидают от игры и чем рассчитывают заняться на следующей игровой встрече.

ДЕНЬ ЖИЗНИ

Фаза между приключениями — самое подходящее время, для того чтобы обдумать и, быть может, предпринять перемены в карьере персонажа; в том числе и для того, чтобы решить, что персонажу стоит выбрать другую карьеру. Можно ли считать его *крысоловом*, если он никогда не ловил крыс? *Ремесленником*, если он никогда не занимался своим ремеслом? Если герой большую часть своего времени шарит по канализациям и истребляет мутантов, быть может, он вовсе не *учёный*?

Ведущему и игроку стоит внимательно присмотреться к тому, что персонаж делает в фазе между приключениями, чтобы понять, занимается ли он тем, что характерно для представителя его карьеры. Помни, однако, что это правило ни к чему не обязывает: *купцу* совсем не обязательно вести себя как *купец*, но, если он большую часть времени ведёт себя как *дуэлянт*, быть может, стоит подумать о том, чтобы выбрать соответствующую карьеру? Используй эти перемены, чтобы дополнять вашу историю, а не направлять её, и ты увидишь, как ваши персонажи становятся глубже и интереснее.

МОТИВАЦИИ

Мотивация героя («WFRP: Книга правил», стр. 34) — это слово или короткая фраза, которая описывает то, что его больше всего в этом мире заботит и интересует; то, что влечёт его вперёд, к осуществлению его амбиций. По сути, мотивация — это одно из самых важных свойств любого персонажа, потому что именно мотивация отвечает на вопрос, *почему* герой делает то, что делает! Поэтому мы приводим здесь небольшой набор инструментов для работы с мотивациями, который пригодится не только ведущим, но и игрокам.

ВЫБОР МОТИВАЦИИ

На первый взгляд, выбор такой важной штуки, как мотивация, — задача не из лёгких! Однако её можно изрядно упростить, если воспользоваться нашими подсказками и изучить представленные ниже примеры.

Самое сложное здесь в том, что самые интересные персонажи — те, чья мотивация не совпадает с той, которую ты от них ожидаешь. Все думают, что мотивацией наёмника должно быть *богатство*, но что, если истинной мотивацией твоего наёмника будет *долг* перед семьёй, и все заработанные деньги он отправляет домой? Все считают, что учёного будут волновать только *знания*, но что, если им прежде всего движет *романтика*? Иными словами, когда писатель продумывает сюжет, он, как правило, отбрасывает первую пришедшую ему в голову идею как самую очевидную и думает дальше — тот же приём годится и при подборе мотивации для героя игры.

Кроме того, стоит помнить, что мотивация персонажа — не заповедь, высеченная в камне, и при необходимости её всегда можно изменить.

СМЕНА МОТИВАЦИИ

Мотивация персонажа, ведущего полную приключений жизнь, может легко измениться по ходу игры, так что ведущему и игрокам нужно внимательно отслеживать момент, когда это произойдёт. Хотя

мотивацию можно менять в начале каждой игровой встречи, будет лучше, если привязать это к одному из следующих событий:

- ☛ когда ты понимаешь, что персонаж действовал вопреки своей мотивации на протяжении нескольких игровых встреч;
- ☛ когда в карьере персонажа происходят перемены;
- ☛ когда персонаж реализует свою амбицию.

Игроку следует обыграть эти события, чтобы объяснить, почему изменился его персонаж, и желательно продемонстрировать обновлённую мотивацию героя в ходе ближайшей игровой встречи. Если эта перемена сыграна правдоподобно и драматично, мы рекомендуем ведущему вознаградить персонажа игрока дополнительным пунктом решимости.

ОТЧЁТ

Порой в самый разгар игры, в пылу сражения, бывает сложно следить за мотивацией персонажей и за тем, не совершил ли тот или иной герой нечто достойное пункта решимости (см. «WFRP: Книга правил», стр. 172). Если вы часто забываете следить за мотивацией персонажей или просто не хотите отвлекаться на неё по ходу игровой встречи, попробуйте использовать метод отчёта.

В конце встречи, когда все участники готовы получить причитающиеся им пункты опыта, ведущий должен обратиться к каждому из игроков по очереди и попросить озвучить мотивацию своего героя. Затем следует вспомнить и обсудить события минувшей игровой встречи, чтобы решить, насколько поступки каждого из персонажей соответствовали его мотивации: *несколько*, *более-менее* или *вполне*. Высказать своё мнение (или напомнить всем какой-нибудь особо интересный или смешной момент) имеет право каждый игрок, но последнее слово остаётся за ведущим. Естественно, всё это крайне субъективно, поэтому руководствоваться стоит скорее общим духом минувшей встречи и не превращать отчёт в нудный разбор полётов.

Если поведение персонажа *несколько* не соответствовало его мотивации, он не восстанавливает пунктов решимости. Если соответствовало *более-менее*, он восстанавливает 1 пункт решимости, а если *вполне*, то герой может восстановить до 2 пунктов решимости.

ПРИМЕРЫ МОТИВАЦИЙ

Ниже приведены примеры мотиваций (включая ситуации, в которых герой может восстановить решимость).

Богатство

Персонажа манит звон монет. Конечно, в том или ином смысле стремление подзаработать движет всеми жителями Империи, но для героя богатство — это самоцель, и, разбогатев, он вполне может превратиться в редкостного скупера. Персонаж не рассматривает богатство как средство достижения власти или положения в обществе, для него деньги — это надёжный фундамент личного благополучия. Персонаж восстанавливает решимость каждый раз, когда накапливает деньги или делает что-то ради того, чтобы их заполучить.

Вера (в бога)

Герой руководствуется верой в того или иного божественного покровителя и его заповедями. Выбирая эту мотивацию, игрок должен определиться, какого именно бога почитает его персонаж, — герой будет восстанавливать пункт решимости каждый раз, когда будет действовать в соответствии с заповедями этого божества или защищать святость служения своему небесному покровителю. Перечень основных богов Империи и их заповеди можно найти в главе 7 «Книги правил».

Власть

Персонаж одержим погоней за властью. Неважно, о какой власти (и над кем) идёт речь, — герой всегда чувствует себя спокойнее, когда бразды правления в любой ситуации находят в его руках. Под властью можно понимать и личное могущество (например, магическую силу или боевое искусство), но это совсем не обязательно. Как бы то ни было, персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда укрепляет и расширяет свои полномочия.

Выживание

Персонажа прежде всего заботит собственное выживание — он готов пойти на всё во имя своей безопасности. Эта мотивация подразумевает защиту не только своей жизни, но и собственных жизненных интересов, как, например, в случае с охотниками, защищающими свои угодья от браконьеров, или с беспризорниками, обороняющими улицы родного города от иноземных захватчиков. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда предпринимает активные действия, призванные обеспечить его выживание.

Добрая слава

Персонаж жаждет известности. Он хочет, чтобы его имя было у всех на устах, чтобы его узнавали, чтобы о нём помнили. Персонаж восстанавливает пункт РЕШИМОСТИ каждый раз, когда совершает что-нибудь у всех на виду или распространяет слухи о себе и своих подвигах (неважно, правдивые или нет).

Долг

Персонажа толкают вперёд некие обязательства — перед семьёй, друзьями, организацией и т. п. Герой, обладающий такой мотивацией, скорее всего, занимается чем-то, что позволяет ему служить во исполнение своего долга, и это служение является для него высшей целью. Персонаж восстанавливает решимость каждый раз, когда тем или иным образом исполняет свой долг.

Дурная слава

Персонаж делает всё возможное, чтобы его помнили... и боялись. Как и в случае с *доброй славой*, суть этой мотивации заключается в том, чтобы создать историю, представляющую собой нечто куда большее, чем тот, о ком она повествует. Разница лишь в том, что поминать героя этой истории будут отнюдь не добрым словом. Таким образом, персонаж, скорее всего, стремится выступить против кого-то или чего-то, но в любом случае он восстанавливает РЕШИМОСТЬ, когда вселяет страх в окружающих или распространяет слухи о самом себе или своих поступках.

Единство

Персонажем движет желание собрать сторонников под знаменем некой общей цели. Вне зависимости от того, чем руководствуется персонаж — имперской идеей, шалианским пацифизмом или стремлением покончить с застарелой распрей, — он восстанавливает РЕШИМОСТЬ всякий раз, когда ему удаётся объединить окружающих под своими знамёнами.

Зависть

Персонаж одержим желанием иметь то, что имеют другие. Богатство, любовь, земли, власть — это может быть что угодно, важно лишь то, что персонаж желает этого *только потому, что это принадлежит кому-то другому*. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда присваивает желаемое себе.

Знание

Персонаж ищет знания как такового. Эти знания нужны ему не обязательно для какой-то конкретной цели — героя в первую очередь привлекает сам процесс. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда узнаёт что-то новое или действует во имя распространения знания.

Контроль

Персонаж одержим стремлением контролировать окружающий мир. Возможно, его снедает тревожность, возможно, он рос среди людей, относившихся к нему как к пупу земли, — как бы то ни было, герой не любит, когда жизнь преподносит ему сюрпризы. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда заставляет мир подчиниться своей воле.

Любовь

Герой испытывает сильнейшее чувство привязанности к кому-то ещё. Любовь — явление иррациональное, и порой оно заставляет людей чувствовать себя несчастными или действовать вопреки соображениям собственной безопасности, но именно самозабвенные поступки во имя любви и позволяют персонажу восстанавливать утраченную РЕШИМОСТЬ.

Мсть

Персонажем движет жажда мести. Возможно, кто-то убил его отца, и теперь герой намерен уничтожить негодяя; возможно, кто-то разорил его семью, и искатель приключений собирается ответить тем же. Вне зависимости от того, что вызвало его гнев, персонаж намерен воздать за это по заслугам, а потому восстанавливает свою РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда делает очередной шаг к свершению своей мести.

Милосердие

Персонаж стремится помогать окружающим. Конечно, многие занимаются благотворительностью в погоне за властью и положением в обществе, а то и попросту от скуки, но герой делает это от чистого сердца, поскольку милосердие, по его мнению, самоценно. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда помогает нуждающимся, делая всё, что в его силах.



Надежда

Персонаж открыт искренней надеждой на светлое будущее. По меркам Старого Света эту мотивацию можно считать пустой, однако это не мешает тысячам душ изо дня в день лелеять свои бесплодные мечты. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда делает что-то обречённое на провал, руководствуясь исключительно призрачной надеждой на удачный исход.

Насилие

Персонажем движет жажда насилия, он ищет упоения в пылу битвы. Будь то стремление к риску или любовь к военному делу, персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда совершает акт насилия ради самого насилия.

Наслаждение

Персонаж проводит свою жизнь в погоне за земными наслаждениями: вкусной едой, дорогим вином, вечеринками с загадочными друзьями и т. п. Герой стремится взять от жизни всё и чувствует себя в своей тарелке, только когда находится в хорошей, весёлой и бесшабашной компании. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда делает всё возможное, чтобы разбавить повседневную скуку яркими красками немудрёных удовольствий.

Патриотизм

Персонажем движет любовь к стране. Эта любовь вполне может быть как ядовитой гордыней, когда он прикрывает собственные недостатки презрением к «чужакам», так и искренней гордостью за славную историю своего народа (неважно — реальную или выдуманную). Герой восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда ставит интересы своего народа превыше собственных и следует приказам своих правителей (любим, в том числе неразумным).

Перемены

Персонаж стремится к переменам, лучшему, светлому будущему. Героя не устраивает статус-кво, и ему импонирует любое действие, которое ведёт к этим самым переменам (в какую сторону — вопрос второстепенный). Персонаж восстанавливает решимость каждый раз, когда действует вопреки сложившимся нормам.

Погибель

Герой намерен погубить либо некую часть окружающего мира (определённого индивида, народность, семейство, организацию и т. д.), либо весь мир целиком. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда низвергает или сокрушает своих врагов.

Порядок

Персонажем движет стремление к порядку. Лучше всего такой герой чувствует себя, когда есть структура, в рамках которой надлежит действовать, и чёткие правила, которыми при этом нужно руководствоваться. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда следует правилам (особенно когда это невыгодно) и помогает обеспечивать их соблюдение.

Признание

Персонаж стремится завоевать расположение и почтение со стороны окружающих. Речь совсем не обязательно о том, чтобы быть лучшим — лучшим мечником, искуснейшим магом или талантливейшим алхимиком; герою достаточно того, чтобы окружающие прислушались к нему и ценили то, что он для них делает. Персонаж может стремиться стать первым среди равных или скромно надеяться встать на одну ступень со своими кумирами, но, как бы то ни было, он восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда ему удаётся улучшить или отстоять свою репутацию.

Пристрастие

Персонаж одержим неутолимой жадностью некоего порока, и герой восстанавливает свою РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда действует во имя утоления этой жажды.

Разврат

Герой алчет запретных наслаждений. Быть может, его привлекает сам факт их запретности, или персонаж просто давным-давно утратил вкус к общепринятым видам чувственных утех, но он восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда ему удаётся утолить свою нездоровую жадность.

Свобода

Персонаж стремится к тому, чтобы избежать уз, ограничивающих свободу передвижения. Чаще всего подобной мотивацией обладают освободившиеся крепостные, беглые рабы и дети родителей-тиранов. Персонаж восстанавливает пункт решимости каждый раз, когда следует собственным устремлениям, невзирая на давление властей и авторитетов.

Служение

Персонаж служит кому-то другому. Служение — редкая мотивация, потому что она подразумевает пренебрежение собственными интересами и безоговорочное доверие и послушание своему господину. Герой восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда действует во благо того, кому служит.

Совершенство

Персонажем движет стремление к совершенству. Художник, поэт, повар — вне зависимости от того, чем герой занимается, ему необходимо быть лучшим в своём деле. Впрочем, эта мотивация может и не ограничиваться рамками определённой профессии и, если уж на то пошло, вообще никакими разумными рамками. В силу же того, что совершенство как таковое недостижимо в принципе, это стремление способно завести в дебри поистине невообразимые для здравого рассудка. Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда делает очередной шаг навстречу желанному совершенству.

Справедливость

Персонаж стремится сделать всё, чтобы восторжествовала справедливость. Неважно, верит ли герой в то, что правосудие есть залог единства общества, или просто испытывает извращённое удовольствие, жестоко карая преступников, единственное, что его заботит, — это торжество высшей, божественной справедливости (которая порой имеет крайне мало общего со справедливостью земных законов). Персонаж восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда действует во имя своего представления о справедливости.

Субординация

Герою по душе чёткая и ясная цепочка подчинения; лучше всего он чувствует себя в ситуациях, когда получает или отдаёт приказы. Большинство персонажей, придерживающихся такой мотивации, либо полагают, что рано или поздно займут положение где-то на вершине цепочки командования, либо видят себя шестерёнкой в огромном, чётко отлаженном механизме. Герои с такой мотивацией восстанавливают РЕШИМОСТЬ, когда исполняется воля представителей власти (в том числе их собственная).

Триумф

Персонаж стремится совершить нечто поистине знаменательное. В сердце героя жарко полыхает некая великая цель (скорее всего, его долгосрочная амбиция), и он восстанавливает РЕШИМОСТЬ каждый раз, когда делает нечто приближающее её осуществление.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ГУБИТЕЛЬНЫЕ МОТИВАЦИИ

Некоторые МОТИВАЦИИ сами по себе могут проложить персонажу дорогу к проклятию. В приведённом выше списке можно найти несколько самых очевидных примеров вроде *разрата* или *насилия*, но в объятия Хаоса может толкнуть даже самая невинная, на первый взгляд, МОТИВАЦИЯ вроде *перемен* или *надежды*, всегда играющих значимую роль в махинациях Тзинча и Нургла.

Так, если герой, обладающий подходящей МОТИВАЦИЕЙ, действует не только в соответствии со своей МОТИВАЦИЕЙ, но и в интересах одной из Губительных Сил, ведущий вправе предложить ему восстановить второй пункт РЕШИМОСТИ. Если герой согласится на это предложение (решать это может только и исключительно сам игрок), то вдобавок к РЕШИМОСТИ получит 1 пункт СКВЕРНЫ. Подробнее о СКВЕРНЕ рассказано на странице 182 «Книги правил».

СОЦИАЛЬНЫЙ СТАТУС И ПОЛОЖЕНИЕ

Правила, описанные на страницах 49–52 «Книги правил», преподносят СТАТУС персонажа как прекрасный инструмент формирования тематики и контекста ваших кампаний. СТАТУС персонажа зачастую говорит о герое больше, чем его КЛАСС или КАРЬЕРА, поскольку именно статус определяет круг его общения, условия, в которых он живёт, и его повседневное расписание. Ниже изложены соображения, касающиеся того, как расширить эти правила, и советы, рассказывающие о том, как их применять.

РАСХОДЫ НА ЖИЗНЬ

Согласно странице 289 «Книги правил», персонаж должен ежедневно тратить сумму, равную половине его СТАТУСА (в монетах соответствующего достоинства) на поддержание приличествующего

его положению образа жизни, однако даже этой огромной суммы достаточно лишь для того, чтобы жить скромно и без излишеств. Затраты подобного уровня более-менее терпимы для персонажей серебряного и медного сословий, но у представителей золотого сословия расходы на жизнь очень быстро прогрызают в кошельке изрядную дыру! И тем не менее эта ситуация вполне отображает положение вещей, характерное для персонажей мира Warhammer.

Стоит помнить, что герой начинает утрачивать своё положение лишь через неделю после того, как его расходы на жизнь падают ниже определённого уровня (см. «WFRP: Книга правил», стр. 51). Также не стоит забывать, что для восстановления своего пошатнувшегося положения на 1 пункт необходимо целую неделю тратить на жизнь столько, сколько полагается, — внешний лоск куда проще поддерживать, нежели восстанавливать после того, как он поплывёт.

Эти правила нарочно создают условия, необходимые для того, чтобы у персонажей игроков регулярно возникала отчаянная нужда ввязываться в очередное приключение. Герои вашей истории — не типичные представители своих профессий, они народ отчаянный и в своём роде выдающийся. В их жизни постоянно происходят какие-то перемены, и именно это отличие (или проклятие), собственно, и делает их центром самого пристального внимания со стороны участников игры. Эта необходимость регулярно тратить огромные суммы денег вынуждает героев рисковать: ставить не на ту команду в матче по мидденболу, ввязываться в тёмные делишки и время от времени погибать самым трагическим образом. Это один из основных столпов, на которых строятся игры в мире Warhammer, и, соответственно, один из мощнейших инструментов, позволяющих заложить фундамент для самых захватывающих приключений.

СМЕНА СОСЛОВИЯ

Перемены в положении персонажей случаются нередко и могут зависеть от воли богов, времени года, упорной работы и массы других факторов. Другое дело — смена сословия, процесс, который вполне можно считать одной из фундаментальных угроз социальному устройству Империи. Растущий средний класс угрожает существованию дворянства и феодальной общественной иерархии, в которой строго определено, кто кому ровня, а кто нет. Нет ничего удивительного, что большинство граждан не лучшим образом относится ко всем, кто пытается выбиться (или выпасть) за установленные сословным делением рамки.

Ты как ведущий должен акцентировать внимание игроков на конфликтах, раздирающих Старый Свет, так что не забывай, что самый острый из этих конфликтов — классовая борьба, на фоне которой разворачивается почти всё, что творится в Империи. Если тебе необходимо усилить и углубить этот конфликт, нужно обдумать, как персонажи ведущего будут реагировать на текущий СТАТУС героев и как изменится их отношение после того, как кто-нибудь из персонажей игроков взберётся вверх по сословной лестнице (скажем, за счёт удачной ПЕРЕМЕНЫ в КАРЬЕРЕ). Старые друзья могут охладеть к вознёсшимся на недосягаемую высоту героям, а новая ровня — отнестись к ним и как к презренным выскочкам, и как к «очаровательной диковинке», выбравшейся, что называется, из грязи в князи. Спустившиеся же вниз по сословной лестнице герои могут столкнуться с отторжением со стороны простонародья, которому не по нутру, когда господа «рядятся в чужие одежды».

Кроме того, стоит помнить, что Империя — отнюдь не меритократия, и ответственные посты не всегда (а если совсем точно, то в подавляющем большинстве случаев) занимает совсем не тот, кто способен хорошо справляться со своей работой. Без привилегий в Империи никуда, и никто не в силах забраться достаточно высоко без поддержки со стороны. Подумай, кому в окружении героев может не понравиться их возвышение (таких может быть немного,

но они обязательно найдутся), а кто начнёт видеть в них свой собственный шанс на восхождение по социальной лестнице. Используй эти противоречия, чтобы менять мир вокруг персонажей игроков, а взамен позволяй героям менять мир вокруг себя.

СРЕЗ ОБЩЕСТВА

Члены привычного для героев круга, скорее всего, будут первыми, к кому они направляются, чтобы разузнать информацию о текущем приключении, наметить планы на будущее или послушать самые свежие сплетни. Так что, когда герои оседают на достаточно длительный срок в каком-нибудь поселении, тебе могут пригодиться заранее заготовленные персонажи ведущего, характеры которых можно было бы считать типичными для местных представителей их сословия. Эти персонажи ведущего могли бы послужить своеобразными рупорами своих сообществ, а также ключевыми контактными лицами на случай, если герои захотят познакомиться с местными реалиями поближе.

Кроме того, если в этом поселении действуют представители неких закрытых социальных групп (тех, для полноценного общения с которыми требуется талант *этикет*), то для каждой из таких групп потребуется отдельный персонаж ведущего. Подумай о том, как эти персонажи будут друг с другом пересекаться и взаимодействовать. Допустим, в поселении, куда приезжают герои, есть по одному персонажу ведущего на каждое из сословий, а также два персонажа-преступника, один из золотого сословия, другой — из медного. Что именно говорит такой набор персонажей о природе местного преступного мира? Как это должно отразиться на проежающих мимо героях?

«МЫ ТАКИХ НЕ ОБСЛУЖИВАЕМ»

Представители высшего сословия могут сколько угодно думать, что правят Старым Светом, но реальная жизнь имперских городов вносит в эту радужную картину свои коррективы. С одной стороны, представителю медного сословия придётся изрядно попотеть, чтобы попасть во дворец, с другой, представителю золотого сословия столь же явно дадут понять, что ему не место в значном портовом кабаке.

С этой точки зрения можно считать, что различные места и заведения тоже принадлежат к тому или иному сословию, а некоторые из них можно отнести ещё и к определённой социальной группе ТАЛАНТА *этикет* (см. «WFRP: Книга правил», стр. 147), но это свойство лучше придержать для особых сцен. Все присутствующие персонажи ведущего, принадлежащие к соответствующему сословию, будут подвержены воздействию указанной в таблице ПСИХИЧЕСКОЙ ОСОБЕННОСТИ (подробнее см. «WFRP: Книга правил», стр. 190), направленной против тех, кто принадлежит к иному сословию.

Если заведение вдобавок относится к какой-нибудь социальной группе ТАЛАНТА *этикет*, которой герой не обладает, к нему будут относиться ещё хуже, как если бы он отстоял от нужного сословия на шаг дальше, чем на самом деле. Если это отдалит персонажа от нужного сословия на три шага (на

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПЕРЕХОДНЫЙ СТАТУС

В обществе Старого Света повысить СТАТУС куда сложнее, чем найти новую работу. Чтобы отразить этот факт в игре, можешь сделать повышение СТАТУСА не мгновенным, а постепенным процессом.

Когда персонаж делает очередной шаг вверх по КАРЬЕРНОЙ ЛЕСТНИЦЕ, его текущий СТАТУС остаётся прежним, а СТАТУС, указанный в описании новой СТУПЕНИ КАРЬЕРЫ, становится верхним пределом, а не новым значением этого параметра. Чтобы повысить свой СТАТУС до нового максимума, герою придётся следовать правилам, изложенным в разделе «Внешний лоск» на странице 51 «Книги правил».

Лучше всего, если каждый из героев будет взаимодействовать в основном с персонажами своего круга, а затем собираться с другими героями и обмениваться полученной информацией. У каждого сословия свой круг интересов, свои заботы и свои возможности. Аристократы из золотого сословия, конечно, распоряжаются огромными ресурсами и командуют армиями, но только слуги, которых сильные мира сего предпочитают не замечать, могут поделиться самыми сокровенными сплетнями из жизни своих благородных господ.

пример, если герой с ЗОЛОТЫМ СТАТУСОМ заявится в заведение с МЕДНЫМ СТАТУСОМ, завсегдатаи которого не понаслышке знакомы с *этикетом* преступного мира), присутствующие персонажи ведущего отнесутся к нему не с ВРАЖДЕБНОСТЬЮ, а с НЕНАВИСТЬЮ.

Герои, которые постараются влиться в общество новых знакомцев и покажут себя с лучшей стороны, перестанут вызывать отторжение у завсегдатаев определённого заведения, но случается подобное очень редко и удаётся далеко не каждому. Кроме того, если об этом вопиющем нарушении социальных границ станет известно представителям сословия, к которому принадлежит сам герой, их отношение к персонажу игрока может сильно испортиться.

Помни, однако, что представители низших сословий вряд ли станут открыто нападать на представителей высших, поскольку подобный поступок может быть чреват множеством опасных осложнений. Так что если герой с ЗОЛОТЫМ СТАТУСОМ заявится в заведение с МЕДНЫМ СТАТУСОМ, завсегдатаи которого не понаслышке знакомы с *этикетом* преступного мира, то он может весь вечер ловить на себе кроважидные взгляды, но на публике вряд ли кто-то посмеет поднять на него руку... Другое дело снаружи, в тёмном переулке.

		Статус посетителя		
		Медный	Серебряный	Золотой
Статус места	Медный	—	Предубеждение	Враждебность
	Серебряный	Предубеждение	—	Предубеждение
	Золотой	Враждебность	Предубеждение	—

ГЛАВА III. ХАРАКТЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

Самый большой вклад, больший, чем вклад любого другого аспекта WFRP, в дело оживления Старого Света за игровым столом вносит твоя творческая мысль и персонажи, которых воплощаешь ты как ведущий. Незабываемые персонажи ведущего могут передать игрокам эстафету актёрской игры, позволив им самим вложиться в развитие вашей общей истории и, соответственно, своих героев. Далеко не каждому персонажу ведущего нужна сложная проработанная личность, но пригоршня «звёзд» способна озарить своим сиянием любые декорации или, если от них требуется именно это, погрузить их в непроглядный мрак.

У каждого персонажа ведущего, которого ты вводишь в приключение, должна быть своя роль, будь то статист из массовки, главный злодей или кто угодно иной между этими двумя крайностями. Некоторых персонажей ведущего можно вводить специально для того, чтобы они помогали героям или подталкивали их в нужном направлении, предлагая им что-нибудь ценное (например, информацию, обучение, снаряжение и т. п.) в обмен на что-нибудь нужное (например, на сведения, деньги или целенаправленное насилие). Должны быть среди персонажей ведущего и потенциальные антагонисты, и заранее назначенные враги — всегда держи под рукой нескольких хорошо проработанных злодеев; поверь, они не менее важны для игры, чем тщательно продуманные союзники.

Ниже ты найдёшь перечень компонентов, из которых состоит забываемый персонаж ведущего. Тебе, конечно, нет нужды детально прорабатывать каждого безликого статиста, но преимущество этого инструментария именно в его гибкости. Немного практики — и даже самых незначительных персонажей ведущего ты научишься делать настолько запоминающимися, что игроки начнут взаимодействовать с ними, не подозревая, что изначально те были лишь крохотными мазками на общем фоне. Не успеешь оглянуться, и эти персонажи станут полноправными участниками ваших приключений! К счастью, в WFRP как раз на этот случай предусмотрена подходящая механика — из таких персонажей выходят отличные спутники героев.

Имя. Подойдёт любое имя, но запомнится только по-настоящему хорошее. Можно заранее составить небольшой перечень имён и отмечать те из них, что уже пригодились. Это позволит тебе выдавать имена на лету, не пытаясь судорожно придумать что-нибудь приличное всякий раз, когда игроки неожиданно захотят узнать всё о каком-нибудь безымянном трактирщике. На страницах 37–39 «Книги правил» можно найти перечни имён и описание традиций именования, которых придерживаются различные народы Старого Света. Помни, что перечень этот далеко не исчерпывающий, а прозвища (особенно редкие) могут сразу выделить персонажа ведущего из толпы. В Империи живёт полным-полно ничем не выделяющихся Карлов, но Пунцового Карла, который краснеет как свёкла, когда начинает орать, игроки точно запомнят.

Внешний вид. Как выглядит персонаж ведущего? Кое-кто полагает, что хорошее описание внешности должно быть подробным, но на самом деле большое количество деталей только сбивает игроков с толку, особенно если персонажей ведущего несколько. Обязательно стоит упомянуть, к какому народу принадлежит означенный персонаж, и кроме этого достаточно максимум двух-трёх самых ярких и харак-

терных деталей. Рост, вес, цвет глаз и прочие подобные нюансы стоит упоминать, только если они сильно выделяются на общем фоне. Шрамы, странные татуировки, чудная одежда, приметное оружие, грязная кошка с деревянной лапкой — вот моменты, которые персонажи заметят, а игроки запомнят.

Манеры. Это довольно обширная категория, которая охватывает манеру речи, черты характера, особенности поведения и то, как персонаж взаимодействует с окружающими. Задавая характер своему персонажу, постарайся по возможности избегать стереотипов: далеко не все гномы ворчливы и вспыльчивы (хотя, если говорить начистоту, конкретно этот стереотип не лишён некоторых оснований). В большинстве случаев будет достаточно коснуться поведения персонажа буквально одним-двумя словами: дружелюбный, молчаливый, взвинченный, агрессивный и т. п.

Подумай о том, как звучит голос персонажа ведущего. Если его голос ничуть не похож на твой, просто опиши игрокам, как именно его нужно себе представлять. Если можешь изобразить голос своего персонажа, каким бы причудливым он ни был, и у тебя получается — прекрасно, но помни, что одним только голосом сыт не будешь. Не забывай играть со словарным запасом и манерой речи: изображаешь огра-тугодума — говори медленно и подбирай короткие слова; изображаешь легкомысленного полурослика — тараторь без умолку.

Если поискать в интернете, можно найти целую кучу черт характера и особенностей поведения на любой вкус и цвет. Используя плоды этих поисков, важно заранее подумать, как именно отреагируют на них герои и игроки: вряд ли им понравится общаться с персонажем ведущего, который будет их по-настоящему раздражать (никто, впрочем, не запрещает тебе забавы ради создать раздражающего персонажа, с которым героям волей-неволей иногда придётся вести дела).

Карьера. Род занятий, которым персонаж ведущего зарабатывает на жизнь. Большинство жителей Старого Света по рукам и ногам связаны обязательствами, проистекающими из принадлежности к определённому классу и карьере, и редко занимаются чем-то, что не вписывается в эти узкие рамки (если, конечно, они не являются состоятельными представителями высших слоёв общества, способными позволить себе любой вид досуга по своему вкусу). Нет ничего удивительного в персонаже ведущего, который когда-то сменил карьеру в рамках одного класса, а вот «прыжки» из одного класса в другой случаются исключительно редко.

Необычные качества. Это всеобъемлющая категория для всех неожиданных свойств и особенностей персонажа ведущего: необычайно высокий показатель навыка, нехарактерный для карьеры талант, странные познания, черты существ (см. главу 12 «Книги правил») и т. д. У персонажей ведущего редко бывает больше одного-двух необычных качеств, причём у большинства из них необычных качеств нет вовсе. Обрати внимание, что мутации, как правило, попадают под категорию «Проблемы».

Устремления. Ответы на эти простые вопросы могут послужить заправками для полномасштабных сюжетов. Чего хочет персонаж ведущего? На что он готов пойти, чтобы достичь желаемого? У важ-

ных персонажей ведущего, как и у персонажей игроков, должны быть свои амбиции, которым, к слову, совсем не обязательно быть реалистичными. Простолюдин может сколько угодно желать когда-нибудь стать бароном — для подавляющего большинства персонажей эта амбиция навсегда останется лишь несбыточной, но на удивление цепкой надеждой. Однако общественные лифты в имперском обществе худо-бедно, но всё же работают, так что особо целеустремлённый купец или, скажем, король преступного мира вполне может и осуществить эту мечту. Герои наверняка захотят либо помочь столь честолюбивому персонажу, либо сделать всё возможное, чтобы ему помешать...

Проблемы. Наконец, у каждого персонажа ведущего, который будет взаимодействовать с героями, должна быть одна-две проблемы — что-то, с чем герои могут помочь (или чем они могут воспользоваться в своих интересах). Проблемы могут быть связаны с амбициями персонажа, а могут не иметь к ним ни малейшего отношения. Старайся придумывать проблемы, которые можно решить более чем одним способом. Например, персонаж, обладающий чем-то, что нужно героям, желает получить повышение в своей ремесленной гильдии, но чувствует, что упёрся в преграду, преодолеть которую ему не по силам, и теперь не знает, что делать. В зависимости от того, каким набором навыков обладают герои, они могут разрекламировать продукцию персонажа, саботировать производство недоброжелателей (а то и попросту их прикончить), подкупить вышестоящих гильдейцев и т. д. Помни, что некоторые проблемы могут быть секретными, а некоторые из них вдобавок ещё и нерешаемыми (речь о вещах вроде мутаций, еретических верований, тайной любви и т. п.). Впрочем, именно их неразрешимость превращает подобные проблемы в исключительно удобный рычаг давления.

ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЕДУЩЕГО

ДИТЕР КЕЗЕГАЙЕР, НЕЗАУРЯДНЫЙ СЫРОВАР

Многочисленные клиенты считают Дитера непревзойдённым сыроваром, однако сам Дитер считает себя визионером. Семья его отца (а также отца его отца и так далее, как минимум на семь поколений вглубь веков) долгое время занималась производством и продажей сыров, но ни особой славой, ни особых богатств никто из них так и не нискал. Дитеру же оказалось недостаточно производить обыкновенные сыры, и он начал активно экспериментировать с различными условиями созревания и уникальными ингредиентами, значительную часть которых он добыл лично — в молодости Дитер никогда не упускал возможности выбраться на поиски приключений. Его трудолюбие и настойчивость в конечном итоге принесли ему огромный успех, и теперь творения Дитера по праву считаются вершиной сыродельного мастерства.

Те, кому удаётся узнать Дитера поближе, вскоре понимают, что он буквально одержим своим ремеслом и едва способен поддерживать разговор на не касающуюся сыроварения тему: любую, даже самую непринуждённую светскую беседу он неизбежно сводит к разговорам о сыре. За годы поисков новых путей он добавлял в свои сыры самые разнообразные ингредиенты, от жгучих специй до пива и элей, а когда привычные приправы закончились, он решил не останавливаться на достигнутом и принялся экспериментировать с пеплом, молотыми насекомыми, кровью животных, древесной корой, гоблинскими соплями, экскрементами и даже крохотными дозами ядов («О, а этот сыр щиплется!»).



ДИТЕР КЕЗЕГАЙЕР, НЕЗАУРЯДНЫЙ СЫРОВАР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	32	43	48	33	37	63	34	45	49	16

Таланты: обострённое восприятие (вкус)

Навыки: ремесло (сыровар) 103

Черты: оружие (меч) +8

Что поставишь, то и сваришь

- Дитер готов щедро заплатить серебром и коллекционными сырами тому, кто доставит ему редкий сорт грибов из дремучих чащоб Рейквальда. К несчастью, задача осложняется тем, что за прославленным сыроваром ведут охоту головорезы, жаждущие убить Дитера и украсть его тайные рецепты, а заодно и крайне агрессивно настроенное племя гоблинов, которые не горят желанием делиться с кем бы то ни было своими грибами.
- Завсегдатаи лавки Кезегайера неожиданно начали ни с того ни с сего мутировать и пропадать без вести. Неужели эксцентричный сыровар наконец поддался искусу тёмных богов и приправил свой новый сыр порошком злого камня? Или виной всему происки недобросовестных конкурентов?

КАСТОР ЭРИХСОН, ПУГЛИВЫЙ ОХОТНИК

Тропы Рейквальда темны и опасны. Те немногие, что осмеливаются вступать под кроны этого дремучего леса, — либо отчаянные храбрецы, либо люди, начисто лишённые воображения. Воображение опасно тем, что всегда норовит населить сумрачные чащобы бесчисленными ужасами и кошмарами. Кастор же, к несчастью своему, всегда обладал исключительно живым воображением. Свои многочисленные страхи Эрихсон обычно умиряет молитвами Таалу, а когда нервы начинают шалить слишком уж сильно, ищет храбрости во флажке.

Именно из-за опасностей леса (как реальных, так и воображаемых) Кастор предпочитает проводить время среди людей. Впрочем, с точки зрения Эрихсона, и тут не всё так просто, ведь если лес чреват явными и очевидными опасностями вроде разбойников, зверюшек и демонов, то в городе его поджидает куда более скрытная и коварная угроза: ведьмы. Ведьмы, как считает Кастор, в городе повсюду, и, напившись допьяна, он с радостью рассказывает об этом всем окружающим. Самая большая проблема с ведьмами (по мнению Эрихсона) состоит в том, что лишь немногие из них выглядят «по-ведьмовски». Большинство из них творит зло, тайно скрываясь среди простого богобоязненного люда. Искать ведьм — работа

не из лёгких, но Эрихсон искренне убеждён, что в городе куда безопаснее, чем в лесу, где опасности обычно ищут тебя сами. Именно страх заставил Кастора отточить своё ремесло лучника до предела — уж что-то, а стрелять он умеет просто отлично.



КАСТОР ЭРИХСОН, ПУГАЛИВЫЙ ОХОТНИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	33	55	41	44	34	30	43	38	30	38	19

Таланты: быстрый выстрел, здоровяк, точный выстрел (3)

Навыки: стрельба (луки) 75

Черты: стрельба (длинный лук) +11 (100)

Бдительное око

☠ После того как герои вляпаются в какую-нибудь историю, связанную с магией, Эрихсон непременно заподозрит их в том, что они — пособники «тайных ведьм», даже если (особенно если!) среди героев есть имперский маг. Конечно, поначалу Кастор кажется просто-напросто выжившим из ума охотником, но его страстные речи об «истинной угрозе мирозданию» находят отклик в сердцах горожан, и, если герои сделают *хоть что-нибудь* подозрительное, Эрихсон непременно постарается привлечь к ним внимание окружающих, в первую очередь охотников на ведьм.

☠ По городу расходитесь слух, что Кастор сумел выжить в схватке с ужасным ревучим шаманом зверюлюдов благодаря тому, что заклинание нечестивой твари от него попросту отскочило! Эрихсон имеет кучу суеверных привычек и таскает с собой множество странных талисманов, включая небольшой кожаный мешочек, наполненный смесью сосновой смолы, редких ягод и трав и благословлённый жрецом Таала. Неужели какие-то из практик Кастора действительно работают, и если да, то смогут ли герои выяснить, какие именно?

ШТЕЛЛЕМАР, ВЕРНЫЙ ПЁС

Местные рассказывают, что когда-то Штеллемар был солдатом, который сражался за Империю, был серьёзно ранен в голову, чудом выжил и даже сумел каким-то образом добраться до дома. Штеллемар не помнит, как ему это удалось, но в его дырявой памяти теперь вообще мало что застревает на хоть сколько-нибудь длительный срок. Штеллемар твёрдо уверен только в том, что он — собака. Эта его уверенность совершенно непоколебима, и ни одно свидетельство, ни один разумный довод не смогут убедить его в ином. Если приве-

сти в качестве аргумента его внешность, он сообщит, что *не все псы выглядят одинаково*. Если обратить внимание на то, что он умеет говорить, Штеллемар только рассмеётся и заметит, что *ежели пёс умный, то его и говорить можно научить*.

Местные жители принимают Штеллемара таким, какой он есть, — отчасти потому, что жалеют старого солдата, отчасти потому, что он оказался довольно полезным членом общины. Он выполняет различные мелкие поручения за еду (ему нравится таскать поноски), сторожит скот (ему нравится пасти овец), пережигает уголь (Штеллемар просто обожает бегать за палками) и раздаёт его всем желающим совершенно бесплатно. Деньги его не особо интересуют (в отличие от доброй кормёжки), и единственное, на что ему порой нужны монеты, так это на то, чтобы заменить свой старый меч — Клык — на новый, который он также неизменно называет Клыкком.



ШТЕЛЛЕМАР, ВЕРНЫЙ ПЁС

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	48	28	33	62	30	39	25	32	41	36	19

Таланты: бдительность, обострённое восприятие (обоняние)

Навыки: рукопашный бой (основное) 68, уклонение 64

Черты: невозмутимость, оружие (Клык) +7

Праздник на собачьей улице

☠ Многие относятся к Штеллемару как к спятившему старику, который любит выть на луну, а если и реагируют на него, то, как правило, либо закатывают глаза, либо жалостливо качают головой — и совершенно зря. Штеллемар абсолютно доволен своей участью, а его непоколебимая уверенность в своей собачьей природе делает его человеком довольно своеобразным, но, несомненно, благородным в своих мыслях и поступках. Несмотря на то что он человек, ведёт себя Штеллемар как верный пёс без страха и упрёка, особенно когда дело касается защиты тех, кто ему дорог. Если герои отнесутся к нему по-доброму, Штеллемар может стать с ними плечом к плечу, когда все остальные сбегут, спасая собственные шкуры.

☠ Ночью, в полнолуние, было совершено жестокое, поистине зверское убийство, и первым под подозрение попал Штеллемар. Поскольку никто и никогда не видел его при свете полной Моррслиб, сельские немедленно заподозрили бедолагу в ликантропии. Сумеют ли герои спасти старого пса от виселицы и найти настоящего преступника, который, к слову, и в самом деле может быть больше волком, чем человеком?



◆ ПРИЛОЖЕНИЕ ◆

МНЕ НУЖНА РАБОТА!

Если герои вдруг останутся без работы или вознамерятся подыскать небольшую халтурку, а у тебя вдруг закончились идеи, брось 3d100 и проконсультируйся с приведённой ниже таблицей, чтобы выяснить, **кто, что и зачем** должен захотеть, чтобы из этого получилось приключение.

1d100	Кто	Что	Зачем
01	Беглец...	...просит героев устроить встречу с таинственным лицом...	...чтобы сохранить в тайне свои злоецие изыскания
02	Шельмовского вида повеса с фальшивым бретонским акцентом...		
03	Обеспокоенный бейлиф в ливрее местного барона...	...просит героев отправиться в местную таверну и дожидаться «вы сами поймёте чего»...	...чтобы улучшить своё положение в обществе
04	Добродетельный шалианин...		
05	Шантажист из клана Лоухэвенов, который узнал нечто, чего не должен был...	...просит героев разведать путь сквозь окрестные дикие места...	...чтобы совершить месть
06	Перемазанный кровью врач в маске чумного доктора...		
07	Скучающий солдат Штатного войска...	...просит героев устроить побег из тюрьмы...	...чтобы успеть сделать хоть что-то хорошее перед смертью
08	Затаивший обиду гном — охотник за головами...		
09	Задумчивый охотник на ведьм...	...просит героев добыть подлинную богослужебную утварь хаосопоклонников и не задавать ненужных вопросов...	...чтобы отвлечь героев от чего-то по-настоящему важного
10	Сварливый агитатор, сжимающий в руках пачку листовок Славной Народной Революции...		
11	Добродушный шарлатан, торгующий талисманами Ранальда...	...просит героев очистить подвал от, скажем, крыс («Да, назовём их крысами»)...	...чтобы покончить с прошлым и начать новую жизнь
12	Любовь детства в беде...		
13	Задиристый пистолер с нульнским акцентом...	...просит героев тайно доставить ящик, бочонок и несколько запечатанных конвертов в указанное место и обращаться с грузом крайне осторожно...	...чтобы избежать перспективы угодить за решётку
14	Абсолютно непримечательный рядовой гражданин...		
15	Благородный ценитель всего необычного...	...просит героев доставить посылку одному из своих знакомцев...	...чтобы выдать себя за кого-то другого
16	Высокомерный аптекарь с вплетёнными в волосы талисманами Райи...		
17	Продажный кучер-хандрихианин...	...просит героев уничтожить некий компромат...	...чтобы исполнить мечту всей своей жизни
18	Огр — главарь банды...		
19	Закованный в кандалы преступник, приговорённый к визиту в Царство Морра...	...просит героев опорочить недруга...	...чтобы собственными глазами увидеть, как всё покатится в тартарары
20	Порочный художник, благоухающий катайским чёрным лотосом...		
21	Сумасшедший крысолов и его мелкая злобная собачонка...	...просит героев похитить тело из Сада Морра...	...чтобы выиграть пари, которое лучше не проигрывать
22	Замкнутый в себе вышший эльф — ремесленник...		



1d100	Кто	Что	Зачем
23	Пьяный гном — убийца чудовищ...	...просит героев инсценировать смерть...	...чтобы развеять скуку
24	Гном, с которым вы по недомыслию заключили соглашение...		
25	Нуждающийся в помощи член семьи...	...просит героев найти укрытый в соседнем лесу эльфийский анклав...	...чтобы вскрыть некую тщательно скрываемую истину
26	Ревностный жрец — воин Сигмара...		
27	Рыбак, сам изрядно похожий на рыбину...	...просит героев вернуть фамильное наследство, украденное членом одного из местных благородных семейств много поколений назад...	...чтобы испытать персонажей игроков перед настоящим делом
28	Бывшая любовь рыбака, не расстающаяся со странным светящимся ожерельем...		
29	Безумно ухмыляющийся флагеллант-ульриканин...	...просит героев выяснить, в чём причина этого странного шевбуриения за стеной...	...чтобы присвоить всю славу себе
30	Влиятельный скупщик краденого, наживающийся на войне между бандами Рыб и Крючьев...		
31	Полурослик, жаждущий поделиться чужой и крайне опасной тайной...	...просит героев выяснить, куда подевались все окрестные бродячие животные...	...чтобы дожить до следующего утра
32	Бестолковый лесной эльф — гробокопатель...		
33	Жадный рудокоп, который стащил не ту вещь у того гнома...	...просит героев собрать компромат против Церкви Мананна...	...чтобы подставить персонажей игроков и загрести весь жар их руками
34	Обицительный охранник, тайно подкупленный служителями культа Тзинча...		
35	Стражник-ветеран, которому за каждым углом мерещатся крысиные тени...	...просит героев помочь с поступлением в местный университет...	...чтобы почивать на чужих лаврах
36	Измождённый коробейник, случайно ставший свидетелем ужасного ритуала хаосопоклонников...		
37	Разве можно отказать симпатяге-полурослику, который всего лишь...	...всячески ублажает героев, стремясь (бездоказательно) убедить их, что в его доме обитает призрак...	...чтобы искупить вину за прошлые проступки
38	Грозный рыцарь Рейксгвардии...		
39	Лоцман, едва переживший худший день в своей жизни...	...просит героев выследить и изловить опасного преступника...	...чтобы искупить прегрешения перед лицом божественного покровителя
40	Беззаботный трубочист, с ног до головы перемазанный «альтдорфским чёрным золотом»...		
41	Адресованное тебе письмо от неизвестного отправителя...	...просит героев доставить редкое растение или животное...	...чтобы спасти возлюбленного от плахи
42	Местный правитель с произносимым именем...		
43	Давно потерянный родственник...	...просит героев узнать личности служителей Церкви Ранальда...	...чтобы спасти возлюбленного от ужасного бремени
44	Немолодой магистрат с безосновательным ордером на ваш арест...		



1d100	Кто	Что	Зачем
45	Великодушный охотник, с ног до головы увешанный иконками и талисманами...	...просит героев проникнуть в ряды враждебной организации...	...чтобы вернуться к мирной семейной жизни
46	Одарённый инженер из Альтдорфа...		
47	Алчный купец из Мариенбурга...	...просит героев узнать, чего боится враг, выведав у жрецов Морра его Роковое Пророчество...	...чтобы доказать, что пророк судного дня на городской площади говорит правду
48	Оклеветанная бродяжка с татуировкой голубки на щеке...		
49	Пользующаяся дурной репутацией монахиня-мирмидянка...	...просит героев расследовать слухи о вероятной мутации...	...чтобы защитить своих близких
50	Некогда грозный враг...		
51	Зловредный полурослик-гладиатор...	...просит героев выдать себя за разбойников (а то и хуже)...	...чтобы воспользоваться неразберихой к своей выгоде
52	Тупоголовый огр-негодяй...		
53	Неугомонная речница-стриганка...	...просит героев выполнить ряд очень конкретных действий на следующую ночь после полнолуния Моррслиб...	...чтобы расплатиться с долгами
54	Первостатейный мерзавец...		
55	Новый приятель...	...просит героев подобрать кое-какие улики в храм Мирмидии...	...чтобы обеспечить себе безбедную старость
56	Безрассудная ведьма, даже не думающая скрываться от охотников на ведьм...		
57	Знаменитый пройдоха из Тилеи...	...просит героев сыграть шутку с Церковью Ульрика...	...чтобы проиграть пари, которое не стоит выигрывать
58	Многообещающий военный чин из Рейкланда...		
59	Речной стражник одной ногой на пенсии...	...просит героев притвориться призраками и как следует кое-кого припугнуть...	...чтобы охладить пыл опасного противника
60	Пышущий здоровьем моряк из Норски...		
61	Лицемерный знахарь...	...просит героев расследовать убийство, не привлекая к себе ненужного внимания...	...чтобы персонажи игроков были заняты, пока их враги воплощают финальную часть своего коварного замысла!
62	Хитроумный законник из Зальценмунда...		
63	Едва слышимый из-за стены приглушённый голос...	...просит героев добыть приглашение на следующий великосветский бал...	...чтобы произвести впечатление на возлюбленного
64	Подозрительный контрабандист с ожерельем из акулиных зубов...		
65	Страдающий от непрерывного зуда учёный...	...просит героев заставить кое-кого замолчать...	...чтобы исполнить услышанное в детстве пророчество
66	Нервный разведчик-зонир, то и дело оглядывающийся по сторонам...		
67	Проныра — советник Имперского Герольда...	...просит героев проникнуть во вражеский тыл...	...чтобы исполнить свою часть сделки с демонической сущностью
68	Шпион, замаскированный как (брось ещё 1d100, чтобы выяснить, как кто) ...		



Id100	Кто	Что	Зачем
69	Голодный беспризорник с приметным родимым пятном...	...просит героев тайно вывезти его из города...	...чтобы оклеветать персонажей игроков и выставить их преступниками
70	Невозмутимый слуга фон Запонатхаймов...		
71	Напыщенный дворянин в густо напудренном парике...	...просит героев испортить кое-какие лекарства в храме Шалии...	...чтобы обвинить конкурирующую организацию в ужасном преступлении
72	Мистик с лазурными глазами, как ни странно, не имеющий никаких проблем с законом...		
73	Болтливый воришка, знающий массу чужих секретов...	...просит героев посеять раздор между последователями Таала и Райи...	...чтобы ускользнуть из цепких лап закона
74	Законченный мошенник и проходимец, недавно явившийся из Мидденхайма...		
75	Несчастный бродяга...	...просит героев посеять раздор между жителями соседних городских кварталов...	...чтобы начать, наконец, славленную революцию
76	Шёпот в твоей голове...		
77	Подозрительный нефритовый маг...	...просит героев разжечь войну между двумя преступными группировками...	...чтобы обрубить все концы и покинуть город раз и навсегда
78	Выдавший виды дорожный стражник...		
79	Раненый посыльный из Мутланда...	...просит героев проследить за соседом, который подозрительно себя ведёт...	...чтобы узнать, наконец, правду о таинственном прошлом
80	Сварливый лодочник с потрясающим арсеналом эсталийских ругательств...		
81	Брехливый торговец газетами...	...просит героев похитить определённую баржу и доставить её в потайную бухту...	...чтобы суметь поквитаться, наконец, «за всё, что этот ублюдок творил годами»
82	Раздражающий подпевала...		
83	Анонимный добродетель...	...просит героев выкрасть книгу из храма Верены...	...чтобы воссоединиться, наконец, с тайным возлюбленным
84	Очень щедрый высший эльф...		
85	Таинственный артист в маске-полумесяце...	...просит героев выкрасть священную реликвию из храма Сигмара...	...чтобы доказать, что пророк судного дня, витийствующий на городской площади, — лжец
86	Эмиссар из далёкого Катая...		
87	Честный побережник...	...просит героев выкрасть некие записи из храма Морра...	...чтобы произвести впечатление на потенциального работодателя
88	Следователь, явно ведущий какое-то дело...		
89	Несносный разбойник с любовью к драматизму...	...просит героев украсть кое-что, не задавая лишних вопросов...	...чтобы произвести впечатление на потенциального возлюбленного
90	Безобразно богатый покровитель с кучей свободного времени...		
91	Огр, который думает, что ты ему должен (но не помнит, за что) ...	...просит героев вывести у конкурента его профессиональные тайны...	...чтобы как следует повеселиться на старости лет
92	Старый приятель...		
93	Ужасный бандит с ещё более ужасным бретонским акцентом...	...просит героев закатить вечеринку для компании высокопоставленных сановников...	...чтобы подставить персонажей игроков и с потрохами продать их тому, кто больше предложит
94	Крайне осмотрительный травник в одежде, расшитой чёрными розами...		



1d100	Кто	Что	Зачем
95	Огр-докер, гнувший спину на тяжкой низкооплачиваемой работе...	...просит героев разоблачить тайную клику...	...чтобы освободиться от ужасного бремени
96	Обитатель преступного мира, которому ты задолжал услугу...		
97	Неоправданно самодовольный и заносчивый горожанин...	...просит героев добыть артефакт невероятной силы...	...чтобы вызвать неразбериху на местном рынке и изрядно погреть на ней руки
98	Рассеянный смотритель и его ручной ворон...		
99	Необычайно образованный селянин...	...просит героев выяснить истинные обстоятельства древней обиды...	...чтобы заполучить ВЛАСТЬ, КОТОРАЯ «ПО ПРАВУ ПРИНАДЛЕЖИТ МНЕ, МУА-ХА-ХА-ХА!»
00	Некто, кого ты считал давным-давно погибшим...		

ОТКУДА Я ТЕБЯ ЗНАЮ?

Иногда игроки создают героев, продумывая их биографию в мельчайших подробностях. Иногда игрокам достаточно определить взаимоотношения между персонажами одним-единственным броском игровых костей. Ниже приведён перечень из 50 способов познакомить друг с другом двух и более героев. Эту же таблицу можно использовать и для создания биографических связей между героями и персонажами ведущего. Позволь событиям, перечисленным в этой таблице, дать пищу вдохновению, — нет нужды менять чью-то биографию только для того, чтобы прошлое персонажа ему соответствовало. Кроме того, не стесняйся бросить игральные кости ещё раз, если результат тебя не устраивает.

1d100	Откуда я тебя знаю?
01–02	Мы коротали дни в одной из славных тюрем Империи
03–04	Мы были любовниками, но очередной каприз Кэтии разлучил нас
05–06	Мы дальние родственники, связанные исключительно запутанным родством
07–08	Мы друзья детства, выросшие в одном не слишком-то приветливом квартале
09–10	Мы должны были сыграть свадьбу, но райане отказались проводить церемонию, не объясняя причин
11–12	Мы выросли в одном городе, затерянном на окраинах населённой чудовищами глуши
13–14	Мы претендовали на одно тёплое местечко и долгие годы толкались локтями, надеясь его занять
15–16	Мы были соперниками в борьбе за одно сердце, пока оно не умолкло по воле неумолимого Морра
17–18	Один из нас пострадал от преступных действий другого, но, слава Ранальду, не знает об этом
19–20	Один из нас предал другого, но тот, милостью Сигмара, так и не узнал об этом... или узнал?
21–22	Мы служили в одном отряде народного ополчения и вместе учились бояться воя волков Ульрика
23–24	Мы вместе бежали из дома от ужасов нашествия зеленокожих
25–26	Мы познакомились давным-давно в городе на другом краю Старого Света
27–28	Мы вместе стали жертвами одного и того же ужасного несчастья под бледно-зелёным светом Моррслиб
29–30	Мы познакомились, прикрывая друг друга в драке на альтдорфской улице Ста Таверн
31–32	Один из нас по ошибке принял другого за кого-то третьего — возникла изрядная путаница, но в итоге всё прояснилось
33–34	Мы встретились на дороге и по пути разговорились
35–36	Дорожная стража обвинила нас в преступлении, которого никто из нас не совершал
37–38	Нас везли на виселицу, когда на конвой напали зверолоуды, и нам удалось бежать
39–40	Один из нас — супруг овдовевшего родителя другого



1d100	Откуда я тебя знаю?
41–42	Мы заболели, и клирики Шалии выходили нас в одной из своих лечебниц
43–44	Мы росли в одной сигмаритской конгрегации
45–46	Мы были друзьями детства, пока одному из нас не пришлось навсегда оставить свой дом
47–48	Наши семьи враждуют много поколений; соседи издавна называют эту вендетту «маленькими Парра-вонскими войнами»
49–50	Отец одного убил отца другого из-за вендетты, достойной тилейской оперы
51–52	Семья одного приняла под опеку другого после того, как его семью сожгли за ведьмовство
53–54	Один из нас поймал другого с поличным на карманной краже
55–56	Мы познакомились в Саду Морра на похоронах общего друга
57–58	Наши матери были подругами и отчаянными путешественницами, пока не осели и не обзавелись семьями
59–60	У нас есть близкие родственники, попавшие в тенета одного культа Хаоса
61–62	Наши близкие родственники сбежали вместе, вызвав грандиозный скандал в обеих наших семьях
63–64	Мы дети одного купца, тайно жившего на две семьи
65–66	Стражники взяли нас во время рейда на портовый бордель, оказавшийся гнездом хаосопоклонников, и нам пришлось изрядно постараться, чтобы доказать, что мы не тут ни при чём
67–68	Мы снимали соседние комнаты в одном доходном клоповнике
69–70	Наши Роковые Пророчества предсказали эту встречу, несмотря на то что мы определённо хранили их в тайне
71–72	Мы росли во враждующих провинциях, хотя наши сёла стояли меньше чем в миле друг от друга
73–74	Мы однажды потерпели кораблекрушение и провели несколько не самых приятных месяцев на нордландском побережье
75–76	Мы познакомились в плену у сартозских пиратов, но вместе сумели бежать
77–78	Много лет назад разразилось ужасное поветрие, и мы были заперты в карантине, пока мор таинственным образом не утих
79–80	Один из нас очнулся с именем другого, вытатуированным на руке, лёжа на пороге его дома и мучаясь от жуткого похмелья. Никто из нас не знает, как и почему это случилось
81–82	Нас обоих пригласил на свою пирушку аристократ в старомодном дублете и со странным акцентом
83–84	В завещании отца одного упомянуто имя и адрес другого, и никто не знает почему
85–86	Мы были вынуждены бежать из родного города, когда наши семьи попали в жернова войны между местными бандами
87–88	Мы оказались между двух наступающих армий и едва успели спастись
89–90	Когда мы были детьми, один спас другого от хулиганов, и с тех пор мы держимся друг друга
91–92	Несколько ночей подряд нас мучила бессонница, и, когда шорохи в стенах стали невыносимыми, мы просто разговорились
93–94	Мы пересекали одну реку, когда попали в засаду известного разбойника. Скажем так, добром это для него не кончилось
95–96	Невероятно, но факт: в местном университете читали бесплатную лекцию для всех желающих, и эта лекция раз и навсегда изменила наш взгляд на этот мир
97–98	Нас свела вместе ведьма, которая недвусмысленно дала понять, что разделяться нам не стоит
99–00	Мы получили одинаковые таинственные письма, которые привели нас в одно и то же время, в одно и то же место, где... ничего не произошло



ВЫ СИДИТЕ В ТАВЕРНЕ

Ниже ты найдёшь перечень из 50 случайных событий, которые могут произойти в любой таверне Империи

1d100	Что происходит?
01–02	Проливной дождь выгоняет полчища крыс из канализации прямо в пивную. Народ начинает вопить, прыгать на столы, и в таверне начинается форменный бардак
03–04	Гномиха в длинной мантии и эльф в зелёной тунике напряжённо раздумывают, глядя на доску для игры в альватафл. Все посетители следят за ними, затаив дыхание. Фигурки не двигаются с места вот уже десять минут...
05–06	Чрезвычайно оживлённый и восторженный молодой человек привязывается к персонажу игрока с самой героической наружностью, изводя его байками, непрошеными советами и неуёмной болтовнёй
07–08	Группа гномов входит в таверну и сразу берёт курс на барную стойку. Им нужна комната, оснащённая всем необходимым для ночёвки, включая два бочонка доброго эля и сытный обед. Гномы подозрительно зыркают по сторонам и тихонько переговариваются на кхазалиде
09–10	Несмотря на царящую в зале суматоху, один из героев замечает сидящего в тёмном углу таинственного незнакомца с курительной трубкой в зубах, пристально глядящего в его сторону. Пару секунд спустя герой понимает, что таинственные незнакомцы облюбовали и остальные три угла пивной. Может, они просто поспорили, кто дольше не моргнёт?
11–12	Бретонец предлагает одному из героев сыграть в «мельницы» — проигравшие оплачивают счёт победителей. На кону честь и немалая сумма денег!
13–14	В пивную вбегает отчаянно голосащая женщина, которая утверждает, что одна из лошадей во дворе отвязалась и вот-вот убежит. Трое отдыхающих после долгой скачки кучеров вскакивают на ноги и, поперхнувшись пивом, бросаются к выходу, побросав оружие у барной стойки. Это засада: снаружи их ожидает банда вооружённых до зубов головорезов
15–16	В таверну заявляются разгорячённые недавним матчем игроки двух мидденбольных клубов. Похоже, скоро здесь разразится побоище...
17–18	Одетые по форме и вооружённые солдаты Штатного войска празднуют начало увольнительной. Они завалились в таверну и самым грубым образом потеснили из-за столов местных завсегдатаев. Солдат заметно меньше, чем гражданских, и по глазам окружающих видно, что многие уже произвели этот нехитрый подсчёт, — теперь для драки нужен только повод
19–20	Молодой гуляка врывается в пивную и во всеуслышание объявляет, что намерен праздновать, однако не утруждается пояснить, что именно. Он дважды угощает всех присутствующих выпивкой, а затем, явно заинтересовавшись персонажами игроков, заводит с ними разговор. Полчаса спустя в пивную вламывается толпа охотников на ведьм, намеренных арестовать гуляку и всех его «подельников»
21–22	Передняя дверь с грохотом распаивается, в пивную врывается гоблин в чёрном плаще с капюшоном и, жутко вопя, принимается опрокидывать столы, переворачивать стулья и устраивать настоящий разгром. Этот «гоблин» — на самом деле ребёнок, решивший разыграть ошарашенных взрослых, но никто из схватившихся за оружие посетителей об этом не знает, и розыгрыш вполне может обернуться трагедией
23–24	Дружеская игра в метание дротиков с распитием бретонского бренди заканчивается, когда дротик пролетает мимо мишени и вонзается прямо в лоб одному из персонажей игроков. Дротик не задевает ничего важного, но застревает накрепко
25–26	В таверну входит группа морриан. Все уверены, что они явились сюда, чтобы забрать какого-нибудь мертвеца, но морриане просто садятся за стол и заказывают выпить. Никто не знает, как к этому относиться, и в таверне воцаряется неловкое молчание
27–28	В пивной раздаётся дикий крик, и какой-то мужик падает на задницу, в ужасе вопя что-то о мутантах. Женщина в капюшоне, с которой он только что говорил, срывается с места и устремляется к передней двери
29–30	Менестрель начинает играть гимн соседней провинции, но никто из посетителей не выказывает на этот счёт особого восторга
31–32	Трактирщик выставляет бочонок выпивки, сваренной по экспериментальному рецепту, и бесплатно угощает любого, кто согласен попробовать и честно оценить новинку. Впрочем, у местных завсегдатаев, похоже, не хватает на это духу...
33–34	Соседний стол с грохотом опрокидывается вверх ногами, а сидевший за ним гном во всеуслышание объявляет шулером своего соседа-полурослика, с которым только что мирно играл в аль-захр. Гном бросается в погоню за скачущим по столам полуросликом, и игральные кости и монеты разлетаются во все стороны. При ближайшем рассмотрении на выловленном из кружки полуросличьем кубике герой обнаруживает сразу две «пятёрки»



1d100	Что происходит?
35–36	Эльф-менестрель начинает играть невыразимо прекрасную мелодию, которая выжимает слезу даже из самых невозмутимых выпивох
37–38	Полурослик и огр собираются побороться на руках. Все посетители по очевидным причинам ставят на огра, однако полурослик продолжает вести себя крайне самоуверенно... Может, он каким-то образом поставил против себя? Или в рукаве у него припрятан какой-то козырь?
39–40	Кучка богатых кутил уплатила за свою выпивку вперёд, но вскоре в полном составе вылетела за дверь за непристойное поведение. А это значит, что их выпивка принадлежит тому, кто первый до неё доберётся!
41–42	Местный торговец чудным корнем и другими наркотиками бродит от столика к столику, предлагая свой товар по удивительно низкой цене
43–44	В бар заходит исключительно странная компания: женщина-дворянка в шикарной шляпе, полурослица с лукавым выражением лица, гном — убийца чудовищ и эльф с аристократическими замашками. Они садятся за один из столиков в самом углу и заводят разговор. Их появление явно привлекает внимание посетителей заведения
45–46	Молодой парень с мрачным выражением лица под шум доносящихся снаружи аплодисментов проталкивается к стойке и заказывает целую кучу кружек пива. Любому, кто спросит, в чём дело, он нехотя пояснит, что ребята снаружи обставили его в «бычьи кольца», и теперь он покупает выпивку
47–48	Кто-то затащил в таверну свиней, чтобы не оставлять их снаружи, под холодным проливным дождём. Свиньи и пьянчуги — не самая мирная компания
49–50	Дверь распахивается настежь, и в пивную, мчась за стремительно удирающей кошкой, вбегает четвёрка бродячих собак. На шее у кошки красуется украшенный самоцветами ошейник, и её благородный хозяин наверняка отблагодарит за спасение своей пушистой любимицы
51–52	В таверну входит молодая девушка, и тотчас все голоса смолкают. Даже самые грозные головорезы выглядят испуганными и стараются поскорее отвести от неё взгляд. Она подходит к трактирщику, принимает от него туго набитый монетами кошель и направляется к выходу
53–54	Заходят как-то в таверну эльф, гном и полурослик, и сразу за несколькими столиками раздаётся хохот. Похоже, местные завсегдатаи не дураки потравить анекдоты, даже жаль, что героям с их мест ничего не слышно
55–56	В пивную входит жрец Верены с кипой пергаментных свитков под мышкой. Путешественники принимают его негодующе ворчать, но местные садятся ровно и замирают в нетерпеливом предвкушении. Время трактирной викторины!
57–58	Кучка юнцов притворяется, что играет в кислевитскую рулетку, забавляясь со штукой, которую они искренне считают разряженным пистолетом. Оглушительный грохот и хор вопящих от ужаса голосов со всей определённостью дают понять, что они ошибались
59–60	Группа пьяных забияк решает позабавиться с четой полуросликов: они схватили мужа и начали перебрасываться им, как мячом, подкидывая высоко в воздух. Перепуганная жена принялась вопить что есть сил, призывая пьянчуг отпустить мужа, «пока им не пришлось туго». Веселье закончилось, как только крики разбудили спящего наверху огра, приятеля полуросликов. Стоит отметить, что пьянчугам, попавшим под горячую руку взбешённого гиганта, действительно досталось знатно
61–62	Шумная толпа мидденландцев играет в «Зверя и портных», и группа нордландцев, обременённых целой батареей пивных кружек, располагается в опасной близости от летающего туда-сюда шара. Похоже, нордландцы подыскивают повод для драки
63–64	Остландец обвиняет компанию высших эльфов в шельмовстве при игре в камни. Переглянувшись, эльфы раздражаются смехом и произносят ряд оскорблений в адрес этого человека и всего народа людей. Похоже, никого из присутствующих их слова особо не задевают
65–66	Где-то позади таверны звонит колокол, и тотчас все замолкают — лишь один распутный старикашка подмигивает героям и ухмыляется: «А сейчас будет самое интересное». Шестеро полураздетых юношей и девушек самого прохиндейского вида выскакивают на середину пивной, сопровождаемые густым облаком розоватого благовонного дыма. Что-то здесь нечисто... Хотя зрелище, надо отдать должное, весьма увлекательное
67–68	Расположившись за столиком для игры в «Алую Императрицу», компания Лоухэзенов обувает в карты одного посетителя за другим, но внезапно проигрывает всухую какому-то лопоухому деревенскому пареньку, который нежданно-негаданно оказывается обладателем десятка золотых крон и кучи проблем в лице разъярённых полуросликов



1d100	Что происходит?
69–70	За одним из столов группа студентов играет в церевис. Игра в самом разгаре, и один из изрядно подвыпивших студитов подпускает исключительно солёную шутку о «колбаске Сигмара» и декане университета... который в этот самый момент входит в пивную, поддавшись нехарактерному для себя желанию узнать, чем живут нынешние студенты
71–72	Старик предлагает всем желающим «обкорнаться» всего за пфенниг, поэтому в пивной сегодня вечером собралась на редкость криво постриженная публика...
73–74	Полурослик взбирается на стол и призывает всех присутствующих сразиться в «вышибалы». Столы и стулья немедленно начинают сдвигать к стенам, а трактирщица довольно потирает руки в предвкушении барышей — сегодня вечером опустеет не одна бочка эля
75–76	Чревовещатель в компании марионетки, похожей на демона, вырядившегося Императором, даёт представление. Весь трактир покатывается со смеху, но наблюдательные герои замечают, что порой, когда марионетка шутит особенно остро, чревовещатель удивляется и пугается совершенно искренне
77–78	Семеро странников входят в пивную, снимают плащи и отрясают налипшую на сапоги грязь. Один из них откашливается. Странники проходят внутрь, кто-то заказывает выпить, кто-то садится у огня, кто-то просто даёт отдых усталым ногам. Вновь раздаётся кашель. И снова кашель, теперь с разных сторон. Внезапно странники начинают валиться замертво. И вот начинают кашлять уже посетители...
79–80	Большая компания ульрикан усаживается в таверне и начинает старательно набираться выпивкой. Несколько часов спустя в таверну, ругаясь на шум, врывается кучка сигмаритов. Трактирщик продолжает спокойно разливать напитки и призывно окидывает взглядом посетителей, высматривая того, кто сумеет предотвратить надвигающуюся катастрофу
81–82	Герой, возвращающийся с напитками к своему столику, едва не сбивает с ног оборванного старикашку. Незаметно подсыпав в выпивку сонное зелье, старик даёт условленный знак головорезам, сидящим за столиком на другом конце пивной
83–84	Несколько полуросликов празднуют Пироговую неделю и, несмотря на протесты трактирщика, пытаются установить лоток с пирогами прямо в пивной. Проблема в том, что Пироговая неделя ещё очень нескоро
85–86	Два тилейца устраиваются за столом, чтобы «спокойно» поиграть в домино. Посетители начинают поспешно покидать пивную, не дожидаясь, когда разразится бойня
87–88	То, что начиналось как рядовая ссора из-за пролитого эля, быстро переросло в трактирную потасовку с участием восьми подвыпивших посетителей. Драка быстро достигла своего апогея, но внезапно стихла, когда один из драчунов выхватил нож и всадил его своему противнику прямо в сердце. Трактир затих, и вскоре единственным звуком, нарушающим воцарившуюся тишину, остались крики свежеспечённого убийцы — он продолжал раз за разом всаживать нож в тело мертвеца и только сейчас начал осознавать весь ужас содеянного
89–90	Купец и дворянин вполголоса обсуждают детали некоего предприятия, но расположившаяся во дворе шумная компания игроков в шары вынуждает их говорить всё громче и громче. Дворянин начинает терять терпение и, судя, по всему, намеревается выйти во двор и преподать невежам урок
91–92	На удивление непропорционально сложенный человек в длинном чёрном плаще входит в таверну и странным писклявым и вместе с тем басовитым голосом заказывает себе пива. Секунду спустя другой посетитель наступает на волоочащийся по полу подол, плащ расстёгивается, и становится очевидно, что под ним скрывается троица детей, сидящих друг у друга на плечах
93–94	Посетитель, нянчащий одну и ту же кружку вот уже несколько часов, наконец вывел трактирщика из себя. Поскольку обращённые к молчаливому гостю слова не возымели эффекта, за дело пришлось брать вышибале. Однако стоило ему стащить проблемного посетителя со стула, стало ясно, что кто-то умудрился заколоть беднягу, и тот давным-давно истёк кровью
95–96	Один из посетителей хвастается купленной на марктаг обновкой — отличной железной линейкой. Мгновение спустя в таверну входит новый посетитель, делает неловкое движение, и линейка изгибается и превращается в нечто вроде кочерги. Дело заканчивается дракой
97–98	Один из посетителей вопит, что в пивной орудует карманник; все оглядываются, хватаясь за сумки и кошельки, не замечают ничего необычного, но тут же начинают подозревать всех вокруг, хотя и не решаются так запросто разбрасываться обвинениями
99–00	Девять агитаторов, собравшись у входа в таверну, порицают жадность трактирщика и его непомерные цены на комнаты и выпивку. Большинство посетителей игнорируют смутьянов, но кое-кто прислушивается и, недовольно ворча себе под нос, начинает кивать в знак согласия. Внезапно в окно влетает кусок кирпича, осыпая посетителей дождём стеклянных осколков



ПРИМЕРЫ РОКОВЫХ ПРОРОЧЕСТВ

Ниже ты найдёшь 100 примеров Роковых Пророчеств для персонажей, обладающих соответствующим ТАЛАНТОМ

1d100	Роковое Пророчество
01	Ведьмовское слово несёт погибель
02	Тепло питья обернётся жаром крови, бегущей из отверстых ран
03	Сласти и мёд суть язвы и кровь
04	Берегись того, что скрыто в складках и оборках
05	Твёрдая поступь — залог жизни
06	Разум твой уснёт в стране снов
07	Не забывай слов матери своей и лица отца своего
08	Светлая душа канет во тьму
09	Зажми нос свой, дабы уберечь себя от зловония смерти
10	Смерть клубится под сенью туч
11	Не открывай дверей на первый стук
12	Не подрывай корней деревьев
13	Колокол первый — мир. Колокол второй — услада. Колокол третий — проклятие
14	Не бойся ведьмы, берегись охотника на ведьм
15	В последний час познаешь жгучий лёд и ледяное пламя
16	Не давай весам замереть в равновесии
17	Берегись подземных лазов и тоннелей, ибо они рубеж миров
18	Под звуки новой жизни Отец Морр заключит тебя в объятия свои
19	Берегись ворона, что не спешит лететь
20	Сквозь меди лязг услышишь гончих лай
21	Главу склонивший зверь — знак близкой смерти
22	Отринь плоть копытного зверя, ибо обернётся она пеплом в устах твоих
23	Не верь знамениям Ранальда
24	Не гляди дважды в одно зеркало, ибо во второй раз его морок потребует своё
25	В гнилом вертепе смерть твоя
26	Берегись человека, что подобен зверю. Берегись зверя, что подобен человеку
27	Не входи в дома богов, ибо для них ты нежеланный гость
28	Берегись ничьей кровати
29	Все плотские улады суть кинжалы в спине твоей
30	Да убоятся другие будить тебя
31	Нечистые портки — источник скорби
32	Смерть твоя — мерзость, что из мерзости родится
33	Не внимай инженеру, ибо ремесло его — источник страданий



1d100	Роковое Пророчество
34	Не верь женщине, что скрывает имя своё, ибо в сердце она таит нечто большее
35	Не дыши под светом Моррслиб, ибо так тьма найдёт дорогу к сердцу твоему
36	Первый глоток пива станет последним
37	Берегись кошеля, что сам плывёт в руки
38	Тень Морра осенит ложное знамя — так обретёшь вечный покой
39	Белый песок — знак удачи и крови
40	Берегись земли, не знающей криков чаек
41	Неправедное знание — тяжкий груз, и однажды он погребёт тебя под собою
42	Смерть твою не оплачут, не запомнят и не заметят
43	Не верь оттенкам пурпура
44	Ни с кем не бывало такого вот горя — утонуть умудриться в земле, а не в море
45	Держись друзей — и будешь жить
46	Праздный ум — пожива для скверны
47	Ничтожная мелочь станет причиной гибели твоей
48	Если веришь, что неодолим, берегись разума своего, ибо он пребывает в плену заблуждений
49	Над пустившим газы не смейся, ибо однажды и твоё нутро подведёт тебя
50	Лошади знают больше, чем говорят, но берегись, ибо откровение их ознаменует конец твой
51	Не сиди в уборной, не смыкай глаз в ванной
52	С наступлением ночи клинки покинут ножны свои
53	Не позволяй ближнему своему голодать, ибо от голода до убийства один шаг
54	Морозная дымка поглотит тебя
55	Не верь написанному, ибо перо режет глубже меча
56	Суждено тебе погибнуть от жажды посреди питья и от голода посреди яств
57	Берегись портомоем, ибо стиральная доска станет тебе гробовой
58	В небо лучше не смотреть — над головой простёрта смерть
59	На счёт «три» навек замри
60	Кровавая пена станет саваном твоим, волны — могилой твоей
61	Не спи под двойной луной, ибо тени её длинны и непроглядны
62	Избегай гнили, плесени и всякого разложения, ибо оно знает имя твоё и чует ваше сродство
63	На печь хлебную не водружи зад свой
64	Узы истинной дружбы — вот рок твой
65	Свобода куплена — жизнь погублена
66	Кости твои лягут в чужую землю
67	Ни одному копыю не уязвить тебя, как бы ты того ни желал
68	Берегись собачьего лая, особенно если не видишь собак
69	Морр тобою завладеет, когда вокруг всё посинеет

**1d100 Роковое Пророчество**

70	Не оглядывайся попусту, ибо рок твой ждёт тебя впереди
71	Не скрывай пороков, ибо в небрежении они начинают гнить
72	Как только смолкнет смех, жди криков
73	Ведьмы не оставляй в живых, иначе ведьма не оставит в живых тебя
74	Чашу свою держи обеими руками, иначе Губительные Силы обратят её в сосуд скверны
75	Смерть есть лишь кровь виноградной лозы
76	Смертному воину не одолеть тебя
77	Не доверяй мостам
78	Не утирай слезы с глаз своих, ибо она станет последней
79	Песнь птиц проводит тебя в последний путь
80	Новая мода — новая опасность
81	Не думай, что обух клинка безопасен, потому что туп
82	Насилие порождает насилие, но мир порождает смерть
83	Марш возвестит, что Морр ожидает тебя в своём Царстве
84	Ночь без песни — утро без пробуждения
85	Не плещи водой из колодца, иначе она смоет тебя с лица земли
86	Не слушай крика совы, ибо вместо него ты услышишь нечто иное
87	Увязнув в грязи, знай, что смерть простирает над тобой свою тень
88	Истинный ужас живёт среди деревьев
89	Дверь отверста, колокол молчит, лишь скрипки пляшут над могилой твоей
90	Жизнь твою прервёт блоха
91	Чернь вознесётся — кровь твоя прольётся
92	Не верь невинным детям, ибо замыслы их — безмолвие
93	Не носи зелёных одежд
94	Берегись всего, что плавает в море
95	Не вставай на рассвете, иначе встретишь раннюю смерть
96	Берегись страждущих и несчастных, ибо они совьют тебе петлю
97	Ложная бравда — путь к гибели
98	Не быть тебе поживой для воронья
99	Морр ниспошлёт деву
00	Смерть твоя уронит на непорочный образ греховную тень

