

Раздел Мастера игры

«Моё дорогое дитя, мы счастливы, что живём в городе.

Вдали от обжитых мест происходят странные вещи.

Тёмные вещи. Голодные. Злые.

Тех, кто забредает слишком далеко в лесную чащу, ждёт печальный конец.»

- Карлина Вельтандт, мать из Мидденхайма.

«Некоторые знания слишком опасно распространять.

Неведение защитит людей, стремящихся к собственной гибели.»

- Рейхард Видман, охотник на ведьм.

Часть II

Чудовища Старого Света

«Оставим ученым вопрос о том, являются ли чудовища частью природы или они заражены Хаосом. В любом случае, горят они одинаково.»

Рейхард Видман, охотник на ведьм

Оставшаяся часть книги посвящена информации, предназначенной Мастеру Игры. Большая часть этой главы — это характеристики различных существ, которые перечислены в алфавитном порядке. Но, прежде чем мы перейдём к цифрам, обратите внимание на несколько дополнительных правил, которые помогут вашим монстрам стать более живыми.

— Сложность столкновения —

Характеристики монстров в этой книге представлены в том же формате, что и в **Главе 11** «Warhammer Fantasy Roleplay» (далее WFRP) — за одним исключением. Последняя строка в описании любого чудовища — это базовый показатель опасности существа, который мы позволили себе назвать *Сложность столкновения*.

Сложность столкновения рассчитывается по стандартной таблице Проверок Сложности с добавлением одной новой степени («Невозможно»). Сложность столкновения строится на прямом столкновении обычного хорошо экипированного Человека с половинным прогрессом в карьере солдата и одного из монстров. При расчёте Сложности столкновения во внимание не принимаются ни засады, ни удача, ни магия, ни Судьба - вообще ничего.

Соответственно, при использовании Сложности столкновения как оценки, Мастер Игры должен подумать о том, сколько персонажей в его партии и насколько они сильны. Помните, что монстров всегда можно улучшить, добавив соответствующие карьеры из основной книги правил. Для некоторых существ возможно заимствование карьер из **Главы 3** WFRP. Например, созданный вами эльфийский корсар может следовать карьере Следопыта. Впрочем, для большинства монстров больше подходят карьеры из **Главы 11** WFRP или специальные карьеры, которые можно найти ниже, начиная со **Стр. 86**.

Сложность столкновения определяется следующим образом:

Очень легко (Very Easy)

Солдат в состоянии убить монстра за один или два раунда, скорее всего не получив никаких повреждений.

Легко (Easy)

Солдат в состоянии убить монстра в течение нескольких раундов, заработав несколько царапин.

Просто (Routine)

Солдат определённо одержит верх, но может получить несколько Ранений, если не будет осторожен. Схватка может занять некоторое время.

Средне (Average)

Солдат встречает противника с равными умениями, или с необычными способностями, которые компенсируются меньшим боевым мастерством. Схватка может иметь любой исход, и даже длиться несколько раундов — если только особо сокрушительный удар не приведёт к её концу тем или иным путём.

Сложно (Challenging)

Монстр превосходит солдата. Если солдат всё же выиграет бой, его победа, вероятно, будет тяжёлой, и схватка продлится долго.

Трудно (Hard)

Монстр, скорее всего, убьёт солдата в течение нескольких раундов, получив лишь небольшие повреждения. Персонаж едва может постоять за себя, и только.

Очень трудно (Very Hard)

Чудовище может выпотрошить солдата несколькими ударами. Шансы победить такого противника составляют один к тысяче. Солдат совершит подвиг, если сможет ощутимо ранить его.

Невозможно (Impossible)

Монстр невосприимчив к атакам солдата (распространённое явление для Эфирной Нежити), и сама мысль о том, что один обычный солдат может убить его, является смехотворной.

Йоханн Шмидт, хорошо обученный солдат Империи

Сложность столкновения основана на шансах обычного имперского солдата одержать верх над конкретным монстром. И этот солдат – Йоханн Шмидт. Как вы можете узнать из его игровых характеристик, Йоханн хорошо обучен и экипирован. Он может выступить против любого монстра, орудуя своей верной алебардой или мечом и щитом. Алебарда – универсальное оружие, удобное в бою с выносливыми монстрами. Тем не менее, не стоит недооценивать свободное действие парирования щитом. Йоханн не состоит в свите Императора, но он может защитить свою Родину от множества врагов.

— Йоханн Шмидт, Обычный Солдат —								
Основной профиль								
	Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
Стартовый	31%	31%	31%	36%	31%	31%	31%	31%
Повышение	+10%✓	+10%	—	—	+10%✓	—	+5%✓	—
Текущий	36%	31%	31%	36%	36%	31%	36%	31%
Вторичный профиль								
	Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
Стартовый	1	12	3	3	4	0	0	0
Повышение	+1✓	+2✓	—	—	—	—	—	—
Текущий	2	13	3	3	4	0	0	0

Навыки: Забота о животных, Общие знания (Империя), Уклонение, Управление повозкой, Азартные игры, Узнавание слухов, Запугивание, Восприятие, Знание языков (Рейкшпиль).

Таланты: Крепкий, Быстрое выхватывание, Мощный удар, Специалист в оружии (Двуручное), Жестокий удар, Оглушающий удар, Очень стойкий.

Доспех: Средний доспех (Шлем, Полный кожаный доспех, Кольчужная рубаха).

Очки доспеха: Голова 3, Руки 1, Торс 3, Ноги 1.

Оружие: Алебарда, Одноручное оружие (меч) и Щит.

— Навыки и таланты —

По большей части, монстры в этой книге используют навыки и таланты, описанные в **Главе 4 WFRP**. Впрочем, некоторые навыки были расширены. Например, были добавлены новые навыки в Общие знания, такие как Пустоши Хаоса, Зеленокожие и Скавен. Также появилось несколько новых навыков в Знании языков. Малла-рум-ба-ларин – язык древолюдов, Квикиш – скавенов, Неехарский – древний язык Земли мёртвых. И единственный требующий объяснений – Знание языков (Племенных). Этот навык используется различными последователями Разрушительных Сил, живущих в Пустошах Хаоса. Там обитают дюжины различных племён, таких как Курган и Ханг, и перечисление их названий и языков выходит за рамки данной книги. Если вы видите навык Знание языков (Племенных) – это значит, что говорится об одном из этих многочисленных языков.

Новые таланты

Old World Bestiary представляет новые таланты в дополнение к WFRP.

Демоническая Аура (Daemonic Aura)

Описание: Демоны созданы из самой материи магии, что даёт им некоторую защиту в мире смертных. Каждый раз, когда немагическое оружие ранит Демона, то при расчете Урона считается, что его Бонус Стойкости больше на 2. Вдобавок, собственная атака Демона считается магической. Наконец, Демоны невосприимчивы к отравляющим и удушающим эффектам.

Эфирный (Eternal)

Описание: Эфирное существо нематериально и невесомо. Оно может проходить сквозь твёрдые предметы, включая стены и двери. Учтите, что это способность не позволяет смотреть сквозь твёрдые объекты, только проходить сквозь них. Эфирные существа могут спрятаться внутри объекта, что даёт бонус

+30% к Проверке на Скрытность. Эфирное существо может быть абсолютно беззвучным, если захочет, и ему не нужно делать проверку на Бесшумность. Также эфирное существо невосприимчиво к обычному оружию, которое просто проходит через его тело, как если бы его не было. Демоны, заклинания, другие эфирные существа и противники, вооружённые магическим оружием могут наносить повреждения эфирным созданиям как обычно. Эфирные существа не могут нормально взаимодействовать с миром смертных, и поэтому не могут ранить неэфирных противников, если у них нет подходящих особых способностей или талантов.

Чешуя (Scales)

Описание: У монстра есть крепкая чешуя, которая защищает его подобно броне. Этот талант обеспечивает монстру количество Очков Доспеха на все зоны поражения равное числу, указанному в круглых скобках. Например, у монстра с Чешуёй (2) есть 2 Очка Доспеха на всех частях тела.

Неудержимые удары (Unstoppable Blows)

Описание: Монстр с этим талантом настолько огромен и силен, что его атаки невероятно сложно парировать. Противник получает штраф -30% к попытке парирования.

Железная Воля (Will of Iron)

Описание: Монстр с этим талантом невосприимчив к страху и панике, а также к эффектам навыка Запугивание и таланта Тревожащий.

Создание монстров

Игровые характеристики каждого нового существа показывают типичного представителя данной расы, однако каждый монстр – уникален. Если вам срочно нужны характеристики чудовищ, откройте эту книгу и используйте те, что есть. Тем не менее, Мастер Игры имеет полное право подгонять характеристики под сложившуюся ситуацию. Сделать это можно следующими двумя способами:

Естественный отбор: у каждой расы есть свои представители, которые сильнее или слабее существ, представленных в этой книге. Учитывая это, вы можете изменить Характеристики из Основного профиля на 10% в большую или в меньшую сторону. Характеристики Вторичного профиля также могут изменяться, если это происходит естественным образом. Быть может, вы не хотите менять Скорость больше, чем на 1 очко, но монстр легко может иметь Здоровье на 3 очка меньше, и 6 Очков Безумия. Это личное дело Мастера Игры, но старайтесь всегда учитывать возможности игровых персонажей. Если вы хотите, чтобы Характеристики вышли за предложенные рамки, используйте Таланты, такие как Быстроногий и Очень сильный.

Карьеры: более стандартным путём создания опытного монстра является использование Карьер Монстров. В **Главе 11** WFRP можно найти карьеры Громилы, Подлеца, Главара, и ещё три новые карьеры шаманов, которые представлены в этой книге на **стр. Ошибка! Источник ссылки не найден:80-81**. Эти карьеры позволяют быстрее и проще создавать уникальных монстров, затрачивая минимум усилий. У монстров может быть столько продвинутых карьер, сколько вы посчитаете необходимым. Если вам тяжело выбрать, сделайте бросок 1к10 и дайте монстру именно такое количество продвинутых карьер.

— Мутации —

В книге правил WFRP в **Таблице 11-1 Мутации Хаоса** представлено 11 видов различных мутаций для монстров вроде Мутантов и Зверолюдов. Естественно, бесконечные возможности Хаоса могут породить гораздо большее количество мутаций. **Таблица 2-1 Расширенные Мутации Хаоса**, основываясь на базовой таблице, добавляет несколько новых возможностей. Вы можете использовать её вместо **Таблицы 11-1**, если хотите увеличить количество вариантов мутаций. Каждая мутация, кроме отмеченных, может быть получена только однажды. Если монстр при броске получает уже имеющуюся мутацию, просто сделайте ещё один бросок. Некоторые мутации отмечены как Косметические: у них нет игромеханического эффекта. Тем не менее, как и все мутации, их следует принимать во внимание при оценке использования некоторых навыков. Например, мутанту с полосатой кожей (Странная Раскраска) или Головным Гребнем гораздо труднее маскироваться.

Если благодаря мутации какая-нибудь характеристика падает до 0 или ниже, существо немедленно умирает. Его тело просто-напросто не может вынести трансформации.

Таблица 2-1: Расширенные Мутации Хаоса		
Бросок	Мутация	Эффект
01-03	Ноги животного	+1 к характеристике Скорость
04-05	Клюв	Может использоваться для атаки, урон БС-1
06-07	Звериная внешность	-2к10% к характеристике Обаяние
08-09	Кровожадность	Получает талант Бешенство
10-11	Странная раскраска	Косметическое
12-14	Истощённый вид	-1к10% к характеристике Сила
15-16	Когти	Существо получает талант Естественное Оружие
17-19	Циклоп	Характеристика Баллистика уменьшается в два раза (округление вниз)
20-22	Стебельчатые глаза	+1к10 к броску Инициативы
23-24	Клыки	Может использоваться для атаки, урон БС-2, Точное
25-27	Зловоние	-2к10% к характеристике Обаяние, противники с хорошим обонянием получают штраф в Рукопашной -5% на расстоянии меньше двух ярдов
28-30	Чрезмерно толстый	+1к10% к характеристике Сила, +1 к характеристике Здоровье
31-33	Лягушачьи глаза	-1к10% к характеристике Обаяние
34-36	Мех	Косметическое
37-38	Головной гребень	Косметическое
39-42	Рога	Их можно использовать для атаки, урон БС-1
43-45	Ужасающая внешность	Получает талант Пугающий или Ужасающий, если талант Пугающий уже есть
46-47	Громадный	+1к10% к характеристике Сила
48-50	Большие уши	Получает талант Острый слух
51-53	Жёсткая кожа	+10% к характеристике Стойкость
54-55	Металлическая кожа	Получает 2 Очка Доспеха на все зоны поражения
56-58	Рука-клешня**	Получает талант Естественное оружие, Точное
59-61	Цепкий хвост	+1к10% к характеристике Ловкость, хвостом можно удерживать оружие
62-63	Регенерация	Существо может сделать проверку на Стойкость в начале каждого раунда, при успехе – восстанавливает 1 очко Здоровья, не работает, если монстр мёртв
64-66	Гниющие язвы	-2к10 к характеристике Обаяние
67-69	Чешуйчатая кожа***	Получает талант Чешуя (1)
70-72	Короткие ноги	-1 к характеристике Скорость
73-75	Свиное рыло	Получает навык Выслеживание
76-78	Шипастый хвост	Можно использовать в атаке, урон БС, Ударное
79-81	Присоски	получает +20% к проверке на Лазание
82-84	Хвост	+1к10% к характеристике Ловкость
85-87	Рука-щупальце**	+10к% ко всем проверкам захвата и опутывания
88-90	Густой мех	Добавляет 1 Очко Доспеха на все зоны поражения
91-93	Третий глаз	+5% бонус ко всем проверкам Восприятия, основанным на зрении
94-96	Искажённый разум	-2к10% к характеристике Интеллект
97-99	Крылья	Получает талант Летун и Скорость полёта 6
00	Порождение Хаоса	-2к10% к характеристикам Интеллект и Обаяние, немедленно получает 1к10/2 новых мутаций (округление вверх), игнорируя вторичное выпадение Порождение Хаоса

*Существо может получить эту мутацию три раза. Во второй раз оно получает Большие Рога, которые наносят урон БС. В третий – Огромные Рога, наносящие урон БС, и имеющие свойство Крушащее.

**Существо может получить эту мутацию по одному разу на каждую руку. Такому «везунчику» крайне сложно предпринимать действия, требующие ловкости рук. Штраф -30% на проверки подобных действий.

***Существо может получить эту мутацию 5 раз. Каждый раз Очки Доспеха, обеспеченные талантом Чешуя, увеличиваются на 1. К примеру, монстр, получивший эту мутацию 3 раза, приобретет Чешую (3).

— Магия —

Многие расы, представленные в этой книге, имеют свои собственные Тайные и Священные Знания, но в книге просто не хватит места, чтобы отразить все необходимые дополнения магической системы WFPR.

Все эти материалы можно найти в других, более подходящих книгах. Чтобы изобразить различные стили магии, советуем использовать предложенные во вставках примеры использования заклинаний из **Главы 7** WFPR. Вдобавок, в этой книге представлены новые карьеры шаманов и одно новое Священное Знание – Знание Духов. Эти карьеры можно использовать для создания любой племенной культуры и они также подходят для Зеленокожих и Огров. Шаманизм подходит для большинства племён чудовищ, а также может использоваться в диких человеческих племенах.

Ученик Шамана (Apprentice Shaman)

Дикари не очень-то рады тем, кто несёт на себе печать магии. Наделённые магическим даром часто сходят с ума от тревожных видений, и их странное поведение нередко приводит к гибели от рук суеверных соплеменников. Те немногие, кому удалось выучиться слабым заклинаниям, сродни колдунам Империи. Лучших из них шаманы берут себе в ученики. Хотя это и спасает их от смерти, в то же время они фактически становятся рабами шаманов и годами терпят боль и издевательства, пока не закончится их ученичество. Выжить после такого – значит сделать первый шаг на пути властвования над племенем.

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

Навыки: Академические знания (Теология), Концентрация, Очарование, Общие знания (любое одно), Узнавание слухов, Лечение, Чувство магии, Восприятие, Выступления (Певец, Танцор), Верховая езда, Знание тайного языка (Магический или Демонический), Знание языков (любой один)

Таланты: Младшая магия (Колдовство), Народный оратор, Жестокий удар или Оглушающий удар

Имущество: Котел, Инструменты

Карьерный рост: Шаман, Подлец

Шаман (Shaman)

Шаман – это ключевая религиозная фигура в племени. Его работа – служить посредником между миром смертных и миром духов. Они обязаны отгонять злых духов и задабривать благосклонных. У них особые отношения с духами-хранителями племени. Обычно это духи предков, которые приглядывают за племенем и защищают его, пока шаман выражает им своё почтение и приносит жертвы.

— Схема развития Шамана —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
+10%	+10%	+5%	+10%	+10%	+15%	+20%	+15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
—	+4	—	—	—	+2	—	—

Навыки: Академические знания (любое одно), Академические знания (Теология), Концентрация, Очарование, Общие знания (любые два), Узнавание слухов, Лечение, Запугивание, Чувство магии, Восприятие, Выступления (Певец, Танцор, Рассказчик), Верховая езда, Знание тайного языка (Демонический или Магический), Знание языков (любой один)

Таланты: Связь с эфиром или Медитация, Быстрорукий, Священное Знание (Духов), Мастерский оратор

Имущество: Зеркало

Предыдущие карьеры: Ученик Шамана

Карьерный рост: Громила, Верховный Шаман, Подлец

Верховный Шаман (Shaman Lord)

Самые могущественные шаманы становятся Верховными шаманами. Они достигают мастерства в магии духа и являются основой могущества своих племен. Вожди племён часто приходят к ним за советом,

и все относятся к ним с подобающим благоговением. В некоторых племенах Верховный шаман сам может стать вождём. Немногие становятся настолько могущественными, что могут править сразу несколькими племенами и имеют в своём распоряжении младших шаманов. Тем не менее, как и все влиятельные фигуры, верховные шаманы должны следить за своими подчинёнными, показывая на примере, что бывает с теми, кто решается бросить им вызов.

— Схема развития Верховного Шамана —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
+15%	+15%	+10%	+15%	+15%	+20%	+25%	+20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+6	—	—	—	+3	—	—

Навыки: Академические знания (любые два), Академические знания (Теология), Концентрация, Очарование, Общие знания (любые два), Узнавание слухов, Лечение, Запугивание, Чувство магии, Восприятие, Выступления (Певец, Танцор, Рассказчик), Верховая Езда, Знание тайного языка (Демонический или Магический), Знание языков (любые два)

Таланты: Связь с эфиром или Медитация, Бесстрашный, Малая магия (любые две), Мощная магия, Сильный разум

Имущество: Магический предмет

Предыдущие карьеры: Шаман

Карьерный рост: Главарь

Знание Духов (The Lore of Spirits)

Знание Духов – это магия шаманизма. Те, кто её практикует, одинаково хороши и в уничтожении злых духов, таких как Эфирная Нежить, и в призыве духов-хранителей племени.

Духовный Посох (Spirit Staff)

Цена сотворения: 5

Время сотворения: Полудействие

Ингредиент: Капля крови (+1)

Описание: Ваше оружие, которое должно быть посохом, наполняется силой духов-хранителей племени. Оно наносит урон БС и считается магическим в течение одной минуты (6 раундов). При использовании против Эфирного существа, оружие получает свойство Крушащее.

Пламя Возмездия (Fire of Vengeance)

Цена сотворения: 8

Время сотворения: Полудействие

Ингредиенты: 2 медные монеты (+1)

Описание: Вы наполняетесь таким гневом по отношению к врагам вашего племени, что из ваших глаз вырывается ярко-зелёное пламя, которое поражает одного из противников, стоящего не дальше 36 ярдов (18 клеток) от вас. Это *магический снаряд* с Уроном 4 (Урон 6, если цель – Эфирная).

Голос Духов (Spirit’s Voice)

Время сотворения: 11

Цена сотворения: Полудействие

Ингредиент: Амулет с символом племени (+1)

Описание: Вы говорите голосом духов племени, увещевая соплеменников совершить нечто великое. Вы и все ваши союзники на расстоянии 12 ярдов (6 клеток) прибавляют +1 ко всем броскам на урон и получают бонус +10% к проверкам на Страх на 1 минуту (6 раундов).

Уничтожить Духа Болезни (Defeat Disease Spirit)

Цена сотворения: 13

Время сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Чаша полная талого снега (+2)

Описание: Вы можете излечить болезнь, уничтожив злого духа, вызвавшего её. Вы должны коснуться цели и начать схватку с духом, сделав проверку Силы Воли. Если вы набрали две степени успеха, вы победили духа болезни и больной избавился от всех ее эффектов. Это заклинание не может помочь

умершим от болезни: для них уже слишком поздно. *Уничтожить Духа Болезни* – это заклинание прикосновения.

Послание Судьбы (Message of Doom)

Цена сотворения: 15

Время сотворения: 1 минута

Ингредиенты: Кукла, изображающая цель заклинания (+2).

Описание: Вы появляетесь во сне одного из персонажей, показывая ему, что его судьба в ваших руках. Вам не нужно говорить на одном языке, так как сон в ярких красках покажет цели её ужасную смерть. В следующий раз, когда цель заклинания увидит вас, она должна сделать Сложную (-10%) проверку на Ужас. Тот, кому адресовано *Послание Судьбы*, должен спать в момент сотворения заклинания.

Духовный Щит (Spirit Shield)

Цена сотворения: 20

Время сотворения: 2 полных действия

Ингредиенты: Клык дикого кабана (+2)

Описание: Духи присматривают за вашим племенем и защищают его. Пока действует заклинание все ваши союзники в пределах 12 клеток (24 ярда) от вас могут перебросить проваленный бросок на уклонение или парирование. *Духовный Щит* длится количество раундов равное вашей характеристике Магия.

— Описание существ —

Оставшаяся часть главы содержит описание и игровые характеристики для различных существ, представленных в труде «Опасные звери: исследование о существах чистых и осквернённых» Одрика из Вуртбада, а также несколько вещей, которые выходят за пределы обширных знаний учёных.

Баньши (Banshees)

Когда умирает женщина-убийца, или та, что совершила поистине ужасное злодеяние, часто случается так, что её тень остаётся на земле, чтобы истязать живых. Говорят, что крик Баньши означает смерть для всякого, кто его услышит. Больше похожая на череп, голова Баньши высовывается из развивающихся лохмотьев, под которыми иногда видно высохшее тело. Временами её волосы похожи на чёрный ореол, а иногда на десять тысяч извивающихся змей, а ниже находится искажённое мукой лицо. Часто Баньши сопровождают духи мужчин, которых они убили при жизни. Они появляются в виде светящихся черепов и измученных лиц. Баньши предпочитают атаковать врагов, будучи невидимыми или прячась в подходящий предмет. Спрятавшаяся Баньши время от времени будет высовывать голову наружу, чтобы осмотреться. Когда выбранная ей добыча подходит ближе, она бросается к ней и атакует. Баньши похитрее могут попытаться разделить своих жертв и убивать их по одной, выбирая своей целью сначала отставшего или одинокого разведчика, а затем оставшуюся группу. Большинство, впрочем, идут на поводу у своей ярости и слишком ненавидят возню с убежищами, чтобы скрываться перед атакой.

— Баньши —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
31%	0%	31%	31%	46%	25%	48%	32%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	18	3	3	6	0	0	0

Навыки: Скрытность +20%, Восприятие +20%, Знание языков (любой один)

Таланты: Эфирный, Пугающий, Ночное зрение, Нежить

Особые правила:

- *Призрачный крик:* Один раз в раунд, в качестве полудействия, Баньши может издать ужасающий крик чистого зла, против одного противника, стоящего не дальше 16-ти ярдов (8-ми клеток) от неё. Она и её противник делают взаимную проверку Силы воли. Если выигрывает противник, то эффект не проявляется. Если побеждает Баньши, то она причиняет 1к10 Урона своей жертве, игнорируя Бонус Стойкости и доспех. Убитые воплями Баньши считаются запуганными до смерти. Существа, которым не нужно делать проверки на Страх и Ужас, также невосприимчивы к *Призрачному крику*. Персонаж, пострадавший от крика Баньши, но сумевший выжить, чтобы рассказать об этом, должен сделать проверку Силы Воли в конце столкновения или получить 1 Очко Безумия. Многие выжившие убеждали себя в том, что теперь они обречены на смерть, и не могли избавиться от этого ощущения.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие

Сложность столкновения: Сложно (Невозможно, без использования магического оружия и заклинаний)

Боевые ястребы (Warhawks)

Боевые ястребы - это хищные птицы, достаточно большие, чтобы их можно было использовать в качестве летающей кавалерии. Размах крыльев этих птиц достигает шести ярдов, а их когти можно сравнить с кинжалами - все эти качества, безусловно, делают их очень опасными противниками. В Старом Свете Боевые ястребы встречаются довольно редко, а когда они все же появляются, то на их спинах всегда восседают Лесные эльфы из Атель-Лорен.

— Боевой ястреб —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
42%	0%	39%	36%	53%	15%	37%	18%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	15	3	3	2(8)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие +10%

Таланты: Отличное зрение, Летун, Острые чувства, Естественное оружие

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Сложность столкновения: Средне

Болотные твари (Fenbeasts)

Болотные твари – это огромные волшебные создания, материалом для сотворения которых послужили павшие в битве на болотах и топях. Эти неестественные существа испускают вонь стоячих болотных вод и несут на себе печать могилы. Присутствие Болотной твари, как правило, указывает на наличие по соседству некроманта или другого заклинателя со злыми намерениями. Болотная тварь лишена воли и не является впечатляющим противником, но всё может измениться при наличии опытного заклинателя.

— Болотная тварь —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
38%	0%	52%	58%	16%	—	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	32	5	5	6	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Пугающий, Естественное оружие, Мощный удар

Особые правила:

- *Безмозглый:* У Болотных тварей нет характеристик Интеллект, Сила воли, Обаяние, соответственно они не могут проходить или проваливать проверки, основанные на этих характеристиках.
- *Колдовское создание:* Болотная тварь создана при помощи ритуала, неизвестного Колледжам магии. Эти твари неживые и им требуются постоянный магический контроль для поддержания формы. Заклинатель с характеристикой Магия равной, по крайней мере, 2 должен находиться в пределах 48 ярдов (24 клеток) от Болотной твари или она рассыплется на части. Болотные твари невосприимчивы к Страху, Ужасу, яду, болезням и другим эффектам, которые базируются на манипуляции эмоциями и сознанием.
- *Сила болот:* Пока Болотная тварь находится на территории болота, она восстанавливает 1 очко Здоровья каждый раунд.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Истлевшие конечности
Сложность столкновения: Трудно

Вампиры (Vampires)

Вампиры – древняя и могущественная Нежить, возникшая в ходе тёмных исследований Короля-жреца Нагаша, проведённых в городе Кхемри империи Неехара. Нагаш экспериментировал с передовыми техниками мумификации и Некромантией на собственном теле, неестественно долго продлевая свою жизнь. После поражения Нагаша, его исследовательскими материалами завладела Королева Ламии и смогла завершить его работу, превратив себя и ближайших соратников в Вампиров. В конце концов, Королеву Вампиров Ламии и её приближённых также свергли, и первых Вампиров разбросало по четырём сторонам земного шара. Основные современные родословные Вампиров происходят от династий, образованных лейтенантами, изгнанными Королевой, и союзниками, поселившимися в Старом Свете. Числовые характеристики, представленные ниже, принадлежат Порабощённым – представителям самого молодого и часто встречающегося типа вампиров. Ужасные Владыки Вампиров – древние, по человеческим меркам, и их силы далеко превосходят возможности Порабощённых.

Вампиры Кровавого дракона (Blood Dragon Vampires)

Орден Кровавого дракона когда-то был знаменитым рыцарским братством Империи. Тем не менее, однажды ночью Вампир из Харконской линии обратил целый орден в армию Нежити. Через несколько столетий их основная штаб-квартира, Кровавая Цитадель, была уничтожена четырьмя орденами праведных храмовников. И с этих пор Кровавые драконы странствуют по Старому Свету, ища мастерства в боевом искусстве. Их путь – это путь меча и каждый из них стремится стать великим воином.

— Вампир Кровавого дракона —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
68%	45%	64%	65%	68%	40%	70%	51%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	22	6	6	6	1	0	0

Навыки: Академические знания (Генеалогия, Геральдика, История, Стратегия/Тактика), Очарование, Командование +10%, Общие знания (любые три), Уклонение +10%, Оценка, Запугивание, Узнавание слухов, Чувство магии, Восприятие, Верховая езда +10%, Лазание, Поиск, Знание языков (любые три), Пытки

Таланты: Разоружение, Пугающий, Острые чувства, Молниеносная защита, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Кавалерийское, Двуручное), Мощный удар, Жестокий удар, Оглушающий удар, Нежить

Особые правила:

- Мастер клинка:** Вампиры Кровавого дракона проводят десятилетия, если не столетия, оттачивая различные стили рукопашного боя. В начале своего хода в каждом раунде, Вампир Кровавого дракона может уменьшить характеристику Атаки одного из своих противников в ближнем бою на 1 в качестве свободного действия. Продолжительность – один раунд.
- Высасывание крови:** Вампир, взявший противника в захват, может высосать кровь при помощи своих клыков. Если вампир заберёт хотя бы одно очко Здоровья во время борьбы, жертва потеряет 1к10% характеристики Сила. Если жертва переживёт встречу с вампиром, потерянная Сила будет восстанавливаться на 1% в час.
- Врожденная способность к Некромантии:** Вампир может контролировать Нежить тем же способом, что и некроманты (см. стр.177 WFRP). Если Вампир действительно практикует Некромантию, он не страдает от Побочных эффектов, с которыми непосредственно связаны Тёмные искусства.
- Сойти за человека:** Вампир, если понадобится, может сойти за человека, втянув клыки и когти и смягчив свои черты. В этом виде Вампир теряет талант Пугающий. Смена образа считается свободным действием.
- Проклятие вампира:** Вампиризм предоставляет много преимуществ, но также имеет серьёзные недостатки. Вампиры не могут пересекать текущую воду кроме как по мосту. Вампиры не отражаются в зеркале. Каждый день Вампир должен выпивать несколько пинт крови или терять 10% от всех Характеристики в Основном профиле (Характеристики восстанавливаются, как только происходит насыщение). Под прямыми солнечными лучами Вампир теряет половину своих Характеристики (округляется вниз) и 1 очко Здоровья (Бонус Стойкости и Очки Доспеха игнорируются) за минуту воздействия.

Доспех: Тяжёлый доспех (Полный латный доспех)

Очки доспеха: Голова 5, Руки 5, Торс 5, Ноги 5
Оружие: Когти, Клыки, Одноручное оружие, Копьё (если верхом на коне), Щит
Сложность столкновения: Очень трудно

Вампиры Карштайна (Carstein Vampires)

Из всех Вампиров, известных человеку, самой печально знаменитой является проклятая линия фон Карштайнов. Красивые, высокомерные, харизматичные и гордые, фон Карштайны – истинная аристократия ночи. Именно Влад Карштайн принёс вампиризм в несчастные земли Сильвании. Он навлёк страшное проклятье на всех властных и могущественных дворян этой страны, подчинил их своей воле и стал непрекращаемым лидером и хозяином Королевства нежити в самом сердце Империи. Различные фон Карштайны испытывали подъёмы, падения и новые подъёмы, в то время как Сильвания остаётся проклятой страной, где мёртвые не могут обрести покой.

— Вампир Карштайна —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
65%	42%	62%	63%	66%	45%	70%	65%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	21	6	6	6	1	0	0

Навыки: Академические знания (Генеалогия/Геральдика, История, Некромантия), Очарование +10%, Концентрация, Командование +10%, Общие знания (любые три), Уклонение, Оценка, Узнавание слухов +10%, Запугивание, Чувство магии, Восприятие, Верховая езда, Лазание, Поиск, Преследование, Знание тайного языка (Магический), Знание языков (любых трёх), пытки

Таланты: Тёмная магия, Разоружение, Пугающий, Острые чувства, Мастерский оратор, Естественное оружие, Ночное зрение, Младшая магия (Тайная), Народный оратор, Интриган, Специалист в оружии (Фехтовальное, Защитное), Нежить

Особые правила:

- Высасывание крови:* см. **Вампиры Кровавого дракона.**
- Врожденная способность к Некромантии:* см **Вампиры Кровавого дракона.**
- Сойти за человека:* см. **Вампиры Кровавого дракона.**
- Останавливающий взгляд:* В качестве полудействия Вампир фон Карштайн может обездвигнуть противника всего одним взглядом. Он может использовать эту способность против одной жертвы в пределах 6 ярдов (3 клетки). Цель может сопротивляться при успешной проверке Силы воли. Если же жертва была остановлена, она считается беспомощной на один раунд. Вампир может продлять эффект каждый раунд, каждый раз тратя полудействие. Если Вампир решит продолжить действие *Останавливающего взгляда*, жертва не может снова пройти проверку на Силу воли.
- Проклятие вампира:* см. **Вампиры Кровавого дракона.**
Доспех: Средний доспех (Полный кольчужный доспех)
Очки доспеха: Голова 3, Руки 3, Торс 3, Ноги 3
Оружие: Когти, Клыки, Одноручное оружие или Рапира, Щит или Дага
Сложность столкновения: Трудно

Ламийские вампиры (Lahmian Vampires)

Считается, что все Вампиры, принадлежащие к Ламийским сёстрам, произошли от Королевы Ламии, одной из семи дворян Вампиров, спасшихся при разрушении города. Говорят, что они презируют мужчин, и потому лишь немногие из них присоединяются к Сёстрам. Вместо них Ламийки выбирают очаровательных, прекрасных дев из самых благородных семей Старого света и даруют им Кровавый поцелуй Вампира. Затем они стремятся получить власть над окружающими при помощи хитрости и интриг. Никто из Вампиров не преуспел настолько в проникновении в человеческое сообщество, как эти скрытные Сёстры.

— Ламийский вампир —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
61%	40%	60%	60%	69%	48%	70%	69%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС

2	20	6	6	6	1	0	0
---	----	---	---	---	---	---	---

Навыки: Академические знания (Искусство, Генеалогия/Геральдика, История, Некромантия, Философия), Очарование +20%, Концентрация, Командование, Общие знания (любые три), Скрытность, Маскировка +20%, Уклонение, Оценка +20%, Узнавание слухов +20%, Торговля +20%, Чувство магии, Восприятие +10%, Выступление (любые два), Приготовление ядов +10%, Чтение/Письмо, Верховая езда, Поиск, Преследование, Бесшумность, Знание тайного языка (Магический), Знание языков (любые три), Пытки

Таланты: Тёмная магия, Этикет, Пугающий, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Младшая магия (Тайная), Народный оратор, Быстрое выхватывание, Интриган, Специалист в оружии (Защитное), Нежить

Особые правила:

- *Высасывание крови:* см. **Вампиры Кровавого дракона**
- *Доминирование:* Ламийская вампирша может использовать силу своей красоты, чтобы соблазнить слабовольных силой своих чар. Она может предпринять попытку контролировать разум одного гуманоида в пределах 6-ти ярдов (3 клетки) в качестве полного действия. Это взаимная проверка Обаяния против Силы воли противника. Если Вампирша выигрывает, она получает полный контроль над своей целью и может заставить её делать всё, что Вампирше захочется. Жертва может предпринять попытку освободиться от контроля через 1k10 раундов, для чего необходимо вновь пройти ту же проверку. Вампирша может освободить свой объект от доминирования в любое время потратив на это полное действие.
- *Врожденная способность к Некромантии:* см **Вампиры Кровавого дракона.**
- *Сойти за человека:* см. **Вампиры Кровавого дракона.**
- *Проклятие вампира:* см. **Вампиров Кровавого дракона.**

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Когти, Клыки, Одноручное оружие, Дага

Сложность столкновения: Трудно

Вампиры Некрархи (Necrarch Vampires)

Вампиры Некрархи являются, пожалуй, самыми пугающими владыками ночи. Многие Вампиры сохраняют человеческие черты, когда присоединяются к рядам нежити, но что-то не так с проклятой кровью Некрархов. Их физическое деформирование начинается, как только они становятся Нежитью. Похожие на скелеты и испускающие зловоние склепов, Вампиры Некрархи – действительно ужасающее зрелище. Несмотря на внешность, у Некрархов высокий уровень Интеллекта. Они живут в башнях, изучая движение небесных тел и секреты тёмной магии. Время от времени они призывают мертвецов, спящих в катакомбах и гробницах неподалёку от их жилищ, и отправляются покорять земли живых.

— Вампир Некрарх —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
51%	41%	61%	65%	62%	58%	75%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	20	6	6	6	2	0	0

Навыки: Академические знания (Астрономия +10%, Генеалогия/Геральдика, История, Магия +10%, Некромантия +10%), Очарование, Концентрация +10%, Командование, Общие знания (любые три), Скрытность, Уклонение, Оценка, Чувство магии, Восприятие, Приготовление яда +10%, Чтение/Письмо +10%, Верховая езда, Поиск, Преследование, Ловкость рук, Бесшумность, Знание тайного языка (Магический) +10%, Знание языков (любые четыре), Пытки

Таланты: Связь с эфиром, Тёмные знания (Некромантия), Тёмная магия, Быстрорукый, Острые чувства, Малая магия (Рассеивание чар, Магический замок), Медитация, Естественное оружие, Ночное зрение, Младшая магия (Тайная), Угрожающий, Нежить

Особые правила:

- *Высасывание крови:* см. **Вампиры Кровавого дракона**
- *Мастер тёмных искусств:* При сотворении заклинаний из Знаний Некромантии Вампиры Некрархи получают бонус +3 на Бросок Сотворения.
- *Врожденная способность к Некромантии:* см **Вампиры Кровавого дракона.**
- *Проклятие вампира:* см. **Вампиров Кровавого дракона.**

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Клыки и Когти

Сложность столкновения: Очень трудно

Вампиры Стригои (Vampires Strigoi)

Стригои – отчаявшиеся существа, ненавистные как живым, так и мертвым. Бывшие когда-то потомками Ушоран, Повелителя Масок, Стригои пали, когда Орки разрушили их королевство. Теперь, они не осмеливаются питаться людьми, опасаясь внимания Охотников на ведьм или других Вампиров. По этой причине они скрываются в могилах, питаются холодной кровью недавно похороненных трупов. Эти горбатые чудовища уже практически ничем не напоминают людей. Одинокое создания, они привлекают плотоядных Гулей и других гротескных созданий, образующих их свиту.

— Вампир Стригои —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
63%	31%	67%	66%	65%	39%	67%	17%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	24	6	6	6	1	0	0

Навыки: Командование, Общие знания (любое одно), Скрытность +10%, Уклонение, Чувство магии, Восприятие +10%, Поиск, Преследование +10%, Бесшумность +10%, Знание языков (любые два), Питки

Таланты: Бешенство, Пугающий, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Скиталец, Мощный удар, Нежить

Особые правила:

- *Форма летучей мыши:* В качестве полудействия Вампир Стригои может превратиться в Летучую мышь-вампира. Его характеристики становятся такими же, как у Летучей мыши-вампира (см. стр. 113), однако значение его Интеллекта и Здоровья остаются неизменными. Вампир может находиться в форме летучей мыши столько, сколько он пожелает, потратив полудействие вампир может принять свою прежнюю форму.
- *Высасывание крови:* см. **Вампиры Кровавого дракона**
- *Врожденная способность к Некромантии:* см **Вампиры Кровавого дракона.**
- *Проклятие вампира:* см. **Вампиров Кровавого дракона.**

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Клыки и Когти

Сложность столкновения: Трудно

Великаны (Giants)

Великаны – огромные гуманоиды, достигающие 18 футов в высоту, хотя некоторые могут быть даже выше, особенно отмеченные Хаосом. Их одежда представляет собой грубо соединённые куски меха или скопление одежд, сшитых более ловкими руками. Поэтому одежда многих великанов кажется мешаниной цветов: от выгоревшей на солнце парусины, до ярко-разукрашенных бретонских камзолов. В основном Великаны сражаются дубинами, но некоторые также предпочитают «разделять мясо» голыми руками.

Многие гиганты носят с собой мешки и бочки, чтобы складывать в них свою добычу. Гиганты довольно непредсказуемые противники. Иногда они бьют своей дубиной толщиной в три дерева, а в другой раз могут поднять своего более мелкого противника и бросить обратно в схватку. Их способность поднимать и давить рыцарей в полном латном доспехе надолго запоминается всем, кто вступает с ними в бой.

— Великан —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
33%	25%	69%	59%	18%	14%	24%	14%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
5	48	6	5	6	0	0	0

Навыки: Поглощение алкоголя, Запугивание, Выживание, Восприятие, Лазание, Знание языков (Грумбат, Гоблинское наречие)

Таланты: Молниеносная защита, Естественное оружие, Ужасающий, Мощный удар, Жестокий удар, Неудержимые удары, Железная воля

Особые правила

- *Мутации Хаоса (только для Великанов Хаоса):* Великаны, связавшие свои судьбу с Хаосом, получает одну или несколько мутаций. Сделайте бросок 1k10, чтобы определить количество мутаций: 1-5 =1 мутация, 6-10=2 мутации, затем сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса**, чтобы определить мутации.
- *Ужасная сила:* Все атаки Великанов считаются Крушащими.
- *Пьяница:* Великаны много пьют и редко могут твёрдо стоять на ногах. Это приводит к тому, что они падают в самые неожиданные моменты. Каждый раз, когда Великан теряет 5 пунктов Здоровья или наносит такой же урон, он должен пройти проверку на Ловкость. Провал означает, что Великан падает и теряет 2 пункта Здоровья. Любой, кто сражается с Великаном в ближнем бою должен успешно пройти **Сложную (-10%) проверку на Ловкость** или получить 7 пунктов Урона от падающего Великана.

Доспех: Лёгкий доспех (Полный кожаный доспех)

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 1, Ноги 1

Оружие: Одноручное оружие (Дубина) и Кулаки

Сложность столкновения: Очень трудно

Виверны (Wyverns)

Виверны напоминают Драконов, но только внешне. Те, кто видел особей этих двух видов, никогда не перепутает их друг с другом – даже не считая разного числа конечностей, тело и голова Виверны сильно отличаются от драконьих, будучи менее гибкими и слишком мускулистыми для своего размера. Виверны редко нападают на людей – только, когда те заходят на их территорию. Охотясь, они пикируют сверху и уносят крупных травоядных животных, но им давно известно, что люди, как добыча, не стоят усилий (слишком мало мяса и велик шанс того, что они вооружены мечами или заклинаниями), если только Виверны не голодают.

Виверна, прирученная Вождём Орков в качестве ездового животного, способна на всё, что только может пожелать Орк. Перед схваткой, Вождь может отправиться со своей Виверной на разведку, поскольку верит своим глазам больше, чем донесениям Гоблинов-разведчиков. Во время битвы, Виверна используется для наблюдений за ситуацией сверху, а также может доставить Орка в центр боевых действий, если это необходимо.

— Виверна —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
51%	0%	64%	56%	32%	20%	40%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	44	6	5	4(8)	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%

Таланты: Летун, Естественное оружие, Ночное зрение, Чешуя (4), Мощный удар, Жестокий удар, Устрашающий, Железная воля, Неудержимые удары

Особые правила:

- *Атака хвостом:* В конце каждого раунда, в котором Виверна предпринимала быструю атаку, после того, как все остальные атаки завершены (включая и атаки противников Виверны), Виверна может совершить атаку хвостом в качестве свободного действия. Атака хвостом считается обычной атакой Виверны, за исключением того, что она способна отравить противника. Если атака наносит по крайней мере 1 Урона, дополнительно жертва теряет еще 3 очка Здоровья, если не пройдет **Сложную (-10%) проверку на Стойкость**.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 4, Руки 4, Торс 4, Ноги 4

Оружие: Когти и Зубы

Сложность столкновения: Очень трудно

Воины Хаоса (Chaos Warriors)

Воины Хаоса, целиком охваченные тьмой, отдают свой ум, тело и душу Губительным силам. Воина Хаоса – страшные враги, отбросившие свою человечность ради соблазнов Тёмных Богов. Все они любят кровавую битву, даже те, кто не посвящал себя Кхорну. Они рассматривают любую схватку как шанс возвысить себя в глазах своих божественных покровителей, и часто бросаются в бой, не заботясь о собственной жизни, доверив Хаосу выбрать самых достойных, оставив им жизнь и покрыв их тёмной славой. Это делает их невероятно опасными противниками. Наиболее опытные Воины Хаоса в битве используют Боевых лошадей и известны как Рыцари Хаоса.

— Воин Хаоса —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
51%	35%	44%	43%	39%	38%	44%	31%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	4	4	0	6	0

Навыки: Забота о животных, Командование, Общие знания (Норска +10% или Пустоши Хаоса +10%), Выслеживание, Запугивание +10%, Навигация, Выживание +10%, Восприятие +10%, Верховая езда +20% или Управление судном +20%, Поиск, Знание языков (Норский или Племенной)

Таланты: Ориентирование, Специалист в оружии (Кавалерийское, Цеп, Двуручное), Жестокий удар, Мощный удар

Особые правила:

- *Мутации Хаоса:* сделайте бросок 1к10, чтобы определить количество мутаций: 1-5 =1 мутация, 6-10=2 мутации, затем сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса**, чтобы определить мутации.
- *Избранный Хаосом:* Воины Хаоса – любимые слуги Разрушительных Сил. Воину Хаоса позволяет сделать два броска по таблице **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для каждой мутации и выбирать лучший вариант.

Доспех: Тяжёлый доспех (Полный латный доспех)

Очки доспеха: Голова 5, Руки 5, Торс 5, Ноги 5

Оружие: Цеп, Двуручное оружие или Копьё, Одноручное оружие, Щит

Сложность столкновения: Сложно

Доспехи Хаоса

Некоторые могучие Воины Хаоса носят Доспехи Хаоса. Этот тёмный дар Разрушительных Сил соединяется с телом того, кто его носит и наполняет его силой Хаоса. Это Тяжёлый доспех, он даёт 5 Очков доспеха, как и Полный латный доспех, но так как он становится частью тела, то соответственно меньше весит (вес: 250). Кроме того, подобная защита снижает Критическое значение любого Критического удара на 1. Заклинатели Хаоса в этом доспехе могут творить заклинания без штрафов.

Вурдалаки (Ghouls)

Вурдалаки напоминают скрученных, тощих, деформированных людей с диким взглядом. Считается, что они могут выдвигать свои клыки: верхний и нижний ряды треугольных острых зубов, идеально подходящих для укусов и разрывания плоти. Более страшным орудием являются их когти. Руки и пальцы у них твёрдые и крепкие, ногтевые пластины перерастают в прочные когти, постоянно выделяющие чёрный яд. Вурдалаки по-звериному хитры, но они постоянно сражаются со своим вечным голодом. Встретившись с превосходящим противником, они отступят и будут следовать за ним, возможно даже преследовать отряд в пустошах Сильвании, ожидая, когда кто-нибудь отстанет, чтобы напасть. Тем не менее, рано или поздно, они устают от этой игры – возможно не осознавая, что они могут выиграть, если чуть-чуть подождут – ведь в конце всё равно все умирают. Как только кровь и голод берёт над ними верх, вурдалаки превращаются в рычащую, отвратительную массу, которая не остановится, пока не насытится чужой плотью.

— Вурдалак —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
32%	0%	37%	45%	34%	18%	31%	5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
36%	0%	35%	37%	36%	18%	35%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	3	9	0	0	0

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Восприятие +10%, Бесшумность, Плавание

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Зубы

Сложность столкновения: Просто

Гигантские крысы (Giant Rats)

Гигантские крысы – огромные грызуны, живущие в канализациях крупных городов Империи и других местах. Подлые Крысолюды используют их как дешёвое пушечное мясо. Гигантские крысы обычно передвигаются группами от десяти или больше особей, предпочитая нападать на добычу в больших количествах. Одинокая Гигантская Крыса скорее сбежит, чем будет сражаться, если только её добыча не ранена или не способна дать отпор.

— Гигантская крыса —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
25%	0%	31%	30%	42%	14%	18%	5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	7	3	3	6	0	0	0

Навыки: Скрытность, Восприятие +10%, Бесшумность, Плавание +10%

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Зубы

Сложность столкновения: Просто

Гигантские орлы (Great Eagles)

Гигантские орлы – самые крупные птицы в Империи. Размах их крыльев достигает более тридцати футов, а когти острые как бритва. Это древняя раса, обитавшая в горах Старого Света задолго до того, как туда пришли люди. Большинство из них гнездиться в Серых Горах, но некоторые селятся в Краесветном хребте. Они чрезвычайно умны и самые старые из них способны говорить на языках других рас, хотя и предпочитают иметь дело с эльфами. Зрение Гигантских орлов настолько острое, что они могут чётко разглядеть движение зверей на земле в нескольких милях от себя. Соответственно они могут обнаруживать засады противников, атакуя свои цели с такой огромной высоты, что жертвы будут считать себя в безопасности ровно до того момента, пока когти не вонзятся в их плоть.

— Гигантский орел —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
65%	0%	44%	43%	52%	38%	43%	25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	26	4	4	2(10)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Навигация +10%, Восприятие +20%

Таланты: Отличное зрение, Бесстрашный, Летун, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокий удар

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Когти
Сложность сопротивления: Трудно

Гигантские пауки (Giant Spiders)

Сильно напоминающие обычных пауков, только размером с человека и с невероятно длинными ногами, Гигантские пауки – ужасные мутировавшие версии своих меньших собратьев, благодаря Хаосу разросшиеся до чудовищных размеров. Их головы увенчаны восьмью большими глазами, и парой крупных челюстей. Их тела, черного или коричневого цвета, иногда с яркими пятнами, и их волосатые коричневые ноги двигаются слишком быстро, чтобы можно было их рассмотреть. Гигантские пауки предпочитают незаметно подкрадываться к жертве, прыгая на неё сверху и отравляя прежде, чем она успевает среагировать. Большинство Гигантских пауков атакуют только во время охоты, так что они часто уволакивают несопротивляющуюся жертву, вместо того, чтобы вступать в бой.

— Гигантский паук —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
38%	0%	41%	44%	60%	15%	35%	5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	25	4	4	6	0	0	0

Навыки: Скрытность +10%, Восприятие +10%, Бесшумность +10%
Таланты: Пугающий, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение
Особые правила:

- Бронированная кожа:** хитиновое покрытие Гигантского Паука даёт ему 2 Очка Доспеха на все зоны поражения.
- Ядовитый укус:** Укус Гигантского паука ядовит, но яд предназначен для того, чтобы парализовать жертву, чтобы съесть ее позже, а не убить. Жертва, укушенная Гигантским пауком должна успешно пройти проверку на Стойкость или будет парализована на 1к10 раундов. Парализованные персонажи не могут предпринимать никаких действий и считаются беспомощными.
- Лазание по стенам:** Как и обычные пауки, Гигантские пауки могут взбираться на стены при помощи своих липких ног. Они могут лазать по стенам со своей обычной скоростью передвижения.

Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 2, Рука 2, Торс 2, Ноги 2
Оружие: Челюсти
Сложность столкновения: Сложно

Гидры (Hydras)

Гидры – свирепые, отвратительные существа, чья противоестественная внешность, может навсегда повредить рассудок противника, заставляя его бояться змей годами. Один факт существования этих рептилий полностью противоречит самому естеству бытия: начиная с многочисленных голов и заканчивая способностью выдыхать пламя. Головы Гидры напоминают голову Дракона, хотя их морды заканчиваются клювами, больше напоминающими клювы хищных птиц. Обычно у них пять голов, хотя число может меняться в зависимости от твари. Гидры, потерявшие одну из своих голов случайно или в битве, могут отрастить её заново. Тем не менее, кажется, они легко могут обходиться и без отсутствующих голов. Гидры – опасные, но не разумные враги. Как правило, они сначала выдыхают огонь, а затем бросаются в ближний бой. Их легко отвлечь, и бывает, что они просто прекращают сражаться и уходят прочь без всякой видимой причины.

— Гидра —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
42%	0%	52%	56%	30%	14%	24%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
5	50	5	5	6	0	0	0

Навыки: Восприятие +20, Лазание +10%, Поиск

Таланты: Острые чувства, Ночное зрение, Чешуя (3), Мощный удар, Жестокий удар, Ужасающий, Неудержимые удары, Железная воля

Особые правила:

- *Мощный укус:* Естественное оружие Гидры настолько опасно, что считается Крушащим.
- *Огненное дыхание:* Гидра может выдыхать огонь в качестве полного действия. Используется схема конуса. Попавшие под струю пламени получают 4 единицы Урона.
- *Скорость атаки:* У Гидры так много голов, что она может атаковать обычной атакой два раза вместо одного.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 3, Руки 3, Торс 3, Ноги 3

Оружие: Зубы

Сложность столкновения: Очень трудно

Гиппогрифы (Hippogriffs)

Гиппогрифы – свирепые плотоядные звери, обитающие высоко в Серых Горах. В естественной среде обитания они конкурируют с Пегасами, но мудро покидают территории Гигантских орлов. Несколько рыцарей Бретонии используют их в качестве коней. У Гиппогрифов птичья голова и крылья, передняя часть тела принадлежит горному льву, а задняя вкупе с хвостом – лошади. Необычная внешность говорит об их Хаотическом происхождении. Желание отведать тёплой плоти у Гиппогрифов так велико, что окружающие буквально чувствуют их ужасный голод. Выжившие после нападения гиппогрифа приобретают привычку быть начеку находясь под открытым небом и постоянно поглядывать вверх.

— Гиппогриф —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
40%	0%	50%	51%	49%	15%	43%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	42	5	5	6(8)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие +10%

Таланты: Летун, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Ужасающий, Железная воля

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Сложность столкновения: Трудно

Гоблины и Ночные гоблины (Goblins and Night Goblins)

Гоблины – низкорослые, зеленокожие гуманоидные существа, редко достигающие четырёх футов в высоту. Они злобные, сварливые и разобщённые. Племена Гоблинов живут в глубине имперских лесов, часто под властью своих мощных родичей Орков. Оставаясь без контроля своего лидера, Гоблины неизбежно начинают ссориться друг с другом. Это, а так же и их склонность убегать, если в бою обстоятельства повернулись против них, делают угрозы Гоблины эфемерными, но их жестокость и злоба делает их грозой крестьян.

Ночные Гоблины схожи со своими братьями, но они живут глубоко в Краесветных горах. Они часто селятся около пещер Сквигов, так как используют их в бою и употребляют в пищу.

— Гоблин и Ночной гоблин —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
25%	30%	30%	30%	25%	25%	30%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	8	3	3	4	0	0	0

Навыки: Общие знания (Зеленокожие), Скрытность, Выживание, Восприятие, Верховая езда или Плавание, Бесшумность, Лазание, Знание языков (Гоблинское наречие)

Таланты: Ночное зрение

Особые правила:

- **Враждебность:** Гоблины, как и Орки – довольно сварливые существа, им не нужно много причин для ссоры со своими соплеменниками или другими Зеленокожими. Гоблин, которому нанесли обиду, должен сделать успешную проверку Силы Воли, или немедленно атаковать обидчика, будь он Хобгоблин, Орк или другой Гоблин.
- **Страх перед Эльфами:** Эльфы вселяют в гоблинов отвращение. Происходит ли это из-за древней вражды между двумя расами, а может из-за эльфийского превосходства в хороших манерах и чистоплотности, Гоблины должны делать проверку на Страх, если на одного эльфа не приходится хотя бы два гоблина-союзника.
- **Ночные Гоблины:** Ночные гоблины имеют такие же характеристики, как и обычные Гоблины, но со следующими оговорками. У них есть Талант Специалист в оружии (Опутывающее), а вместо щита они могут использовать сеть. Ночные гоблины ненавидят Гномов столь неистово, что они получают бонус +5% к Рукопашной, когда сражаются против них.
- **Фанатики Ночных гоблинов:** Фанатик Ночных гоблинов – это тот, кто решил посвятить себя (возможно даже принести в жертву) защите своего племени. Фанатик съедает перед битвой Шляпку сумасшедшего гриба, и этого достаточно для того, чтобы повредиться в уме так сильно, что он бросается в сторону любого противника, кружась и размахивая тяжёлым железным шаром. У Фанатиков есть талант Специалист в оружии (Двуручное) - шар и цепь считаются за Двуручное оружие. Шляпка сумасшедшего гриба повышает характеристики Сила и Стойкость на 10%. Впадая в безумие, Фанатик не может уклоняться и парировать атаки. Наркотический эффект длится 2x10 раундов. Когда эффект проходит, Фанатик теряет 2 очка Здоровья, Бонус Стойкости и доспех игнорируются.

Доспех: Лёгкий доспех (Кожаная кираса)

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Короткий лук или Копьё, Щит

Сложность столкновения: Легко (Просто для Фанатиков Ночных Гоблинов)

Наездники на Сквигах

Возможно, самым странным аспектом отношений Ночных Гоблинов и Сквигов является феномен, известный как Езда на Сквигах. Наездники на сквигах – молодые, но ловкие (Ловкость 35%) Ночные гоблины, стремящиеся доказать свою ценность для племени, поймав Сквига и «выехав» на нем в битву. Некоторые Наездники оттачивают свои навыки дома, прыгая на крупе Сквига просто ради забавы. Сквигами нельзя управлять иначе, как грубой силой, но это не останавливает Наездников, и они всё равно пытаются (и всегда неудачно) дрессировать своих «скакунов»). Ночной гоблин, едущий на Сквиге должен проходить Сложную (-20%) проверку на Верховую езду перед началом каждого раунда. Если она успешна, он может контролировать Сквига и двигаться, как пожелает. Если проверка провалилась, Сквиг несётся наугад и Гоблин может только висеть на нём, надеясь на лучшее. Характеристики Сквигов можно найти на [стр. 108](#)

Грифоны (Griffons)

Грифоны – страшные звери, у которых голова птицы сочетается с львиным телом и массивными крыльями. У них загнутые клювы, которыми легко можно разорвать человеческую плоть. Их когти, напоминающие ястребиные, всегда сохраняют остроту, поскольку Грифоны затачивают их об камень. Грифоны пикируют на свою добычу, издавая боевой клич в момент атаки. Они продолжают сражаться до тех пор, пока противник не перестаёт двигаться. Пережившим атаки Грифонов потом ещё несколько лет снятся кошмары о том, что на них напали и разорвали на куски. Эти могучие хищники обитают среди самых высоких пиков Краесветных гор, временами спускаясь в долины, когда не хватает добычи. Редко, но случается, что Грифон – служит скакуном влиятельному имперскому дворянину, заплатившему целое состояние за одно яйцо или птенца. Грифоны – жестокие и дикие создания, которых нельзя до конца приручить и неважно, сколько времени они прожили рядом с человеком.

— Грифон —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
50%	0%	58%	51%	52%	15%	66%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	48	5	5	6(9)	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%

Таланты: Летун, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокий удар, Устрашающий, Железная воля

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Клюв и Когти

Сложность столкновения: Очень трудно

Демоны (Daemons)

Демоны – единственные истинные создания Хаоса. Они рождаются из его грубой мощи, и их форма подчиняется его малейшему капризу. Их внешность и поведение являются отражением Бога Хаоса, которому они служат. Ниже описаны наиболее типичные Младшие Демоны, но слуги Разрушительных Сил бесконечны в своём разнообразии и возможностях.

Виды Демонов

Демоны могут принять столько обличей, насколько хватит безграничной мерзкой фантазии Богов Хаоса. Тем не менее, учёные определили несколько наиболее распространённых типов, использующихся Богами Хаоса снова и снова для их основных целей. Пять из них, сгруппированные по Богом Хаоса, к которым они привязаны, подробно описаны в этой книге, и с ними, скорее всего, и столкнутся игровые персонажи, так как остальные виды Демонов имеют редкую специализацию или обладают невообразимой мощью. Эти оставшиеся Демоны, наряду с системой создания Демонов будут включены в Справочник Хаоса.

Кровопускатели Кхорна (Bloodletters of Khorne)

Кровопускатели Кхорна – высокие, мускулистые гуманоиды, со свирепыми зверинами мордами и большими изогнутыми рогами. Их кожа тёмно-красного оттенка, вечно покрыта густой кровью, так что кажется, будто она идёт из каждой поры. Кровопускатели всегда носят с собой огромные топоры, их доспехом являются металлические пластины, вживлённые прямо в кожу. Суть существования Кровопускателей – война. Они живут затем, чтобы проявить себя в битве или умереть. Но смерть мало что для них значит, ведь они могут вернуться на следующий день, если их снова призовут.

— Кровопускатель Кхорна —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
50%	0%	51%	34%	48%	48%	48%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	12	5	3(5)	4	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие, Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Тёмное наречие)

Таланты: Демоническая Аура, Бешенство, Пугающий, Естественное оружие, Ночное Зрение, Сопровождение магии, Специалист в оружии (Двуручное), Железная Воля

Особые правила:

- Мутации Хаоса:** Рога, Металлическая кожа. Есть 50% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.
- Нестабильность:** Демоны не так крепко привязаны к Старому Свету, как смертные, и иногда они вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если преимущество в бою переходит на сторону противника. В каждом раунде, где Кровопускатель был ранен оружием ближнего боя, но не смог нанести урон в ответ, он обязан сделать успешную проверку Силы Воли, или возвратиться обратно в Царство Хаоса, из которого был призван.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 2, Руки 2, Торс 2, Ноги 2

Оружие: Когти, Двуручное оружие, Рога (урон БС-1)

Сложность столкновения: Трудно

Фурии Хаоса (Chaos Furies)

Фурии – свирепые крылатые Демоны, не связанные с каким-то конкретным Богом Хаоса. Они не носят оружие, используя вместо него свои длинные и острые когти и клыки. По натуре трусливые, Фурии Хаоса всегда нападают стаями. Стая в действии напоминает косяк пираний, разрывающий неудачливую жертву на куски. Фурии Хаоса предпочитают нападать на слабых. В Старом Свете они наслаждаются невероятным разнообразием и вкусом добычи, которую могут поймать, и не имеют ни малейшего желания тратить время, охотясь на что-то, что будет больше, многочисленнее или свирепее, чем они сами. Идеальной целью для них будет, раненный, спящий, одинокий, или небольшой противник. Встретив серьёзное сопротивление, они сбегут быстрее, чем появится риск, что ситуация выйдет из-под контроля.

— Фурия Хаоса —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
35%	0%	41%	36%	44%	30%	42%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	4	3(5)	4(6)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие, Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Тёмное наречие)

Таланты: Обоюдорукость, Демоническая аура, Летун, Пугающий, Естественное оружие, Железная воля

- **Особые правила:** *Мутации Хаоса:* Когти, Крылья. Есть 50% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.
- **Нестабильность:** Демоны не так крепко привязаны к Старому Свету, как смертные, и иногда они вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если преимущество в бою переходит на сторону противника. В каждом раунде, где Фурия Хаоса была ранена оружием ближнего боя, но не смогла нанести урон в ответ, она обязана сделать успешную проверку Силы Воли, или возвратиться обратно в Царство Хаоса, из которого была призвана.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Сложность столкновения: Сложно

Демонессы Слаанеша (Daemonettes of Slaanesh)

Мощнейшим символом обольщения и томления Слаанеша являются Демонессы. Они напоминают прекрасных человеческих женщин, но с роговыми гребнями вместо волос и серпообразными когтями вместо рук. Демонесса – коварная убийца. Всякий раз, когда представляется возможность, она предваряет схватку переговорами, а чаще – соблазнением. Если потенциальный противник готов выслушать её обольстительный шёпот, она предложит ему удовольствия, о которых смертные не могут и мечтать, убаюкивая его своими речами, пока не подкрадётся достаточно близко, чтобы предаться своему излюбленному делу: пронзить жертву своими острыми как бритва конечностями. Для извращённых чувств Демонессы – это идеальное смешение эротического экстаза со столь же приятным ощущением чужой болезненной смерти.

— Демонесса Слаанешша —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
44%	0%	40%	37%	52%	31%	40%	55%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	12	4	3(5)	5	0	0	0

Навыки: Очарование +20%, Уклонение, Узнавание слухов +20%, Ночное зрение, Восприятие, Выступления (Танцор), Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Тёмное наречие), Знание языков (любые два), Попытки

Таланты: Обоюдорукость, Демоническая аура, Пугающий, Естественное оружие, Железная воля

Особые правила:

- *Аура Слаанеша:* Сила обольщения Демонессы такова, что она сбивает с толку, так что любой живой противник на расстоянии 4-х ярдов (2 клеток) получает штраф -10% к характеристикам Рукопашная и Сила воли.
- *Мутации Хаоса:* Ноги животного, Рука-клешня. Есть 50% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.
- *Нестабильность:* Демоны не так крепко привязаны к Старому Свету, как смертные, и иногда они вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если преимущество в бою переходит на сторону противника. В каждом раунде, где Демонесса была ранена оружием ближнего боя, но не смогла нанести урон в ответ, она обязана сделать успешную проверку Силы Воли, или возвратиться обратно в Царство Хаоса, из которого была призвана.
Доспехи: Нет
Очки доспехов: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0
Оружие: Рука-клешня
Сложность столкновения: Трудно

Ужасы Тзинча (The Horrors of Tzeentch)

У Ужасов Тзинча текущий, вечно изменяющийся облик, всегда пугающий, но неповторимый. Они живые воплощения магии и изменения, а их сила растет вместе с их числом. Собравшись вместе, такие демонические стаи могут насыщать ужасные мутации на своих врагов и даже превратить их в такие же Ужасы Тзинча.

— Ужас Тзинча —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
42%	0%	33%	35%	36%	45%	60%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	3(5)	4	1-3	0	0

- Навыки:** Концентрация +20%, Уклонение, Восприятие, Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Тёмное наречие)
- Таланты:** Обоюдорукость, Демоническая аура, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Железная воля
- Особые правила:**
- *Мутации Хаос:* Когти. Есть 75% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.
 - *Живая магия:* Ужасы, по своей сути, являются магической энергией, которой их Властитель дал форму и чувства. Их тела непрерывно излучают энергию, которой они способны управлять наподобие сотворения заклинаний. Когда они собираются в стаи, их характеристика Магия увеличивается пропорционально их количеству. Один Ужас имеет характеристику Магия 1. В группе от трёх до восьми, у каждого характеристика Магия становится равной 2. В группе из девяти и более демонов, характеристика Магия возрастает до 3. Ужасы могут перенаправлять свою энергию в сотворение двух заклинаний, отмеченных в разделе Магия Ужасов. Заметьте, что все Ужасы подвержены Проклятию Тзинча, но последствия будут иными. Если Ужас выкидывает два (дубль) или три одинаковых значения при броске Сотворения, случайный Ужас из группы взрывается безумным смехом и кудахтаньем и его заклинание считается удачно сотворённым, независимо от броска Сотворения.
 - *Нестабильность:* Демоны не так крепко привязаны к Старому Свету, как смертные, и иногда они вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если преимущество в бою переходит на сторону противника. В каждом раунде, где Ужас Тзинча был ранен оружием ближнего боя, но не смог нанести урон в ответ, он обязан сделать успешную проверку Силы Воли, или возвратиться обратно в Царство Хаоса, из которого был призван.
Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0
Оружие: Когти
Сложность столкновения: Трудно

Магия Ужасов (Horror Magic)

Эти два новых заклинания могут быть сотворены только Ужасами Тзинча.

Огонь Тзинча (Tzeentch's Fire)

Цена сотворения: 6

Время сотворения: Полудействие

Ингредиенты: Нет

Описание: Ужас швыряет шар мерцающего розового и голубого пламени в одного противника на расстоянии не дальше 48-ми ярдов (24 клетки). Это *магический снаряд*, наносящий 4 пункта Урона. Все кто был атакован этим заклинанием, должны успешно пройти проверку на Силу воли или будут оглушены на 1 раунд, поскольку магическая энергия начинает струиться сквозь их тело.

Неконтролируемая мутация (Uncontrollable Mutation)

Цена сотворения: 18

Время сотворения: Полное действие

Ингредиенты: Нет

Описание: Малейшего прикосновения Ужаса хватит, чтобы тело противника начало распадаться на части. Заклинание наносит жертве 1к10 Урона, игнорируя Бонус Стойкости и доспех. Если цель убита, то из её тела немедленно появляется новый Ужас, который может действовать уже на следующий раунд. Если цель была ранена, но не убита, она должна успешно пройти проверку Силы воли или получить мутацию через прикосновение магии Хаоса. Неконтролируемая мутация – заклинание прикосновения.

Разносчики чумы Нургла (Plaguebearers of Nurgle)

Разносчики чумы внешне похожи на смертельно-больных и мутировавших людей. У них вздувшиеся животы, часто разъеденные гниющими ранами до такой степени, что видны внутренности. Конечности худые, как палки, и изогнутые, как у истощённых голодом. Венчает этот чудовищный образ искривлённое одноглазое лицо, напевающее клякстой пастью перечень ужасных болезней. Сражение с Разносчиком чумы производит отвратительное впечатление и грозит заражением ужасными болезнями.

— Разносчик чумы Нургла —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
45%	0%	41%	47%	40%	30%	44%	11%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	4	4(6)	4	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие, Знание тайного языка (Демонический), Знание языков (Тёмное наречие)

Таланты: Обоюдорукость, Демоническая аура, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Жестокий удар, Железная воля

Особые правила

- Мутации Хаоса:** Когти. Есть 50% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.
- Облако мух:** Разносчики чумы обычно окружены облаком мух и различными кусающими и жалящими насекомыми, которые нападают на любого, кто близко подойдёт к демону. В ближнем бою противник Разносчика чумы получает штраф -10% к характеристике Рукопашная.
- Нестабильность:** Демоны не так крепко привязаны к Старому Свету, как смертные, и иногда они вынуждены вернуться туда, откуда пришли, если преимущество в бою переходит на сторону противника. В каждом раунде, где Разносчик чумы был ранен оружием ближнего боя, но не смог нанести урон в ответ, он обязан сделать успешную проверку Силы Воли, или возвратиться обратно в Царство Хаоса, из которого был призван.
- Чума:** Пережить схватку с Разносчиком чумы – это ещё не конец. Каждый персонаж, которому Разносчик чумы нанес хотя бы 1 урона, должен пройти успешную проверку на Стойкость в конце боя или получить болезнь по выбору Мастера игры.
- Струя разложения:** В каждом раунде в качестве полного действия Разносчик чумы может выблевать струю разложения на одного противника в ближнем бою. Это отвратительная смесь внутренностей, личинок и гноя автоматически наносит Урон 3. От неё можно увернуться, но нельзя парировать (по понятным причинам). Любой пострадавший от такой атаки должен пройти успешную проверку на Стойкость, или получить болезнь по выбору Мастера игры.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Когти
Сложность столкновения: Трудно

Дикие кабаны (Wild Boars)

Кабаны Старого Света исключительно злобные и жестокие животные, и как раз этими двумя чертами восхищаются Орки. Вероятно, поэтому орды Зеленокожих используют кабанов в качестве кавалерии. Удивительно, какой сбивающей с ног силой обладает несущийся кабан. Предоставленные сами себе, кабаны обычно роют землю в поисках личинок и нападают на существ, достаточно глупых для того, чтобы прервать их кормёжку. Многие кабаны становятся плотоядными из-за того, что Орки специально выводят зверей с этой чертой, а затем выпускают их для спаривания с другими дикими кабанами.

— Дикий кабан —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
33%	0%	36%	42%	30%	14%	15%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	15	3	4	7	0	0	0

Навыки: Выслеживание, Восприятие, Плавание

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Особые правила:

- Толстая кожа:* благодаря своей необычайно толстой коже, Дикие кабаны могут снизить на 1 Критическое значение нанесённого им Критического урона.
- Бивни:* Когда Дикий кабан атакует стремительной атакой, считается, что его клыки обладают свойством Крушащее.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Клыки

Сложность столкновения: Средне

Драконы (Dragons)

Из всех существ, обитающих в Старом Свете, немногие могут сравниться с Драконами, чья мощь внушает благоговение. Это огромные рептилии с широкими кожистыми крыльями и чешуёй, твёрдой как камень. Большинство из них имеют четыре ноги, но и двуногие экземпляры тоже встречаются. Те из них, что обитают в Империи, почти все живут в глубине Краесветных гор и веками спят в глухих пещерах. Это древняя вымирающая раса, чьё время прошло. За последнюю тысячу лет появилось всего несколько детёнышей. Всё же, Драконы с возрастом становятся только сильнее, и те, что ещё остались, могут сыграть свою роль в мировой истории. Каждый дракон индивидуален, и трудно сказать, что конкретно он будет делать в бою. Большинство воинов, столкнувшихся с ними, не смогли выжить и рассказать, чего ожидать от Дракона в сражении.

— Дракон —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
59%	0%	65%	68%	30%	47%	89%	34%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
6	55	6	6	6(8)	0	0	0

Навыки: Академические знания (История) +20%, Очарование, Командование +20%, Общие знания (Драконы +20%, Гномы, Эльфы +10%), Оценка +10%, Узнавание слухов, Запугивание +20%, Восприятие +20%, Лазание +10%, Поиск, Знание языков (любые четыре)

Таланты: Отличное зрение, Летун, Ночное зрение, Чешуя (5), Мощный удар, Жестокий удар, Оглушающий удар, Сильный разум, Пугающий, Неудержимые удары

Особые правила:

- Проникающие атаки:* Естественное оружие Драконов настолько острое, что считается, что у него есть свойство Проникающее доспех и Крушащее.

Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
81%	33%	64%	72%	22%	66%	75%	38%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	46	6	7	6	0	0	0

Навыки: Скрытность, Общие знания (Эльфы), Выслеживание +20%, Запугивание, Навигация, Выживание +20%, Восприятие +20%, Лазание, Тайные языки (Наречие странников), Знание языков (Эльтарин, Малла-рум-ба-ларин +10%)

Таланты: Обоюдорукость, Пугающий, Молниеносная защита, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Оглушающий удар, Железная воля

Особые правила:

- *Легковоспламеняющийся:* Если Древолюд был успешно атакован основанной на огне атакой, то нанесенный Урон увеличивается вдвое. Вычисление происходит после вычитания бонуса Стойкости и Очков Доспеха.
- *Сила леса:* Естественное оружие Древолюдов настолько опасно, что оно считается Крушащим.
- *Толстая кора:* Толстая кора, покрывающая кожу Древолюдов даёт им 3 Очка Доспеха на все зоны поражения.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 3, Руки 3, Торс 3, Ноги 3

Оружие: Могучие кулаки

Сложность столкновения: Очень трудно

Дриады (Dryads)

Дриады – красивые и опасные духи природы, населяющие древние леса Атель-Лорен и возможно другие леса Старого Света. Обычно они появляются в образе прекрасных женщин и эльфиек, хотя их кожа имеет нетипичный для людей зелёный или древесный оттенок. Сражаясь, они превращаются в жутких диких созданий из дерева. Они неуловимые противники, подвижные как ртуть и непредсказуемые в своих действиях. Дриады известны своей манерой награждать достойных противников милосердной смертью, атакуя в особо чувствительную точку, чтобы затем снести ему голову.

— Дриада —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
48%	24%	47%	49%	60%	53%	34%	65%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	16	4	4	5	0	0	0

Навыки: Очарование, Концентрация +10%, Общие знания (Эльфы), Уклонение, Выслеживание, Узнавание слухов, Лечение, Запугивание, Навигация, Выживание, Восприятие +10%, Лазание, Тайные языки (Наречие странников), Бесшумность +10%, Знание языков (Эльтарин, Малла-рум-ба-ларин)

Таланты: Обоюдорукость, Естественное оружие, Скиталец, Оглушающий удар, Железная воля

Особые правила:

- *Оборотничество:* Дриады меняют облик естественным образом. В схватке их тела принимают некоторые свойства различных деревьев. По причинам, неизвестным другим расам, Дриады, в отличие от Древолюдов не могут удержаться в этом состоянии дольше одного раунда. В начале каждого нового раунда Дриада должна выбрать новое свойство из нижеописанных:

Ясень: +20% бонус к характеристике Стойкость.

Берёза: +1 бонус к характеристике Атака.

Дуб: +20% бонус к характеристике Сила.

Ива: может парировать атаки в качестве свободного действия один раз в любое время перед следующим ходом.

- *Боевая форма:* В бою Дриада превращается в олицетворение Мести леса. Принятие этой формы считается свободным действием. Она даёт дриаде талант Пугающий и 2 Очка Доспеха на все зоны поражения.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0(2), Руки 0(2), Торс 0(2), Ноги 0(2)

Оружие: Когти

Сложность столкновения: Трудно

Духи (Spirits)

В Старом Свете мёртвым не так-то просто покоиться с миром. Различные Духи умерших часто возвращаются, чтобы мучить живых. Некоторые ищут только освобождения, другие ненавидят всех живых с такой страстью, что полностью отдаются злу.

Привидения (Ghosts)

Как правило, привидения не жестоки, если только их не принуждают к этому силы зла. Некоторые из них могут быть озорными и пугать людей. Большинство, впрочем, желает только освободиться от мучительного существования. Чтобы удовлетворить своё стремление, Привидение может заручиться поддержкой живых, например, попросить помочь перезахоронить тело в освящённой земле или привлечь своего убийцы к суду.

— Привидение —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
25%	0%	30%	30%	42%	31%	18%	30%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	15	3	3	6	0	0	0

Навыки: Скрытность +20%, Узнавание слухов, Восприятие +20%, Знание языков (любой один)

Таланты: Эфирный, Пугающий, Ночное зрение, Нежить.

Особые правила:

- *Пугающее прикосновение:* Прикосновение Привидения не наносит урона не эфирным существам, но заставляет цель проходить проверку на Страх. От него можно уклониться, но нельзя парировать. Привидение должно быть видимым в течение раунда, чтобы воспользоваться этой способностью.
- *Невидимый:* Привидение способно становиться невидимым в качестве свободного действия. Невидимое Привидение нельзя поразить дистанционной атакой, в том числе магическим зарядом. Так как Привидения эфирные и бесшумные, их также нельзя атаковать в ближнем бою.
- *Место смерти:* Обычно Привидение не может передвигаться дальше, чем на 36 ярдов от места своей смерти без принуждения со стороны некроманта. Только немногие Привидения могут уходить дальше. Те Привидения, чьё тело было перенесено с места смерти, способны последовать за ним.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Нет

Сложность столкновения: Средне (Невозможно без магического оружия или заклинаний)

Полтергейсты (Poltergeists)

Полтергейсты похожи на Привидений, но они любят пугать смертных и подшучивать над ними. Почему одни мёртвые становятся Привидениями, а другие – Полтергейстами – предмет извечных споров.

— Полтергейст —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
22%	0%	30%	30%	45%	31%	18%	30%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	3	3	6	0	0	0

Навыки: Очарование, Скрытность +20%, Восприятие +20%, Знание языков (любой один)

Таланты: Эфирный, Пугающий, Ночное зрение, Нежить.

Особые правила:

- *Невидимый:* см. **Привидения**.
- *Давление духа:* Полтергейст может двигаться и передвигать лёгкие предметы своей потусторонней силой в качестве полудействия. Любой неприкреплённый лёгкий предмет (Весом 10 или меньше) может быть передвинут на 12 ярдов (6 клеток). Полтергейст также может захлопнуть или открыть дверь или опрокинуть предметы Весом 50 или меньше на расстоянии 24 ярдов (12 клеток).

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Нет

Сложность столкновения: Просто (Невозможно без магического оружия или заклинаний)

Спектры (Spectres)

Спектры – это Духи, попавшие в мир смертных в результате нарушения обещания или из-за проклятия, наложенного на них. Некоторые Спектры могут взаимодействовать со смертными, веря, что это даст им возможность обрести свободу. Впрочем, многие из них из-за многих лет страданий и осознания того, что они сами виноваты в произошедшем, стали безумными, злыми, или и теми и другими одновременно. Они нападают на живых из чистой ненависти, чтобы парализовать, а затем медленно убить любого, кто попадётся им на пути.

— Спектр —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
42%	0%	40%	43%	42%	18%	18%	30%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	20	4	4	6	0	0	0

Навыки: Скрытность +20%, Восприятие +20%, Знание языков (любой один)

Таланты: Эфирный, Пугающий, Ночное зрение, Нежить.

- *Хладное касание:* в отличие от большинства Духов, Спектры могут ранить противника одним прикосновением. Оно наносит 4 очка Урона, и игнорирует Очки Доспеха; от него можно уклониться, но нельзя парировать. Кроме того, Спектры ударившие противника, часто парализуют его страхом на 1 раунд, если он провалит проверку Силы воли. Эффект паралича проявляется независимо от того, нанесло ли касание Спектра урон или нет. Парализованные персонажи не могут предпринимать никаких действий и считаются беспомощными. Спектр должен быть видимым в течение раунда для того, чтобы использовать эту способность.
- *Невидимый:* см. **Привидения**.
- *Ужасающий облик:* Видимые Спектры могут принять ужасающий облик в качестве полного действия. Спектр окружает себя сияющим ореолом и излучает злобу, испуская безумный гогот. Увидевшие это должны немедленно пройти проверку на Страх.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Нет

Сложность столкновения: Трудно (Невозможно без магического оружия или заклинаний)

Единороги (Unicorns)

Единороги напоминают лошадей, хотя форма головы у них похожа на козью. Единственный витой рог венчает их лоб, находясь между глаз, и они достаточно ловки для того, чтобы использовать его в качестве оружия. Это умные создания, по слухам способные чувствовать как чистоту, так и испорченность окружающих людей. Они поистине дикие животные, и никто ещё не приручил Единорога. Единороги - застенчивые существа, желающие только чтобы их оставили в покое, хотя некоторые позволяют юным Лесным эльфийкам использовать себя в качестве боевых скакунов.

— Единорог —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
52%	0%	40%	46%	43%	25%	60%	31%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	23	4	4	8	0	0	0

Навыки: Уклонение, Выслеживание +20%, Восприятие +20%, Плавание

Таланты: Острый слух, Бесстрашный, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Рог: Рог Единорога считается магическим оружием. Кроме того, если Единорог атакует стремительной атакой, его рог наносит Урон БС+1 и считается Крушащим.

Естественное рассеивание магии: Единорог окружен сверхъестественной аурой, которая защищает и Единорога и его наездника от магии. Единорог может пройти проверку на Силу воли, если в него попадает любое заклинание (а не только те, что допускают проверку на Силу воли). Если проверка успешна, заклинание рассеивается немедленно и целиком. Единорог может добровольно отказаться от этой защиты, если он хочет испытать эффект дружественного заклинания.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Рог

Сложность столкновения: Сложно

Зверолюды (Beastmen)

Зверолюды – ужасные порождения Хаоса, в которых отвратительным образом слились черты людей и животных. Как правило, у них козлиные ноги и головы, а туловища – человеческие. В течение многих поколений они наведывались в леса Империи, преследуя людей, как охотники преследуют дичь. Они живут небольшими группами, известными как боевые стада, и иногда объединяются под началом сильного лидера, чтобы нести смуть и ужас жителям Империи. Зверолюды – истинные слуги Хаоса и больше всего ненавидят Людской род.

Бестигоры (Bestigors)

Самые крепкие и опытные Зверолюды известны как Бестигоры. Их боевые навыки лучше, чем у Горов и поэтому им достаются самое лучшее оружие и доспехи. Лидеры Зверолюдов обычно происходят из Бестигоров.

— Бестигор —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
45%	25%	41%	47%	37%	25%	35%	27%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	4	5	0	0	0

Навыки: Командование, Скрытность, Уклонение, Выслеживание, Запугивание +10%, Выживание, Восприятие, Преследование, Бесшумность, Знание языков (Тёмное наречие)

Таланты: Острые чувства, Угрожающий, Скиталец, Специалист в оружии (Двуручное), Мощный удар

Особые правила:

- Мутации Хаоса:** Ноги животного, Звериная внешность и Большие Рога. Есть 50% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.
- Бесшумный, как зверь в лесу:** Зверолюды обладают естественной маскировкой и большинство из них опытные охотники и преследователи. Они получают +20% к проверке на Бесшумность и +10% к проверке на Скрытность.

Доспех: Средний доспех (Полный кольчужный доспех)

Очки доспеха: Голова 3, Руки 3, Торс 3, Ноги 3

Оружие: Двуручное оружие, Одноручное оружие, Рога (урон БС)

Сложность столкновения: Сложно

Центигоры (Centigors)

У центигоров верхняя половина тела – человеческая, а нижняя – четвероногого существа, вроде лошади или быка. Они чувствуют себя как дома в лесах Старого Света и часто присоединяются к боевым стадам Зверолюдов. Центигоры известны своим пристрастием к алкоголю и часто напиваются перед битвой.

— Центигор —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
43%	31%	44%	45%	24%	24%	30%	25%

Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	14	4	4	8	0	0	0

Навыки: Поглощение алкоголя, Выслеживание +10%, Запугивание, Выживание, Восприятие, Преследование, Знание языков (Тёмное наречие)

Таланты: Острые чувства, Угрожающий, Естественное оружие, Специалист в оружии (Кавалерийское, Метательное)

Особые правила:

- *Защищённый корпус:* Центигоры носят доспехи на своих телах, но не прикрывают их нижнюю половину. При использовании Составного доспеха, 50% всех ударов в Торс игнорируют любой доспех в этой зоне. Центигоры не могут носить броню на ногах.
- *Мутации Хаоса:* Звериная внешность и Рога. Есть 50% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.

Доспех: Лёгкий доспех (Кожаный дублет)

Очки доспеха: Голова 0, Руки 1, Торс 1, Ноги 0

Оружие: Полутика или Одноручное оружие, Щит или 2 Метательных топора, Копыта, Рога (урон БС-1)

Сложность столкновения: Сложно

Горы (Gors)

Горы считают себя истинными Зверолюдами, поскольку обладают внушительными рогами, подчёркивающими статус в их обществе. Они больше, сильнее и умнее Унгоров и Браев. Горы составляют костяк своих племён и основу каждого боевого стада. Так как Горы – наиболее типичные представители Зверолюдов, источники, сообщающие о «Зверолюдах» обычно описывают именно Горов.

— Гор —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
40%	25%	35%	44%	35%	26%	25%	25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4	5	0	0	0

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Запугивание, Выживание, Восприятие, Преследование, Бесшумность, Знание языков (Тёмное наречие)

Таланты: Острые чувства, Угрожающий, Скиталец

Особые правила:

- *Мутации Хаоса:* Ноги животного, Звериная внешность и Рога. Есть 25% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.
- *Бесшумный, как зверь в лесу:* см. **Бестигоры**.

Доспех: Лёгкий доспех (Кожаный дублет)

Очки доспеха: Голова 0, Руки 1, Торс 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие или Копьё, Одноручное оружие или Щит, Рога (урон БС-1)

Сложность столкновения: Средне

Унгоры и Браи (Ungors and Brays)

Зверолюдов с маленькими рогами называют Унгорами, а тех, у кого вообще нет рогов – Браями. Унгоры и Браи подчиняются своим большим и сильным сородичам Горам и Бестигорам.

— Унгор и Браи —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
30%	21%	31%	35%	30%	24%	24%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	28	5	4	6	0	0	0

Навыки: Уклонение, Запугивание +10%, Восприятие, Лазание

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокий удар

Особые правила:

- **Необходимость в направлении:** Крысоогров систематически разводят с одной единственной целью – сражаться под командованием клана Моулдер. Без чёткой последовательности команд, или Скавена, способного направить их, они будут бесцельно топтаться на одном месте. Крысоогры будут атаковать и предпринимать попытки убить всякого, кто наносит им вред, однако их поведение будет очень непредсказуемым, если они потеряют направляющего или выполняют последний приказ. Крысоогр, который хочет предпринять какое-либо действие, должен успешно пройти проверку на Силу воли или будет беспомощно стоять на одном месте и смотреть в никуда.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Когти

Сложность столкновения: Трудно

Культисты Хаоса (Chaos Cultists)

Культисты Хаоса – обычные люди и поэтому у них нет стандартных игровых характеристик. Культист может следовать любой обычной карьере из **3-ей Главы** книги правил. Разумеется, они также разнообразны, как и все люди. У культистов Хаоса, поклоняющихся Кхорну, обычно более высокие характеристики: Рукопашная и Сила. Последователи Нургла страдают проказой и другими болезнями, взывая к своему чумному богу в надежде на исцеление; соответственно их характеристики будут ниже, чем у обычного человека. Культистами Тзинча часто становятся волшебники и некроманты, у которых характеристики Интеллект и Магия выше нормы. И наконец, почитатели Слаанеша часто имеют высокое Обаяние, но низкую Силу Воли, что отражает лёгкость, с которой они соблазняют других отведать тёмных наслаждений своего чувственного бога, но также и лёгкость, с которой они сами оказались втянутыми в его культ.

Вышеописанное, впрочем, не более чем общее правило. Культи Хаоса бесконечно разнообразны, и многие из них вовсе не типичны.

Алое Лезвие: Культ Кхорна

Членов культа Алого Лезвия часто набирают в рядах Имперских полков. Только тот, кто доказал, что по праву заслужил славу в бою, получает шанс присоединиться к культу. И это лучше всего показывает, что потенциальные новые рекруты вступают не в религиозную секту, а в воинское братство – секретный клуб для самых лучших солдат. Начинается с того, что его членам показывают новые боевые техники, которые наилучшим образом подходят к их свирепому боевому стилю. Для того, чтобы окончательно вступить в Алое Лезвие, двое участников должны сразиться друг с другом, чтобы показать своё мастерство в выученной технике. Перед схваткой, они принимают наркотики, и поэтому приходят в ярость от малейшей провокации. Дуэли всегда заканчиваются смертью одного из участников. С этого момента новопосвящённый связан с Алым Лезвием: если он попытается покинуть культ и проинформировать имперские власти, его повесят за убийство. Когда он понимает, что угодил в ловушку, его посвящают в истинные таинства Кхорна. Большинство новопосвящённых близки к психопатии ещё до вступления, так что они редко возражают против почитания Кхорна, даже и без давления со стороны культа.

В целом, члены культа Алого Лезвия не сильно отличаются от обычных имперских солдат. Они будут сражаться по приказу генералов, и даже выступят против Сил Хаоса, если понадобится. Кхорн и его Демоны не возражают против того, чтобы его последователи убивали друг друга, поскольку битва делает его почитателей сильнее. Культисты пребывают в постоянном ожидании сигнала от своего тайного хозяина, готовые подняться против Империи, впрочем, также готовые предать своих собственных союзников в борьбе против Мародёров Хаоса, или отвести группу недовольных солдат в пустоши и присоединить их к воинству Хаоса, или просто найти отряд наёмников, готовых работать на армию Хаоса.

Сладчайший поцелуй: Культ Слаанеша

Сладчайший поцелуй – небольшой местный культ, который Мастер Игры может поместить в любую маленькую деревню Империи. Его члены встречаются каждое полнолуние Моррслиб на вересковой пустоши за деревней. Здесь местные Зверолюды и Мутанты выходят из лесов и присоединяются к ним в диком оргиастическом празднестве во славу Слаанеша. Примерно 20% деревенских жителей – члены

культа, и хотя он является тайным, они куда более беспечны в поиске новых членов, чем многие другие культы. Как и всегда, когда дело касается Слаанеша, в первую очередь они затягивают в свои сети самых привлекательных среди деревенской молодёжи, в основном, потому что им будет легче привлечь остальных. Это может привести к уничтожению культа: возможно, один из персонажей игроков познакомился с местной девушкой, попавшей на подобное празднество, и даже не подозревавшей в какое ужасное действие её вовлекут.

Серебряное Колесо: Культ Тзинча

Культистами Тзинча часто становятся практикующие маги, также поговаривают, что большая часть магических колледжей скрывает под своей сенью кабалы почитателей Тзинча. Серебряное колесо – культ более низкого уровня. Его членами являются волшебники, занимающиеся колдовством, хитрецы, и деревенские ведьмы, знакомые с каждым крестьянином в Империи и за её пределами. Большинство из них даже не подозревают на кого они работают.

У колдунов нет формальной организации, подобной Магическому Колледжу или гильдии, но они все же считают нелишней возможность связываться друг с другом. Колдуны, живущие по соседству, знают друг о друге, возможно обмениваясь письмами по голубиной почте, и иногда встречаясь, чтобы обменяться заклинаниями и рецептами зелий. В большинстве провинций происходят ежегодные собрания колдунов, с теми же целями, но в большем масштабе. Организаторы этого собрания и многие участники являются частью большого, но размытого культа Хаоса, простёршегося по всей Империи. По сути, вся магия развращена Хаосом, и целью Серебряного Колеса является медленное, но верное увеличение влияния Хаоса. Добавить небольшой кусочек Камня искажения, чтобы увеличить силу зелья, включить пару слов Тёмного Наречия в чары, или спрятать символ Хаоса среди сложного узора на талисмане – все эти пути могут привести к закономерному концу. Другие колдуны, по натуре верные Империи, склонны перенимать новые техники, не задумываясь об их происхождении.

Завет Пунцовой Чумы: Культ Нургла

Завет был создан пять лет назад, когда группа студентов из Университетского колледжа в Нульне провела в пьяном бреду ритуал, и вызвала Великого Демона Нургла. Все выжившие стали последователями Властителя Разложения. В отличие от обычных культистов Хаоса, они умны, образованы, и хорошо организованы. Большинство из них превратилось в шарлатанов, путешествующих по Империи и продающих «лекарства», заражённые куда худшими болезнями, чем те, которые они призваны вылечить. Пунцовая Чума, дар Демона, убивает медленно, но верно, сначала деформируя мозг своей жертвы, затем покрывая всё тело смертельными красными фурункулами.

Летучие мыши-вампиры (Vampire Bats)

Летучие мыши-вампиры в целом похожи на своих сородичей, однако, они больше и размах их крыльев достигает 15-ти футов, а тело размером с большую собаку. Летучие мыши-вампиры также отличаются от обычных летучих мышей своей "неживой" натурой. Хотя их тела обычно в лучшем состоянии, чем у Зомби или у другой Нежити, их бледная кожа и светящиеся красные глаза сразу выделяют их. Обычно Летучие мыши-вампиры охотятся в одиночку: они ищут маленькие группы людей или одиноких купцов и странников. Гораздо реже несколько Мышей-вампиров могут охотиться вместе, или их может включить в свою армию некромант или Владыка Вампир. В этом случае, они атакуют более открыто, но в остальном схоже со своей обычной тактикой - нападение превосходящим числом, кроме того они могут унести жертву прочь.

— Летучая мышь-вампир —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
33%	0%	31%	30%	34%	18%	25%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	16	3	3	2(8)	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие +20%

Таланты: Летун, Пугающий, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар, Нежить

- *Острые чувства:* Летучие мыши-вампиры могут «видеть» в полной темноте в диапазоне до 30 ярдов, используя метод эхолокации, очень похожий на тот, что используют обычные летучие мыши. Учтите, что

использование эхолокации не беззвучно; персонаж в его диапазоне может пройти проверку на Восприятие и услышать высокий звук, испускаемый Летучими мышами-вампирами.

Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0
Оружие: Зубы
Сложность столкновения: Сложно

Лютые волки (Dire Wolves)

Лютые волки – это ужасная Нежить, с головой, похожей на череп, светящимися красными глазами и гниющим чёрным мехом. Впервые они были обнаружены в Сильвании, где служили вампирам фон Карштайна. Крестьяне очень боятся Лютых Волков. Убитые Лютые волки рассыпаются в прах.

— Лютый волк —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
35%	0%	41%	35%	18%	—	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	4	3	9	0	0	0

Навыки: Нет
Таланты: Пугающий, Естественное оружие, Нежить
Особые правила:

- *Безмозглый:* У Лютых Волков нет характеристик Интеллект, Сила воли и Обаяние, соответственно они не могут проходить или проваливать проверки, основанные на этих характеристиках.
- *Свирепая атака:* Ярость атак этих тварей легко может сокрушить противника в ближнем бою. Во время стремительной атаки Лютые волки могут атаковать два раза.
- *Волочащийся:* Лютые волки неутомимы, но медлительны. Они не могут совершать действие бег.

Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0.
Оружие: Зубы и Когти
Сложность столкновения: Средне

Манतिकоры (Manticores)

Манतिकоры – свирепые звери, обитающие высоко в горах, далеко от людских поселений. Мало кто видел их в Империи, что, несомненно, является благословением, так как они очень прожорливые хищники, охотящиеся не только ради пропитания, но также и ради получения удовольствия от убийства. Общее описание Мантрикоры даёт образ львиного тела с большими кожистыми крыльями, как у летучей мыши. Однако они принадлежат Хаосу, и потому мутируют и могут иметь бесконечное количество внешних обличий. У некоторых хвосты вооружены шипом, как у скорпионов. Другие покрыты чешуёй и колючими наростами, которые беспрестанно кровоточат. Манतिकоры – хитрые бойцы. Они могут быстро подняться в воздух и отступить на безопасное расстояние, если упустят преимущество в бою.

— Мантикора —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
54%	0%	55%	57%	48%	16%	43%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	38	5	5	6(8)	0	0	0

- Навыки:** Восприятие +10%
Таланты: Летун, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокий удар, Ужасающий, Железная воля
Особые правила:
- *Мутации Хаоса:* Сделайте бросок 1k10, чтобы определить количество мутаций: 1-4=1 мутация, 5-8=2 мутации, 9-10=3 мутации, затем сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса**, чтобы определить мутации.

Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0
Оружие: Когти и Зубы
Сложность столкновения: Очень трудно

Мародёры Хаоса (Chaos Marauders)

Мародёры Хаоса – это выходцы из человеческих племён с далёкого Севера. Для тех, кто вырос неподалёку от Пустошей Хаоса, нет большой разницы между воином, искажённым Хаосом, и любым другим бойцом, за тем лишь исключением, что развращённый Хаосом выглядит более сильным и облаканным Богами. Мародёры Хаоса служат Хаосу, но больше озабочены добычей, которую они получают, и опустошениями, которые они принесут, в результате набега. Мародёры Хаоса используют типичную стрелковую тактику. Их первая задача – захватить как можно больше добычи, оставляя за собой разрушения и горы трупов. Налётчики по натуре, они предпочитают лёгкие цели. Встретившись с серьёзным сопротивлением, они отправятся искать другую добычу. Мародёры Хаоса принимают участие в ближнем бою, только если они превосходят противника числом или следуют за сильным лидером.

В зависимости от племени, Мародёры Хаоса могут быть конными или пешими. Многие северные племена ездят на лошадях от случая к случаю, например, украв их в качестве транспорта, но не используют их в бою. Напротив, Курганцы и Ханги, будучи прекрасными наездниками, вступают в бой конными. Племена, использующие полевую кавалерию, часто вооружаются метательным оружием, например, джавелинами.

— Мародёр Хаоса —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
41%	33%	36%	37%	34%	28%	37%	24%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	3	4	0	3	0

Навыки: Забота о животных, Общие знания (Норска или Пустоши Хаоса), Выслеживание, Навигация, Выживание, Восприятие, Верховая Езда +10% или Управление судном +10%, Поиск, Знание языков (Норский или Племенной)

Таланты: Ориентирование, Специалист в оружии (Кавалерийское, Цеп или Двуручное), Жестокий удар

Особые способности:

- *Мутации Хаоса:* Есть 25% шанс получения Мародёрами Хаоса единичной Мутации Хаоса. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.

Доспех: Лёгкий доспех (Шлем, Кожаные чулки)
Очки доспеха: Голова 2, Руки 0, Торс 0, Ноги 1
Оружие: Кинжал или 2 Джавелина; Цеп, Двуручное оружие или Полуписка, Одноручное оружие, Щит
Сложность столкновения: Средне

Минотавры (Minotaurs)

Минотавр – это имя, данное определённому виду Зверолодов. Этих массивных гуманоидов с головой быка справедливо опасаются, поскольку они устраивают побоище на поле битвы. Их крупным рогам могли бы позавидовать младшие сородичи-зверолоуды. Минотавры испытывают постоянную жажду крови и известны тем, что могут остановиться посреди битвы, для того чтобы начать пожирать тела своих, иногда ещё живых, врагов.

— Минотавр —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
42%	25%	48%	46%	38%	18%	24%	16%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	26	4	4	6	0	0	0

Навыки: Выслеживание, Запугивание +20%, Выживание, Восприятие, Знание языков (Тёмное наречие)

Таланты: Пугающий, Остры чувства, Специалист в оружии (Двуручное), Мощный удар, Жестокий удар

Особые правила:

- *Мутации Хаоса:* Ноги животного, Звериная внешность и Большие Рога. Есть 50% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.
- *Жажда крови:* Минотавры известны своей отвратительной привычкой, пожирать тела тех, кого они убили, иногда прямо во время схватки. Если минотавр убивает противника и ещё не вступил в ближний бой с кем-то ещё, он должен успешно пройти Обычную проверку (+10%) на Силу воли или остановиться и начать есть убитого. Он может делать проверку в начале каждого раунда, пока не пройдёт её. Если Минотавра атаковать в ближнем бою, он сразу же прерывает Жажду крови.

Доспех: Лёгкий доспех (Кожаный дублет)

Очки доспеха: Голова 0, Руки 1, Торс 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Одноручное оружие или Двуручное оружие, Рога (Урон БС)

Сложность столкновения: Сложно

Мумии (Mummies)

Мумии - это трупы древних воинов, завёрнутые в саваны и набальзамированные, чтобы предотвратить гниение. Многие старые человеческие цивилизации, среди которых наиболее известны Аравия и великая южная империя Неехара, хоронили своих мертвецов таким способом. Со времени восхождения Великого некроманта Нагаша и его проклятого искусства, многие из этих сохранённых мертвецов были потревожены и оживлены. В отличие от безмозглой Нежити, такой как Скелеты и Зомби, у Мумий есть воля. На самом деле, их воля так сильна, что они могут даже приказывать низшим формам Нежити и заставлять их выполнять свои приказы. Немногие Мумии, находящиеся в Империи, продолжают спокойно лежать в своих саркофагах, если кто-нибудь потревожит их покой. Они быстро уничтожают всех, кто прерывает их сон, прежде чем вернуться обратно в гробницу. Некоторые, впрочем, сохраняют те же обязательства, что были у них при жизни, что делает их опасными противниками. Как правило, они были вооружены при жизни. Оружие и доспехи, на которых не сказались долгие годы, проведённые вместе с Мумиями в гробницах, без сомнения, обладают магическими свойствами.

— Мумия —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
45%	33%	42%	56%	24%	43%	89%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	32	4	5	4	0	0	0

Навыки: Общие знания (Генеалогия/Геральдика, История +10%, Некромантия +10%), Оценка, Восприятие, Чтение/Письмо +20%, Верховая Езда +10%, Знание языков (Неехарский)

Таланты: Пугающий, Ночное Зрение, Специалист в оружии (Цеп, Двуручное оружие), Оглушающий удар, Нежить

Особые правила:

- *Воля древних:* Только особые люди с волей, крепкой как сталь, могут вернуться в мир в качестве Мумий. Их нельзя контролировать как другую Нежить. Их сила воли такова, что они сами могут контролировать младшую Нежить, такую как Скелеты и Зомби, подобно Некроманту. Мумии почти всегда встречаются в окружении дюжины или больше скелетов, которые прикрывают им спины.
- *Легковоспламеняющийся:* Древние саваны и бальзамирующие жидкости сделали мумий легковоспламеняющимися. Если Мумия была успешно атакована основанной на огне атакой, то нанесенный Урон увеличивается вдвое. Вычисление происходит после вычитания бонуса Стойкости и Доспеха.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Цеп или Двуручное оружие, Одноручное оружие

Сложность столкновения: Трудно

Мутанты (Mutants)

Мутантами называют как тех, кто родился с мутациями Хаоса, так и тех, кто приобрёл их позже в ходе жизни. Мутанты разнятся: от индивидуалистов, в меру своих способностей, скрывающих от общества свои уродства, до тех, кто полностью посвятил себя Хаосу, вступил в культ и прикладывает все усилия для

Свержения Империи. Несмотря на их намерения, многие Мутанты пытаются жить как люди, если их мутации это позволяют. Если же нет, они выживают только потому, что сбежали от властей или детьми их оставили в лесу, и жизнь изгоя – это всё, что они видели. Получивших мутацию Звериная внешность могут принять боевые стада Звероловдов. Нижеследующие характеристики принадлежат «типичному» Мутанту, но на самом среди Мутантов нет никаких стандартов.

— Мутант —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%	31%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	3	4	0	0	0

Навыки: Забота о животных, Скрытность, Выживание, Восприятие, Бесшумность, Знание языков (Тёмное наречие или Рейкшпиль)

Таланты: Бегун

Особые правила:

- **Мутации Хаоса:** Сделайте бросок 1k10, чтобы определить количество мутаций: 1-3=1 мутация, 4-6=2 мутации, 7-9=3 мутации, 10=4 мутации. Затем сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса**, чтобы определить мутации.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие

Сложность столкновения: Просто

Огры (Ogres)

Огры – огромные, уродливые гуманоиды, с грубыми чертами лица и внушительной наружностью. Огры наслаждаются едой, боем и снова едой. Хотя они могут быть жестокими и есть всё подряд, огры сами по себе вовсе не злые. Так как тупая мышечная масса нужна каждой армии, Огров можно найти в любом месте Старого Света. Самое обычное дело – увидеть в Империи, Тилии и Порубежных княжествах банды грозных огров-наёмников, предлагающих свое боевое искусство в обмен на звонкую монету. Также известно, что они сражаются с Орками, Гоблинами и силами Хаоса. Далеко на север от Империи есть Королевства Огров, но лишь немногие Имперские Огры родом оттуда.

— Огр —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
31%	21%	46%	45%	24%	22%	35%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	24	4	4	6	0	0	0

Навыки: Общие знания (Огры), Поглощение алкоголя, Азартные игры, Восприятие, Поиск, Знание языков (Грумбарт, Рейкшпиль или Тильянский)

Таланты: Разоружение, Бесстрашный, Специалист в оружии (Двуручное), Уличный боец, Мощный удар

Доспех: Средний доспех (Кожаный дублет, Кожанные чулки, Кольчужная рубаха, Шлем)

Очки доспехов: Голова 2, Руки 1, Торс 3, Ноги 1.

Оружие: Одноручное оружие, Двуручное оружие или Щит

Сложность столкновения: Трудно

Орки (Orcs)

Орки – привычное зрелище для простых людей всего Старого Света, особенно для юга, где Орки и прочие племена Зеленокожих регулярно проводят налёты из Скверноземелья. Типичный Орк-воин не выше взрослого человека, но причиной тому может быть то, что Орки никогда не стоят прямо, как люди. Как правило, Орки в два раза массивнее людей, большая часть этой массы – это мускулы и крепкие кости. Кожа у Орков может принимать самые различные оттенки зелёного: от бледного, почти переходящего в белый, до зеленовато-чёрного, характерного для Чёрных Орков. Их лица – что-то среднее между лицом уродливого

человека и мордой лысого кабана, с короткими заострёнными ушами, низкими лбами, тяжёлыми надбровными дугами, маленькими глазами и огромными клыкастыми пастями. Похоже, выбор Орками Диких кабанов в качестве ездовых животных не случаен.

Чёрные орки (Black Orcs)

Чёрные Орки – самые большие и сильные среди орочьей породы, и поэтому они часто управляют племенами Орков. Чёрные Орки не обязательно умнее других Орков, но они почти всегда более решительные. Говорят, они боролись за то, чтобы выйти из-под власти Гномов Хаоса много веков назад, хотя общаться с ними на эту тему равнозначно самоубийству. Их кожа темнее, чем у других Орков, они более мускулистые. Они не потерпят неудач своих подчинённых и живут исключительно ради войны.

— Черный орк —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
42%	30%	44%	45%	26%	26%	40%	25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	13	4	4	4	0	0	0

Навыки: Командование +20%, Общие знания (Зеленокожие) +10%, Запугивание +10%, Выживание, Восприятие +10%, Верховая езда, Лазание, Знание языков (Гоблинское наречие), Плавание, Пытки

Таланты: Угрожающий, Ночное Зрение, Специалист в оружии (Двуручное), Уличный боец, Мощный удар, Жестокий удар, Оглушающий удар

Особые правила:

- *Подавление вражды:* Черные орки не ссорятся между собой, так же, они не допускают стычек между Зеленокожими, которыми командуют. Черный орк может прекратить любые ссоры между Зеленокожими в пределах 12 ярдов (6 клеток) от себя, если успешно пройдет **Простую (+10%) проверку Командования**.
- *Чоппа:* см. **Обычные орки**.

Доспех: Тяжелый доспех (Нагрудник, Полный кольчужный доспех, Шлем)

Очки доспехов: Голова 5, Руки 3, Торс 5, Ноги 3.

Оружие: Чоппа, Одноручное оружие или Двуручное оружие, Щит

Сложность столкновения: Сложно

Обычные Орки (Common Orcs)

Чёрные орки малочисленны, поэтому основную массу Орочьих племен составляют Обычные орки. Известны просто как Орки. Они настоящие дикари. Орки задирают более мелких Зеленокожих и наслаждаются своей властью над теми, кто слабее их самих. Тем не менее, если сильный лидер снесёт пару голов, они быстро научатся дисциплине.

— Обычный Орк —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
35%	35%	35%	45%	25%	25%	30%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4	4	0	0	0

Навыки: Общие знания (Зеленокожие) +10%, Запугивание, Выживание. Восприятие, Верховая езда или Плавание, Лазание, Знание языков (Гоблинское наречие), Пытки

Таланты: Угрожающий, Ночное зрение, Уличный боец, Мощный удар

Особые правила:

- *Враждебность:* Орки ненавидят всех, даже других Орков и Гоблинов. При малейшем намёке на провокацию, Орки начинают сражаться друг с другом – воевать с племенами Речных орков, если они есть поблизости, или устраивать отвратительные склоки со своими соплеменниками, если поблизости нет других племен. Орк, у которого появился малейший повод для ссоры, должен успешно пройти проверку на Силу Воли или атаковать других Зеленокожих, будь то Гоблины, Хобгоблины или другие Орки.
- *Чоппа:* Вне зависимости от того, какая у Орка амуниция, он всегда носит с собой Чоппу. Орочья Чоппа – это большой тяжёлый клинок, который обычному человеку не удержать в одной руке, однако наносящий

ужасные повреждения. В руках Орков Чоппа наносит урон БС+1 в первом раунде ближнего боя, и далее урон БС. В руках любого другого существа Чоппа считается одноручным оружием с качеством Медленное.

Доспех: Средний доспех (Кольчуга, Кожаный дублет, Кожаная шапка)

Оружие: Чоппа, Кинжал или Лук, Щит

Сложность столкновения: Средне

Дикие орки (Savage Orcs)

Дикие орки – примитивные Орки, погрязшие в суевериях и поклоняющиеся богам Горку и Морку. Они раскрашивают себя странными и причудливыми знаками, которые, как они верят, дают им мистическую силу. Дикие Орки предваряют бой залпом стрел, специально для того, чтобы продемонстрировать мастерство Орков, затем вступают в битву, вооружённые своими чоппами, чтобы показать своё мужество остальному племени и зорким глазам Богов-близнецов. Дикие орки презируют броню, считая её неудобной и бесполезной вещью. Они верят, что талисманы и боевая раскраска защитят их.

— Дикий орк —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
35%	35%	38%	45%	25%	24%	30%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	12	3	4(6)	4	0	0	0

Навыки: Общие знания (Зеленокожие) +10%, Запугивание, Выживание, Восприятие, Верховая езда или Плавание, Лазание, Знание языков (Гоблинское наречие), Попытки

Таланты: Бешенство, Угрожающий, Ночное зрение, Уличный боец, Мощный удар

Особые правила:

- *Враждебность:* см. **Обычные орки**.
- *Рубило:* см. **Обычные орки**.
- *Боевая раскраска:* Дикие орки часто покрывают себя магическими узорами и носят примитивные талисманы (включая части тела поверженных врагов). Они верят, что это доставляет удовольствие Горку и Морку, и взгляд богов защитит их в битве. В полной боевой раскраске Бонус Стойкости Дикого орка возрастает на 2.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Чоппа, Копьё или Лук, Щит или Кинжал

Сложность столкновения: Средне

Пегасы (Pegasi)

Пегасы выглядят как великолепные белые кони с элегантными птичьими крыльями. Их шкура сверкает на солнце, отражая его лучи подобно свежему снегу. Однако, не стоит забывать, что Пегасы это дикие звери, способные хорошим ударом копыта снести голову солдату. Хотя они редко опускаются на землю, предпочитая простор небес, они всё же быстрые бегуны. Не обученные специально для боя Пегасы скорее улетят, чем будут сражаться, кроме тех случаев, когда дело касается их жеребят.

— Пегас —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
33%	0%	47%	45%	41%	15%	38%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	18	4	4	8(10)	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%

Таланты: Острый слух, Летун, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар

Доспехи: Нет

Очки доспехов: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Сложность столкновения: Сложно

Перевёртыши (Werereatures)

Перевертыши могут менять свою форму, превращаясь в животных. Перевертыши Севера отмечены Хаосом, в то время как легендарные Потомки Ульрика, если они существуют, получают своё могущество из другого источника. В человеческой форме у Перевертышей, независимо от их происхождения, применяется обычный профиль (характеристики генерируются, как и у Игрового персонажа, но без очков Судьбы). Когда они принимают свою вторую форму, их характеристики и способности изменяются разными способами, зависящими от того, в кого именно они превращаются. Обратите внимание на то, что следующие значения изменяют или заменяют изначальные человеческие данные Перевертыша, когда он становится «берсерком». Изменение формы занимает полное действие.

Оборотни (Were)

Когда Оборотни меняют форму, их характеристики изменяются согласно схеме ниже, и они получают все нижеперечисленные навыки и таланты. Если один из указанных навыков уже есть, применяется правило Мастерство в навыке.

— Оборотень —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
+10%	—	+10%	+10%	+20%	-10%	-10%	-20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
+1	+5	—	—	+1	—	—	—

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Восприятие, Бесшумность, Плавание

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Тревожащий

Особые правила:

- *Мутации Хаоса:* сделайте бросок 1к10, чтобы определить количество мутаций: 1-5=1 мутация, 6-10=2 мутации, затем сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса**, чтобы определить мутации.

Сложность столкновения: Сложно

Потомок Ульрика (Child of Ulric)

Потомки Ульрика, если они действительно существуют, могут принять форму со следующими характеристиками.

— Потомок Ульрика —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
46%	0%	45%	47%	36%	18%	35%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	12	4	4	9	0	0	0

Навыки: Скрытность, Выслеживание, Восприятие +10%, Бесшумность, Плавание

Таланты: Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Зубы

Сложность столкновения: Сложно

Призраки (Wraiths)

Призраки — высокие существа, закутанные в плащи и вооружённые огромными косами. Единственное, что видно из-под плаща — это светящиеся глаза, тем не менее, некоторые откидывают назад капюшоны, чтобы продемонстрировать эфирное подобие злобно ухмыляющихся черепов. Призраки появляются в тех случаях, когда могущественные маги, находящиеся на грани смерти начинают

экспериментировать с различными способами сохранить свою жизнь. Те, кто достиг в этом успеха, становятся некромантами или Вампирами. Те же, кто не смог этого сделать, становятся Призраками, возродёнными силой своего отчаянного желания обмануть смерть в форме Нежити.

Призраки весьма умны и могут использовать свою Эфирность для того, чтобы устроить засаду для врагов. Хотя гораздо чаще они предпочитают просто атаковать. Упиваясь своей властью и ужасом противников, они размахивают косами в диком исступлении, почти веря уже в то, что действительно являются воплощениями самой Смерти.

— Призрак —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
38%	0%	35%	42%	31%	44%	64%	25%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	20	3	4	6	0	0	0

Навыки: Академические знания (Магия +10%, Некромантия +10%), Скрытность +20%, Восприятие +20%, Знание тайного языка (Магический), Знание языков (любые два)

Таланты: Эфирный, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное), Ужасающий, Нежить

Особые правила:

- **Ужасающая атака:** Призрак может ранить смертного противника при помощи своей косы или даже прикосновением. Эти ужасающие атаки высасывают жизнь из его жертв и доспех против них бесполезен. От *Ужасающих атак* можно уклониться, но их нельзя парировать.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Двуручное оружие (Коса)

Сложность столкновения: Трудно (Невозможно без магического оружия или заклинаний)

Скавены (Skaven)

Скавены – это раса мутировавших Крысолюдов, плетущих интриги в обширных тёмных подземельях, раскинувшихся под Империей, мечтающих однажды восстать и завоевать верхний мир и все Королевства людей. Часто рассматриваемые как форма Зверолюдов, Скавены похоже эволюционировали из крыс, слишком долго проживших в непосредственной близости от зловещего материала, известного как Искажающий камень. У Скавенов жилистое Торссложение, приспособленное скорее для решения задач требующих скорости и проворства, чем для силовых упражнений. Они довольно сильно различаются в росте: самые мелкие достигают четырёх футов, в то время, как большие имеют рост больше шести футов, хотя низкие подземные жилища заставляют их сутулиться. Их мех обычно коричневого или пегого окраса, однако у больших Скавенов мех может быть чёрным, а белый мех считается знаком божественного благословения.

Клановые крысы (Clanrats)

Основная часть Скавенов - члены Правящих Кланов, таких как Морс, Риктус и Скрутен. Обычные Скавены, так же известные как Клановые Крысы, составляют бесконечные легионы Владыки Разрушений.

— Клановая крыса —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	9	3	3	5	0	0	0

Навыки: Общие знания (Скавены) +10%, Скрытность, Выживание, Восприятие, Лазание, Бесшумность, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Ночное зрение, Специалист в оружии (Праща), Подземная крыса

Доспех: Лёгкий доспех (Кожаный дублет и Кожаная шапка)

Очки доспеха: Голова 1, Руки 1, Торс 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Кинжал или Праща, Щит

Сложность столкновение: Просто

Бегущие-в-ночи клана Эшин (Clan Eshin Night Runners)

Скавены клана Эшин – мастера в воровстве, лицемерии и убийстве. Другие кланы Скавенов справедливо боятся их. Почти все члены клана Эшин являются Бегущими-в-ночи - ассасинами в обучении. Мало кто из них доживает до того, чтобы продвинуться в клановой иерархии.

— Бегущий-в-ночи клана Эшин —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
33%	31%	30%	33%	43%	26%	25%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	9	3	3	6	0	0	0

Навыки: Общие знания (Скавены) +10%, Скрытность +10%, Уклонение, Навигация +10%, Выживание, Восприятие +10%, Лазание, Бесшумность +10%, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Быстроногий, Ночное зрение, Ориентирование, Скиталец, Специалист в оружии (Праща, Метательное), Подземная крыса

Доспех: Лёгкий доспех (Кожаный дублет)

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 1, Ноги 0

Оружие: 2 Одноручных оружия, Праща или Метательная звезда

Сложность столкновения: Средне

Погонщики клана Моулдер (Clan Moulder Packmasters)

Крысолюды клана Моулдер – безумные гении скавенского сообщества. Они используют хирургию, тёмную магию и Искажающие камни, чтобы создать извращённых зверей вроде Огрокрысов ([см. стр. 105](#)). В битве Погонщики направляют этих созданий при помощи кнутов и управляют ими при помощи своего уникальных знаний.

— Погонщик клана Моулдер —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
32%	25%	32%	33%	40%	27%	29%	22%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	5	0	0	0

Навыки: Обучение животных +20%, Командование +20%, Общие знания (Скавены) +10%, Скрытность, Выживание, Восприятие +10%, Лазание, Бесшумность, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Ночное зрение, Специалист в оружии (Опутывающие), Подземная крыса

Особые правила:

- **Мастера кнута:** Погонщики – мастера в управлении Крысоограми, Гигантскими крысами и другими созданиями клана Моулдер. Возглавляя стаю подобных существ, они получают бонус +20% к проверке Обучения животных и Командования.

Доспех: Лёгкий доспех (Кожаный дублет и Кожаная шапка)

Очки доспеха: Голова 1, Руки 1, Торс 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Кнут

Сложность столкновения: Просто

Магия Скавенов (Skaven Magic)

Наиболее сильными заклинателями Скавенов являются Серые провидцы (Grey Seers). Эти коварные колдуны – могущественные лидеры общества Скавенов. Так как Магия Скавенов в деталях в этой книге не представлена, вы можете имитировать магию Серых Провидцев при помощи различных карьер Магов. Используйте талант Тайные знания (Хаос), заменив заклинание Призыв малого демона на заклинание Молния и Призыв группы демонов на Шторм молний. Серые провидцы могут повышать результат своего броска Сотворения, используя жетоны Искажающего камня. Каждый жетон добавляет +3 к следующему

броску Сотворения. Однако, использование необработанного Искажающего камня повышает опасность проявления Проклятья Тзинча. Дубли (одинаковые значения) в броске Сотворения считаются за три, а три одинаковых значения - за четыре. Серые проводцы обычно носят с собой 1к10 жетонов Искажающего камня.

Чумные монахи клана Пестиленс (Clan Pestilens Plague Monks)

Пестиленс – самый гнусный клан Скавенов. Они посвящают себя болезням и угасанию с религиозным пылом. Чумные монахи олицетворяют это рвение. Эти аколиты покрыты язвами, обёрнуты в пропитанные гноем бинты и окружены роем мух. Их бешеные атаки действительно страшны.

— Чумной монах клана Пестиленс —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	4	5	0	0	0

Навыки: Академические знания (Теология) +10%, Общие знания (Скавены) +10%, Скрытность, Уклонение, Выживание, Восприятие, Лазание, Бесшумность, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Бесстрашный, Бешенство, Ночное зрение, Соппротивление болезням, Подземная крыса

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: 2 Одноручных оружия

Сложность столкновения: Просто

Застрельщики клана Скрайр (Clan Skryre Skirmishers)

Клан Скрайр специализируется на смешении злой магии и тёмных Скавенских технологий. Техномаги создают огромное количество разрушающего оружия, большая часть из которого работает на Искажающем камне. Застрельщики используют наиболее портативные виды этого оружия для поддержки Клановых крыс во время атак.

— Застрельщик клана Скрайр —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
30%	35%	30%	30%	44%	32%	28%	15%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	5	0	0	0

Навыки: Академическая знания (Инженерия), Общие знание (Скавены) +10%, Скрытность, Выживание, Восприятие, Лазание, Бесшумность, Знание языков (Квикиш), Плавание

Таланты: Мастер огнестрельного оружия, Ночное зрение, Быстрая перезарядка, Специалист в оружии (Огнестрельное), Подземная крыса

Особые правила:

- **Оружие техномагов:** Застрельщики клана Скрайр используют огнестрельное оружие, которое стреляет Искажающим камнем. Самые распространённые типы – это Искажающий джеззайл и Искажающий пистоль. Искажающий джеззайл имеет те же характеристики, что и Хохландская длинноствольная винтовка, но наносит 5 очков Урона. Искажающий пистоль имеет те же характеристики, что и обычный Пистоль, но имеет следующие отличия: Урон 5 и Дистанция 10/20.

Доспех: Лёгкий доспех (Кожаный дублет)

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Искажающий джеззайл или 2 Искажающих пистоля

Сложность столкновения: Средне

Сквиги (Squigs)

Сквиги – круглые существа с маленькими глазами, клыкастыми пастями, и короткими, но мускулистыми ногами, заканчивающимися когтями. Их цвет и форма крайне разнообразны, и ни один не похож на другого. Интеллект Сквига чуть выше, чем у гриба. Ночные гоблины используют их и в качестве ездовых животных и еды. См. **Гоблины** и **Ночные гоблины** [стр. 97](#), чтобы узнать о Наездниках на сквигах.

— Сквиг —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
42%	0%	53%	35%	56%	5%	22%	5%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Навыки: Уклонение

Таланты: Естественное оружие, Ночное зрение, Тревожащий, Железная воля

Особые правила:

- *Мутации Хаоса:* сделайте бросок 1к10, чтобы определить количество мутаций: 1-4=1 мутация, 5-8=2 мутации, 9-10=3 мутации, затем сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса**, чтобы определить мутации.
- *Случайное движение:* Сквиги настолько тупы, что могут перемещаться в любом направлении. Делайте бросок 1к10 для того, чтобы определить характеристику Скорость для Сквига в начале каждого раунда, когда он двигается.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Зубы

Сложность столкновения: Сложно

Скелеты (Skeletons)

Скелеты появляются, когда некроманты разоряют кладбища и поднимают кости мёртвых. Это безмозглые создания, которых необходимо контролировать магией, чтобы они не вернулись к своему вечному сну. Они лишены не только интеллекта, также им не нужно есть или отдыхать, они никогда не отступают и не сдаются.

— Скелет —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
25%	20%	30%	30%	25%	—	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	10	3	3	4	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Бесстрашный, Ночное зрение, Нежить

Особое правило:

- *Безмозглый:* Скелеты – это оживлённые кости, лишённые разума и собственной воли. У них нет характеристик Интеллект, Сила воли и Обаяние, соответственно они не могут проходить или проваливать проверки, основанные на этих характеристиках.
- *Волочащийся:* Скелеты неумолимы, но медлительны. Они не могут совершать действие бег.

Доспех: Лёгкий доспех (Кожаная кираса и Кожаная шапка)

Очки доспехов: Голова 1, Руки 0, Торс 1, Ноги 0

Оружие: Одноручное оружие, Кинжал или Лук

Сложность столкновения: Просто

Снотлинги (Snotlings)

Снотлинги сильно напоминают Гоблинов, но они заметно меньше своих сородичей. Они также зелёные, с маленькими, но острыми зубами, небольшими пороссячьими глазками, длинными конечностями, пятнистыми ушами и длинными носами. Они, возможно также, самая жалкая разумная раса, которую только можно представить. На самом деле, думать о них, как о «разумных» – это комплимент. Когда Снотлинги

собираются идти в атаку, они сбиваются в кучу и атакуют толпой. Все Снотлинги в толпе нагромождаются в одном месте, а не пытаются атаковать с разных сторон и просто давят противника числом. Они настолько слабы, что даже не могут понять, что они в опасности.

— Снотлинг —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
15%	0%	12%	15%	30%	12%	10%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	4	1	1	4	0	0	0

Навыки: Скрытность, Выживание, Восприятие, Лазание, Знание языков (Гоблинское наречие)

Таланты: Бесстрашный, Ночное зрение

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Кинжал

Сложность столкновения: Очень легко

Тролли (Trolls)

Тролли большие, сильные и ошеломляюще тупые. Их кожа имеет самые разные оттенки, начиная от травянисто-зелёного у Речных троллей и заканчивая серым и голубым у Каменных троллей. Судя по их внешности и поведению, они могут быть не слишком далёкими родственниками Зеленокожих.

Тролли предпочитают атаковать дубинками или естественным оружием, но при необходимости они могут «смягчить» броню противника собственной рвотой, перед тем как уложить его дубиной. Группа Троллей может неплохо работать вместе, атакуя небольшие отряды, но только до тех пор, пока один из противников не погибнет. В этом случае обычно хотя бы один Тролль отвлекается и начинает пожирать труп, что также отвлекает остальных и является причиной схватки между Троллями, ссорящимися из-за отборных кусков мяса.

Обычные тролли (Common Trolls)

К большому сожалению добрых граждан Старого Света Обычных троллей можно найти повсюду. Они предпочитают селиться рядом с дурно-пахнущими местами, но почти каждый Тролль, сооружающий себе дом на гниющих болотах или около стоячих вод, встречает другого, который уже захватил подходящую грязную кучу или покинутый дом, в котором всё ещё гниёт пища и по углам разлагаются дохлые кошки.

— Обычный тролль —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
37%	15%	51%	48%	20%	18%	27%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	30	5	4	6	0	0	0

Навыки: Запугивание, Восприятие, Лазание или Плавание, Знание языков (Гоблинское наречие)

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное).

Особые правила:

- *Регенерация:* В начале каждого раунда Тролль восстанавливает 1к10 Здоровья. Раны, нанесённые огнём, не могут регенерироваться. Способность перестаёт работать, если Тролль умирает.
- *Тупость:* Тролли очень тупы, и часто забывают, что именно они собирались сделать. Каждый раз, когда Тролль встречает что-то, что может его отвлечь, вроде свежего трупа, или особо сильного запаха, он должен успешно пройти проверку на Интеллект или бросить всё, чем он был занят до этого, и увлечься новым предметом (продолжая пример: начать пожирать труп или начать искать источник запаха). Если Тролля атакуют, ему гораздо сложнее отвлечься и проверка становится Лёгкой (+20%).
- *Рвота:* В качестве полного действия Тролль может выпустить струю рвоты на противника, сражающегося с ним в ближнем бою: это разъедающая и отвратительно-пахнущая жидкость, чья мерзость не поддаётся

описанию. Рвота автоматически наносит 5 очков Урона и игнорирует все Очки Доспеха. От неё можно уклониться, но нельзя парировать (по вполне очевидным причинам).

Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0
Оружие: Когти и Двуручное оружие
Сложность столкновения: Трудно

Тролли Хаоса (Chaos Trolls)

Тролли Хаоса ещё страшнее, уродливее и воняют сильнее, чем их нормальные сородичи. Они, как правило, мутируют, соприкасаясь с Хаосом, и едва ли напоминают Обычных троллей, не считая размера и дикости. Вожди Хаоса стараются привлечь на свою сторону Троллей, когда только это становится возможным. Может быть, эти существа и тупы, но их способность разрушать всё на своем пути впечатляет.

— Троль Хаоса —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
39%	15%	54%	48%	20%	18%	27%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
4	32	5	4	6	0	0	0

Навыки: Запугивание, Восприятие, Лазание или Плавание, Знание языков (Тёмное наречие, Гоблинское наречие)

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное)

Особые правила:

- *Мутации Хаоса:* Сделайте бросок 1к10, чтобы определить количество мутаций: 1-5=1 мутация, 6-10=2 мутации, затем сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса**, чтобы определить мутации.
- *Регенерация:* см. **Обычные тролли**.
- *Тупость:* см. **Обычные тролли**.
 - *Рвота:* см. **Обычные тролли**.

Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0
Оружие: Когти и Двуручное оружие
Сложность столкновения: Трудно

Речные тролли (River Trolls)

Речные тролли чем-то напоминают дно реки, особенно если русло покрыто отложениями, слизью, гниющими растениями, рыбьими скелетами и другими вонючими отходами, чья точная природа и происхождение слишком ужасны, чтобы о них говорить. По всей вероятности, Речные тролли воняют даже больше, чем речное дно, поскольку с собственной вонью Тролля смешивается зловещий запах, истекающий из грязных пятен на его коже.

— Речной тролль —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
36%	15%	51%	44%	22%	18%	27%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	29	5	4	6	0	0	0

Навыки: Запугивание, Восприятие, Лазание, Знание языков (Гоблинское наречие), Плавание +10%

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное)

Особые правила:

- *Регенерация:* см. **Обычные тролли**.

- *Ужасная воооонь*: Из-за зловония, исходящего от Речных троллей, противники сражающиеся с ними в ближнем бою получают штраф -10% к характеристике Рукопашная, если только они не лишены обоняния или оно практически отсутствует.
- *Тупость*: см. **Обычные тролли**.
- *Рвота*: см. **Обычные тролли**.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Двуручное оружие

Сложность столкновения: Трудно

Каменные тролли (Stone Trolls)

Каменные тролли живут в скалистых горах и сами состоят из большого количества камней. Естественная магическая стойкость камня наделяет их определённой степенью магической стойкости.

— Каменный тролль —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
38%	15%	51%	49%	18%	18%	30%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
3	32	5	4	6	0	0	0

Навыки: Запугивание, Восприятие, Лазание +20%, Знание языков (Гоблинское наречие)

Таланты: Бесстрашный, Пугающий, Естественное оружие, Ночное зрение, Специалист в оружии (Двуручное)

Особые правила:

- *Магическая яма*: При попытке противостоять заклинаниям или магическим эффектам Каменный тролль получает +30% бонус к Силе воли.
- *Регенерация*: см. **Обычные тролли**.
- *Тупость*: см. **Обычные тролли**.
- *Рвота*: см. **Обычные тролли**.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Когти и Двуручное оружие

Сложность столкновения: Трудно

Умертвия (Wights)

Умертвия – останки смертных героев, возрождённых от вечного сна собственной злой волей и сильной магией, исходящей от тех, кто погрузил их в могильные курганы много веков назад. Умертвия почти всегда облачены в полный доспех, но под шлемами видны их бледные лица, а из под доспехов – призрачные останки их долго разлагающихся тел. Большинство из них больше не имеет плоти – только кости, потемневшие от долгого контакта с почвой и лица, застывшие в мрачной и воинственной гримасе.

Комбинация доспехов и костей делает их крайне устойчивыми, но также и даёт их противникам фору, поскольку они не бестелесные неосязаемые чудовища, как Спектры или Призраки. Умертвия сохраняют свои боевые навыки и опыт, и многие из них сражаются столетиями и даже тысячелетиями, уже, будучи Нежитью.

— Умертвие —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	15	4	4	4	0	0	0

Навыки: Восприятие, Знание языков (Классический)

Таланты: Пугающий, Ночное зрение, Нежить

Особые правила:

Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	11	3	3	5	0	0	0

Навыки: Общие знания (Эльфы), Уклонение, Запугивание, Навигация, Выживание, Восприятие, Гребля, Управление судном, Лазание, Поиск, Знание языков (Эльтарин), Специалист в оружии (Арбалет), Плавание, Питки

Таланты: Невозмутимый, Отличное зрение, Молниеносные рефлексy, Ночное зрение, Прирождённый воин

Особые правила:

- *Плащ морского дракона:* У всех эльфийских корсаров есть длинный плащ из кожи Морского Дракона, знак их положения в их сложном обществе. Эта защита считается Средним доспехом (базовым), дающим 2 Очка Доспеха в зоне Торс. Плащ морского дракона необходимо покрывать защитной слизью, которую умеют делать Друкаи. В противном случае плащи высыхают и распадаются в пыль.

Доспех: Средний доспех (Полный кожаный доспех, Шлем, Плащ морского дракона)

Очки доспеха: Голова 3, Руки 1, Торс 3, Ноги 1

Оружие: 2 Одноручных оружия, Многозарядный арбалет

Сложность столкновения: Средне

— Приложение I: Лошади —

Хотя лошади являются наиболее распространёнными ездовыми животными, в Старом Свете есть много других видов животных, которых можно оседлать. Это приложение предоставляет данные о существах, наиболее часто использующихся с этой целью. Вдобавок, Гигантские пауки **см. стр. 1**, Гигантские волки **см. стр. 1** и Дикие кабаны **см. стр. 1** часто используются Зеленокожими в качестве кавалерии. Все этих существ можно использовать как тягловых, для перевозки грузов (см. стр. 108 WFRP).

Боевые кони (Destriers)

Боевые кони — это тяжёлые боевые скакуны, которых предпочитают использовать различные рыцарские ордена Старого Света. Их дрессировка, упряжь и содержание стоят дорого, поэтому их редко можно увидеть вне военных организаций.

— Боевой конь —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
30%	0%	45%	45%	30%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	18	4	4	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Сложность столкновения: Просто

Демонические кони (Daemonic Mounts)

Лучшие бойцы Разрушительных сил ездят верхом на этих Демонических зверях. Так как они существа Хаоса, они могут принимать бесконечное количество обличий, но самым распространённым является Демонически боевой конь, с горящими красными глазами и ядовитым дыханием.

— Демонический конь —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
41%	0%	58%	59%	34%	13%	38%	10%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	28	5	5	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Демоническая аура, Острые чувства, Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Жестокий удар, Железная воля

Особые правила:

- *Мутации Хаоса:* Большие рога. Есть 50% вероятность получения дополнительной мутации. Сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса** для определения дополнительной мутации.
- *Нестабильность:* Пока их владелец жив, Демонические скакуны могут не беспокоиться о своей связи со Старым Светом. Однако, если их всадник убит, проявляется следующий эффект: в каждом раунде, где Демонический конь был ранен оружием ближнего боя, но не смог нанести урон в ответ, он обязан сделать успешную проверку Силы Воли, или возвратиться обратно в Царство Хаоса, из которого был призван.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Копыта и Большие рога

Сложность столкновения: Сложно

Ездовые лошади (Riding horses)

Обычно знать Старого света использует в качестве скакунов Ездовых лошадей.

— Ездовая лошадь —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
25%	0%	38%	38%	30%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
0	12	3	3	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Нет

Сложность столкновения: Очень легко

Кони Хаоса (Chaos Steeds)

Рыцари Хаоса ездят на этих мутировавших боевых конях. Хотя их некогда прекрасные шкуры теперь покрыты нарывами и струпами, Кони Хаоса – сильны и выносливы в бою.

— Конь Хаоса —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
38%	0%	49%	45%	30%	10%	16%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	18	4	4	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар, Жестокий удар

Особые правила:

- *Мутации Хаоса:* Сделайте бросок 1к10, чтобы определить количество мутаций: 1-5=1 мутация, 6-10=2 мутации, затем сделайте бросок в соответствии с таблицей **2-1: Расширенные Мутации Хаоса**, чтобы определить мутации.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Сложность столкновения: Средне

Кошмары (Nightmares)

Вампиры и Умертвия часто ездят на этих неживых лошадях. Это оживлённые трупы могучих коней, чьи гниющие тела полны опарышей. Вампиры Кровавого дракона особенно любят использовать Кошмаров.

— Кошмар —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
24%	0%	40%	40%	25%	—	—	—
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	4	8	0	0	0

Навыки: Нет

Таланты: Естественное оружие, Ночное зрение, Мощный удар, Нежить

Особые правила:

- Безмозглый:* Кошмары лишены разума и собственной воли. У них нет характеристик Интеллект, Сила воли и Обаяние, соответственно они не могут проходить или проваливать проверки, основанные на этих характеристиках.
- Волочащийся:* Кошмары неумолимы, но медлительны. Они не могут совершать действие бег.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Сложность столкновения: Просто

Лёгкие боевые кони (Light Warhorses)

Этих лошадей обучают специально для боя. Они могут атаковать и не боятся запаха крови. Это излюбленные скакуны Мародёров Хаоса, Имперских пистольеров и Кислевитской кавалерии.

— Легкий боевой конь —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
30%	0%	40%	40%	30%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	14	4	4	8	0	0	0

Навыки: Восприятие +10%, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Копыта

Сложность столкновения: Просто

Пони (Ponies)

Пони используются в качестве выючных животных и для верховой езды низкорослыми расами, вроде Гномов и Полуросликов.

— Пони —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
25%	0%	35%	35%	35%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
0	12	3	3	6	0	0	0

Навыки: Восприятие, Плавание

Таланты: Острый слух, Острые чувства
Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0
Оружие: Нет
Сложность столкновения: Очень легко

Эльфийские кони (Elven Steeds)

Эльфийские кони известны своей красотой и скоростью. Эта порода изначально появилась в Ультуане. Последний табун чистокровных Эльфийских коней Старого света можно найти только в Атель-Лорен. Только самым исключительным людям выпадает шанс оседлать Эльфийского коня.

— Эльфийский конь —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
36%	0%	43%	41%	42%	10%	10%	20%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	16	4	4	9	0	0	0

Навыки: Уклонение, Восприятие +20%, Плавание
Таланты: Острый слух, Превосходное зрение, Острые чувства, Естественное оружие, Мощный удар
Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0
Оружие: Копыта
Сложность столкновения: Средне

— Приложение II: Животные —

Старый Свет – опасное место, скорее дикое, чем цивилизованное. Поселения людей – всего лишь маленькие бастионы посреди широкого зелёного моря. Густые леса, покрывающие большую часть Империи, и близлежащие горы совсем не исследованы. Горожане воспринимают мир за пределами крепостных стен со страхом и суеверием, приписывая сверхъестественные силы всем существам подряд. Способность Хаоса искажать почти любое существо заставляет людей с недоверием относиться к диким зверям и даже к одомашненным. Это приложение предоставляет данные о животных, не появлявшихся в WFRP и Приложении I.

Дичь (Prey animals)

Дичь – это целый ряд существ от крошечных кроликов до больших лосей, с целой кучей видов в промежутке. Это, как правило, безобидные животные, ведомые инстинктом выживания. Самой лучшей защитой для них будет как можно быстрее убежать от хищника, поскольку их боевые способности оставляют желать лучшего.

— Малая дичь —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
25%	0%	6%	4%	38%	10%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	2	0	0	6	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%
Талант: Бегун, Острые чувства
Доспех: Нет
Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0
Оружие: Безоружен
Сложность столкновения: Очень легко

— Крупная дичь —

Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
33%	0%	36%	38%	30%	6%	10%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	17	3	3	7	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%

Талант: Острые чувства, Естественное оружие

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Различное Естественное оружие

Сложность столкновения: Легко

Змеи (Snakes)

В Старом Свете обитает множество видов змей. Большинство из них совершенно безвредные существа, если их не тревожить. Одной из наиболее ядовитых, и, следовательно, опасных разновидностей, является лесная гадюка, встречающаяся в Империи повсеместно.

— Змея —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
33%	0%	10%	14%	30%	6%	18%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
1	5	1	1	3	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%

Таланты: Естественное оружие

Особые правила:

- **Ядовитый укус:** Если атака наносит хотя бы 1 очко Урона, то жертва дополнительно теряет еще 2 очка Здоровья, если не пройдет **проверку на Стойкость**.

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Зубы

Сложность столкновения: Очень просто

Небольшие пернатые хищники (Small Raptors)

Гигантские орлы и Ястребы – самые большие хищники во всём Старом Свете, но эти характеристики принадлежат таким птицам, как соколы и совы.

— Небольшой пернатый хищник —							
Основной профиль							
Р	Б	С	Ст	Лв	Инт	СВ	ОБ
36%	0%	10%	10%	35%	11%	20%	0%
Вторичный профиль							
Ат	Зд	БС	БСт	Ск	М	Обз	ОС
2	6	1	1	2(8)	0	0	0

Навыки: Восприятие +20%

Таланты: Отличное зрение, Летун, Острые чувства

Доспех: Нет

Очки доспеха: Голова 0, Руки 0, Торс 0, Ноги 0

Оружие: Безоружен

Сложность столкновения: Очень легко

Приложение III:

Дополнительные таблицы Зон поражения

WFRP содержит всего одну таблицу Зон поражения и ряд правил, которые позволяли Мастеру игры иметь дело с существами различных размеров и форм. Это приложение заменяет одну-для-всех таблицу на шесть различных таблиц, которые охватывают большинство существ Старого Света. Здравый смысл всё ещё необходим, но использование данных таблиц уменьшает необходимость обсуждений происходящего с Мастером. Вдобавок, помимо таблиц Зон поражения, это приложение включает в себя 5-ю таблицу Критических эффектов, описывающую воздействие на крылья.

Таблицы Пр.-1

Зона поражения двуногих

Это стандартная таблица зон поражения. Используется для гуманоидов вроде Эльфов, Гномов, Орков и Огров.

Результат	Зона
01-15	Голова
16-35	Правая рука
36-55	Левая рука
56-80	Торс
81-90	Правая нога
91-00	Левая нога

Таблица Пр.-2:

Зоны поражения Крылатых Двуногих

Используйте эту таблицу для созданий вроде Гарпий или Фурий Хаоса.

Результат	Зона
01-15	Голова
16-25	Правая рука
26-35	Левая рука
36-45	Правое крыло
46-55	Левое крыло
56-80	Торс
81-90	Правая нога
91-00	Левая нога

Таблица Пр.-3:

Зоны поражения Четвероногих

Используйте эту таблицу для созданий вроде Лютого волка, Гигантской крысы или Единорога.

Результат	Зона
01-15	Голова
16-60	Торс
61-70	Правая передняя нога
71-80	Левая передняя нога
81-90	Правая задняя нога
91-00	Левая задняя нога

Таблица Пр.-4

Зоны поражения Крылатых Четвероногих

Используйте эту таблицу для Драконов, Грифонов, Пегасов и пр.

Результат	Зона
01-10	Голова
11-20	Правое крыло
21-30	Левое крыло

31-60	Торс
61-70	Правая передняя нога
71-80	Левая передняя нога
81-90	Правая задняя нога
91-00	Левая задняя нога

Таблица Пр.-5
Зоны поражения четвероногих гуманоидов

Используйте таблицу для существ типа Быкоцентавров, Центигоров и Драконоогров.

Результат	Зона
01-10	Голова
11-20	Правая рука
21-30	Левая рука
31-60	Торс
61-70	Правая передняя нога
71-80	Левая передняя нога
81-90	Правая задняя нога
91-00	Левая задняя нога

Таблица Пр.-6
Зона поражения птиц

Используйте эту таблицу для существ вроде Гигантских орлов и Ястребов.

Результат	Зона
01-15	Голова
16-35	Правое крыло
36-55	Левое крыло
56-80	Торс
81-90	Правая нога
91-00	Левая нога

Таблица Пр.-7: Критические эффекты – Крылья	
к10	Эффект
1	Травма крыла. Штраф -10% ко всем проверкам на 1 раунд.
2	Скользкий удар. Летающее существо должно сделать Обычную (+10%) проверку на Ловкость или немедленно потерять 1 уровень высоты. Существо, находящееся на земле, не может взлететь в следующий ход.
3	Повреждение крыла. Скорость полёта уменьшается на 2. Летающее существо должно пройти Сложную (-10%) проверку на Ловкость или немедленно потерять один уровень высоты. Существо, находящееся на земле, не может взлететь 1к10 раундов.
4	Разорванное крыло. Скорость полёта уменьшается на 4. Летающее существо должно пройти Очень трудную (-30%) проверку на Ловкость или немедленно потерять один уровень высоты. Существо, находящееся на земле, не может взлететь 1к10 раундов.
5	Бездействующее крыло. Скорость полёта падает до 0. Летающее существо падает, получая повреждения, соответствующие его высоте. Существо, находящееся на земле, не может взлететь, пока остаётся тяжело раненым.
6	Разрезано основание крыла. Скорость полёта падает до 0. Летающее существо падает, получая повреждения, соответствующие его высоте. Существо, находящееся на земле, не может взлететь, пока остаётся тяжело раненым. Потеря крови такова, что у существа есть 20% вероятность умереть в каждом раунде, пока не будет оказана медицинская помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правила Быстрой смерти для дальнейшего Критического урона.
7	Крыло превращается в кровавый обрубок и существо считается беспомощным. Тоже, что и при 6-ти, но если существо переживёт схватку, оно должно успешно пройти проверку на Стойкость или навсегда потерять способность к полёту.
8	Крыло разорвано, существо считается беспомощным. Как и 6, только персонаж навсегда теряет способность летать.

9	Разорвана главная артерия. Через долю секунды персонаж падает, и кровь бьёт фонтаном из обрубка крыла. Почти моментальная смерть от шока и потери крови.
10	Убит эффектным и кровавым способом. МИ сам придумывает описание.

Таблицы Критического урона и Критических эффектов, которые приведены ниже, отсутствуют в оригинале данной книги и присутствуют здесь для удобства Мастера Игры.

Таблица Прил.-8: Критический урон										
1к100	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
01-10	5	7	9	10	10	10	10	10	10	10
11-20	5	6	8	9	10	10	10	10	10	10
21-30	4	6	8	9	9	10	10	10	10	10
31-40	4	5	7	8	9	9	10	10	10	10
41-50	3	5	7	8	8	9	9	10	10	10
51-60	3	4	6	7	8	8	9	9	10	10
61-70	2	4	6	7	7	8	8	9	9	10
71-80	2	3	5	6	7	7	8	8	9	9
81-90	1	3	5	6	6	7	7	8	8	9
91-00	1	2	4	5	6	6	7	7	8	8

Таблица Прил.-9 Критические эффекты - Руки	
к10	Эффект
1	Предмет выпадает из рук. Если в руке щит, то он остается в руке из-за ремня.
2	Рука немеет из-за удара и не может использоваться в течение одного раунда.
3	Ладонь не функционирует до оказания медицинской помощи. Предмет выпадает из руки (кроме щита).
4	Повреждение наруча. Очки Доспеха уменьшается на 1. Они восстанавливаются успешной проверкой умения Ремесло (Бронник). Если у персонажа нет наруча или игроки используют Базовые правила доспехов, то используйте эффект №2.
5	Рука не функционирует до оказания медицинской помощи. Предмет выпадает из руки (кроме щита).
6	Рука отрублена при атаке. Предмет выпадает из руки (кроме щита). Кровопотеря такова, что каждый раунд персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве.
7	Кисть превратилась в кровавые ошметки. Предмет выпадает из руки (кроме щита). Кровопотеря такова, что персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет кисть навсегда.
8	Предплечье напоминает кровавый ошметок. Предмет выпадает из руки (кроме щита). Кровопотеря такова, что персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет предплечье навсегда.
9	Основные артерии разорваны. Спустя доли секунды, персонаж истечет кровью, брызжащей из остатков руки. Смерть от шока и потери крови почти мгновенная.
10	Персонаж убит эффектным и кровавым способом. МИ сам придумывает описание.

Таблица Прил.-10 Критические эффекты - Ноги	
к10	Эффект
1	Персонаж спотыкается. Он может использовать лишь полудействие в свою очередь.
2	Нога немеет от удара. Характеристика Скорость персонажа равна 1 на один раунд и в это время он не может уворачиваться и получает штраф -20% на проверки, связанные с Ловкостью.
3	Нога не функционирует до оказания медицинской помощи. Характеристика Скорость персонажа равна 1 и он не может уворачиваться. Он страдает от штрафа -20% на проверках, связанные с Ловкостью.
4	Понож поврежден. Очки Доспеха уменьшается на 1. Они восстанавливаются успешной проверкой умения Ремесло (Бронник). Если у персонажа нет поножи или игроки используют Базовые правила доспехов, то используйте эффект №2.

5	Падение на землю и оглушение. Все проверки и атаки получают штраф -30% на один раунд, необходимо потратить полудействие для того, чтобы встать на ноги.
6	Нога отрублена, и персонаж считается беспомощным. Кровопотеря такова, что жертва имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве.
7	Нога превращается в кровавое месиво, и персонаж считается беспомощным. Кровопотеря такова, что жертва имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если он выживет в битве, пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет ногу навсегда.
8	Нога превращается в кровавое месиво ниже колена, и персонаж считается беспомощным. Кровопотеря такова, что жертва имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет ногу ниже колена навсегда.
9	Основные артерии разорваны. Спустя доли секунды, персонаж истекает кровью, брызжащей фонтаном из развороченного бедра. Смерть от шока и потери крови почти мгновенная.
10	Персонаж убит эффектным и кровавым способом. МИ сам придумывает описание.

Таблица Прил.-11 Критические эффекты - Голова

к10	Эффект
1	Персонаж ошеломлен ударом. Он может осуществить лишь полудействие в следующий ход.
2	Звон в ушах и головокружение от удара. Персонаж не может действовать один раунд.
3	Рана головы. Кровь заливает глаза, и персонаж получает штраф -10% на проверки Рукопашной, до получения медицинской помощи.
4	Защита повреждена. Очки Доспеха уменьшаются на 1. Они восстанавливаются успешной проверкой умения Ремесло (Бронник). Если у персонажа нет Доспеха или игроки используют Базовые правила доспехов, то используйте эффект №2.
5	Падение на землю и оглушение. Все проверки и атаки получают штраф -30% на один раунд, необходимо потратить полудействие для того, чтобы встать на ноги.
6	Без сознания на 1к10 раундов.
7	Без сознания на 1к10 минут. Используйте правило Быстрой смерти для любых дальнейших критических ударов по жертве.
8	Лицо разбито, и персонаж падает на землю. Кровопотеря такова, что персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или потеряет один глаз навсегда.
9	Череп пробит сокрушительным ударом. Мгновенная смерть.
10	Персонаж убит эффектным и кровавым способом. МИ сам придумывает описание.

Таблица Прил.-12 Критические эффекты - Торс

к10	Эффект
1	Прерывается дыхание из-за удара. Все проверки и атаки получают штраф -20% на один раунд.
2	Удар в пах. Боль такова, что персонаж не может предпринимать никаких действий на один раунд.
3	Ребра повреждены мощной атакой. Персонаж получает штраф -10% на проверки Рукопашной, до получения медицинской помощи.
4	Доспех поврежден. Очки Доспеха уменьшаются на 1. Они восстанавливаются успешной проверкой умения Ремесло (Оружейник). Если у персонажа нет Доспеха или игроки используют Базовые правила доспехов, то используйте эффект №2.
5	Падение на землю и прерывание дыхания от удара. Все проверки и атаки получают штраф -20% на один раунд, необходимо потратить полудействие для того, чтобы встать на ноги.
6	Без сознания на 1к10 раундов.
7	Удар приводит к серьезному внутреннему кровотечению и персонаж беспомощен. Кровопотеря такова, что персонаж имеет 20% шанса умереть каждый раунд, пока не получит медицинскую помощь. Проверка проводится в начале очереди действий жертвы каждый раунд. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве.

8	Позвоночник сломан, и персонаж падает на землю. Персонаж не может ничего делать, пока не получит медицинскую помощь, и считается беспомощным. Используйте правило Быстрой смерти для любого дальнейшего критического удара по жертве. Если персонаж выживет в битве, то пусть пройдет проверку Стойкости или он навсегда будет парализован ниже пояса.
9	Несколько внутренних органов разорваны от сокрушительного удара, приводящего к смерти за считанные секунды.
10	Персонаж убит эффектным и кровавым способом. МИ сам придумывает описание.