

ТЕНЬ СТРАННОГО ВОЛШЕБНИКА



РОБЕРТ ДЖ. ШВАЛБ

ТЕНЬ СТРАННОГО ВОЛШЕБНИКА

Автор, разработка игры и художественное руководство: Роберт Дж. Швальб

Предисловие: Зеб Кук

Редактура и разработка: Ким Мохан

Дополнительная редактура: Дженнифер Кларк Уиллес, Джей Спайт

При участии: Даниэль Хайнрих, Даниэль Кастил, Хал Менголд

Вычитка: Дэвид Сатник, Джей Спайт

Дизайн обложки, графический дизайн и вёрстка: Кара Гамильтон

Художник обложки: Маттео Спирито

Иллюстраторы: Хуан Лоз Барера, Йессон Беллаица, Эндрю Кларк, Бьяджо д'Алессандро, Чагдаш Демиралып, Ним Дюхёрст — Kasgovs Maps, Джек Кайзер, Катерина Ладон, Бритт Мартин, Мария Розария Монтичелли, Виктор Морено, Митч Мюллер, Мэттью Мислински, Эдуардо Нюнс, Мирко Паганесси, Клаудио Позаш, Розна И. Розенберг, Фил Симпсон, Маттео Спирито, Ким ван Дёен, Одри Васильченко, Серджио Вилла-Исаза, Кардин Янис

Оформление листа персонажа: Даниэль Хайнрих и Кара Гамильтон

Участники тестирования: Даниэль Алонзо-Соски, Красная Десница Рока Крализек, Токно Лифт, Матей «Тауматург» Новотны, Эндрю «MooseRohDah» Хак, Бруно Гил Масса, Джаред Колдвелл и все замечательные люди с сервера Discord

Особые благодарности: Шон Андерсон, Шон и Бет Мейлдер, Николас Кассиди, Трой Йост, Fezzwick, Джарред Д. Колдуэлл, Йорген Сэтермо, Рэймонда Беннетт, FSHSchmo's Amazing Tabletop Podcast & Stream, Монтана Бобински, Алекс Драконом, Брайан Маккой, Гленн Селвуд, Адам Сафват, Ник Армстронг, Майлз Мартин, Уилл Бринтс, Фабиан Рехт, Алекс Бласс, Zeokroe, Ja, Марсель Зигерт, Wolfbane, Джо Кастелли, Нассер Аль Алави, Шейн Мориарти, Ирина и Рэндалл Дори, Гийом Перрино, Мэттью Миллер, Марс, Маршалл Лемон, Закари Смелли, Джеффри Биндер, Джефф Робинсон, Тарас Сердюк, Дэвид ДеРоша, Кристофер Дэвис, Джон Бриттон, Мэтт Ричардсон, Николас Э. Джексон, Патрик П., Лорен и Джонатан Шайвали, Джеймс Нильсен, Лукас Скрадлант, Джейкоб Уильям Вагнер, Даниэль Хоффманн, Ardanians Iigbæger, LibbyLuvShanx, Кристофер Бойд, Джулиан С. Стеен, Юджин Хельм, Алан Браун, hellRadB, Lahee, Мэтт Лайвал, Лукас Пейдаж, Дуэйн Макдональд, Эйджей Кейн Хаффуара, Дрю «Secondhand» Скапп, Шон Д. Бертон, Томас Кавана, Холи Джека, Калеб Александер, Ронни Андерсен @ Ra Press, Джаспер Даскмайр (GZ), Арик Вилер, Итан ДеЙонг, Мэтт Робертс, Закария Дехлави, Д. В. Стори, Даррен и Джилл Пирс, Крис Гринг, Revenant213, Ариан МакИниис, The Sage Experiment, Аюк Рассел, Дэвид Шанк, Бенджамин Менар, Lord of the Dance, Кайл Оппи, Балаж «Glowface» Фелдеш, Джеймс Дезомитс, Ричард CHEMEX Роис, Стивен Кей Кенони, Джо Гилман, Джордж С., Джованни Ферини, Хэрролд Сизорс, Этьен Герри, Марк Крэдок, Зак Чапман, Джозеф Шарки, Мэттью Скэйл, Мэттью А. Эдгелл, Изн Харрис, Ostorhobia, Кевин «Dungeon Muse» Мэдисон, Николас Скайрис, Брайан Мэйс, Тревор Бэйкин, Стивен Рэдни-Макфарланд, Джейсон Капалка, Александр Яневич, Майк ДеВиллар, Крис Хит, Грегори Moses Мартин, Стивен Гюнтер, Массимо WYRD Кранки, Ноа МакКаммон, Калеб Скотт, Джефф Джонс, Родни Томпсон, А. Ф. Риццо, Майкла Орвала, Митчелл Граббс (+1toHit), Натан Саммар, Шейн Харш (Legendsmiths), Literally Made of Fire, Аллен Rebel Дэвис, МакКендри Херрманн, Мэттью Чыонг, Адам Дуучин, Морган К. Симс, Стерлинг Бейтс, Дейв Вайнштейн, Даниэль Дэвис, Кевин Райс, Pellanot, sprach, Адриан Билер, Энди Преин, Райан Джон Гиббс, Ward Bros., Джейсон Коуа, Шиннон Диккенс, Эндрю Хёрли, Tree of Woe, Крализек, Красная Десница Рока, Кайл AtlasDM Кук, Якуб Вонтевич, Франческо Пиппо Полиции, Кристофер csmithere Смит, Марко Стриккер, Naglfar, Дэн Картер, Зак Кенарик, The Wizard of Loneliness, Брэдли Палмер, Джей В., Чони, Straybits, Райан Перси, Ardghal, DM Athos, Никлаус Мартинес, Карсон, Майкла Лонг, Кодей Пэт, Патрик Хили, Polemides290, Шон Драйд, Дэвид А. Эннейбл, OrcishKiwi, The Leislars, Тони Фучина, Франко Ф., Марк Флори, Джеймс Бауэр, Сэм Азиз, Лука Леттьер, Луи Пустер III, Джо Г., Брайан Беккер, Мэттью Форан, Северин Селезны, Аренд Гуавин, Майкла Р., Чарли ЛаКавера, Xiedran and Company, Кристофер Ваккаро, Бентон Lord Gadigan Уилсон, Джейк Миллер, Питер Рыжанич, Марк Швайтер, Бернхард Хеллунд, YorkusRex, Vintoks, Кевин Доначи, Дж. Ф. Винкелер, Алекс и die Montajungs, Жонатас, Джордан Синглтон, Стивен Палмер, Райан Джонсон, Адам Фокс, Кайла Т. Харрис, Беван Андерсон, Алекс Каммер, Джастин Джирарди, Брен Рой, Александр Таньерла, Уильям Байланда, Крис Роббинс, justchris, SpruceGuy, Уильям Бакстон, Грег Циммерман, Hircneos, Мэттью Ogrebeef Сигл, Питер Х. С. Фостер, Begl of Chemes, Fel, Megahertz, Эд Дж., Mantis, CowHunter, Райан Сегин, Гуннар Хольмстейн @ Quest Portal, Адам Уотсон Дэй, Имад Оттала, Патрицио Гонзага, Элиот Айс рри, Джек Мерфи III, Коли Уилсон, Энди Инш, преп. Рори Филадельфия, Вин Акху, Смила, Джон Р. Ритенор, Ричард Батлер, Кристина Стайлс, Шаррон Орелия, Димитрис Зервакис, Макс и Рашел Леон, Токе Вейдби Франк-Албрехтсен, Брайан МакКейн, Оберон Д'Аргос, Дэвид Кьюл, Манфред Самуш, Майкла Хелленбрехт, Вангара Леонхарт, Омер Равив, Шейн Мартин, Ник Кот, ДиДжей Хартед, Майкла Куйк, Марк Нэш, The Freelancing Roleplayer Bond Chui, Эланор Видал, Уильям Йоучин, Стеффен Хютрек, Бьерн Элиесер, Диллон Бёрк, Расты Шанкифорда, Джим и Дон Холтом, FlacoAlto, Бреннан Ките Норман, Орацио Конфорти, Кеннет Вавра, Джо Г. Кушнер, Том Кастелли, Джош Холт, Шон Mad Dad МакАндрюс, С. В. Грыгел, Ларамии Уола, Роберт Секстон, Виктор М. Карденас Эрнандес, Киран Карбери-Шаха, Роберт А. Кратц, Крис Гаучи, Тобиас Беккер, Келли Гриффин, Уильям UncleBilly Рюммер, Доминик Сид Джордан, Дэвид А. Нолян, Лотти Бен Рэндалл, Стефани Рид.

Перевод на русский язык: Арадия Лунь

Редактура русского текста: Константин Звягин, Дорожинский Евгений

Вёрстка на русский язык: Дорожинский Евгений



«Тень Странного Волшебника» © 2026 Schwalb Entertainment, LLC, Студия «Офиздат!»
Все права защищены.

«Тень Странного Волшебника», «Тень Повелителя Демонов», Schwalb Entertainment и связанные с ними логотипы — товарные знаки Schwalb Entertainment, LLC.

Издано Студией «Офиздат!»,
Москва, 2026 год

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	4	Проверки характеристик.....	27	Поиск.....	36	Взбираться и запрыгивать на существ.....	46
ВСТУПЛЕНИЕ.....	4	Проверки атаки.....	27	Скрытность.....	36	Действия в бою.....	46
Странный Волшебник.....	5	Проверки против.....	27	Общение.....	36	Атаковать.....	46
Десять истин.....	5	Благо и худо.....	27	Отношение.....	36	Атаковать.....	46
Знакомое, но другое.....	5	Успехи и провалы.....	28	Понимание отношения.....	37	Сотворить заклинание.....	47
Магия реальна.....	6	Критический успех.....	28	Изменение отношения.....	37	Защищаться.....	47
Развитие технологий.....	6	Критический провал.....	28	Социальные испытания.....	37	Прервать магический эффект.....	47
Боги существуют.....	6	Проверки удачи.....	28	Примеры социальных испытаний.....	37	Искать.....	47
Рейнкарнция смертных.....	6	Размер и досягаемость.....	28	Сделка.....	37	Помочь.....	47
Древние спят.....	6	Защита.....	28	Обращение.....	37	Скрыться.....	47
Первые народы.....	6	Здоровье.....	29	Диспут.....	38	Поменять.....	47
Падшие империи.....	7	Урон.....	29	Союз.....	38	Пересилить.....	47
Тень Странного Волшебника.....	7	Ранен.....	29	Принуждение.....	38	Бежать.....	47
Время героев.....	7	Недеспособен.....	29	Общий язык.....	38	Стабилизировать.....	47
Игровые понятия.....	8	Смерть.....	30	Эффекты слышимости.....	38	Украсть.....	47
Кости.....	8	Отдых.....	30	Запутывание.....	38	Метнуть.....	47
Мудрец.....	8	Время.....	30	Перевод.....	39	Метательные атаки.....	47
Персонажи и группы.....	8	Пагубные эффекты.....	30	Пантомима.....	39	Передать броском.....	48
Пути.....	8	Недуги.....	30	Подслушивание.....	39	Применить талант или черту.....	48
ГЛАВА 1:		Ослеплён.....	30	Чтение по губам.....	39	Применить предмет.....	48
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА.....	9	Замечательство.....	30	Чтение текста.....	39	Сдаться что-то иное.....	48
Уровень.....	10	Подчинён.....	30	Расшифровка шифров.....	40	Реакции.....	48
Родословная.....	10	Проклят.....	30	Языки Пограничья.....	40	Поймать.....	48
Профессии.....	10	Оглушён.....	31	Тайные языки.....	40	Прикрыть союзника.....	48
Снаряжение.....	14	Испуган.....	31	Спутники.....	41	Увернуться.....	48
Внешность.....	14	Удержан.....	31	Прочие действия и передвижение.....	41	Ответная атака.....	48
Предыстория.....	16	Ослаблен.....	31	Вред спутникам.....	41	Перехватить инициативу.....	48
Личность.....	16	Горит.....	31	Потеря управления.....	41	Устоять.....	49
Характер.....	16	Отравлен.....	31	Бой.....	41	Атака.....	49
Общительность.....	18	Держит.....	31	Поле боя.....	41	Оружие.....	49
Надёжность.....	17	Замедлен.....	31	Бойцы.....	41	Естественное оружие.....	49
Настрой.....	18	Ошеломян.....	31	Позиционирование.....	42	Импровизированное оружие.....	49
Восприимчивость.....	17	Без сознания.....	31	Ходы.....	42	Проведение атак.....	49
Дружелюбие.....	17	Спит.....	31	Конец раунда.....	42	Обстоятельства в бою.....	49
Религиозные верования.....	18	Уязвим.....	31	Передвижение в бою.....	42	Применение бонуса урона.....	50
Имена.....	19	Обессилен.....	31	Особые виды передвижения.....	42	Множественные атаки.....	50
Пути новичка.....	20	Под завалом.....	31	Лазать.....	42	Атака двумя оружиями.....	50
Характеристики.....	20	Лишения.....	32	Ползти.....	42	Обездороживание.....	50
Настройка значений.....	20	Недостаток сна.....	32	Упасть.....	42	Особые атаки.....	50
Преимущества пути.....	20	Потеря конечности.....	32	Летать.....	42	Безоружные атаки.....	51
Естественная защита.....	20	Воздействие среды.....	32	Прыгать.....	43	Безоружный удар.....	51
Здоровье.....	20	Огонь.....	32	Оседлать и спешиться.....	43	Толкнуть.....	51
Языки.....	20	Яды.....	32	Отступать.....	43	Подсечка.....	51
Бонус урона.....	20	Инфекция.....	32	Красться.....	43	Схватить.....	52
Традиции.....	20	Удушье.....	33	Встать.....	43	Сотворение заклинаний.....	52
Таланты.....	20	Превращение.....	33	Плавать.....	43	Нацеливание.....	52
Воитель.....	21	Передвижение.....	33	Телепортироваться.....	43	Дальность.....	52
Маг.....	22	Другие способы передвижения.....	33	Скакуны.....	44	Проверки.....	53
Жрец.....	23	Дистанция.....	33	Транспорт.....	44	Ритуалы.....	53
Паут.....	24	Знание.....	34	Препятствия.....	44	Погони.....	53
Главные боги Пограничья.....	25	Профессиональное знание.....	34	Труднопроходимая местность.....	45	Ходы преследуемых.....	53
ГЛАВА 2:		Открытия.....	34	Падение.....	45	Ходы преследователей.....	53
ПРАВИЛА ИГРЫ.....	26	Чувства.....	34	Протискивание.....	45	Обстоятельства в погоне.....	53
Характеристики.....	27	Звук и слышимость.....	34	Малые действия.....	45	Продолжительные погони.....	53
Сила.....	27	Свет и зрение.....	35	Черты способов передвижения.....	45	Окончание погони.....	53
Ловкость.....	27	Искусственный свет.....	35	Ограничения передвижения.....	46	ГЛАВА 3:	
Интеллект.....	27	Завеса.....	35	Вынужденное передвижение.....	46	СНАРЯЖЕНИЕ.....	54
Воля.....	27	Ветер.....	35	Выход из зоны досягаемости.....	46	Торговля.....	55
		Особые чувства.....	36			Качество предметов.....	55

Доступность предметов	55	Хтоническая магия	162	Клинок	209	Пиромант	250
Создание предметов	55	ГЛАВА 5:		Кулак дракона	210	Призыватель	250
Нагрузка	55	ПУТИ ЭКСПЕРТА	166	Мародёр	210	Прорицатель	251
Доспехи	56	Пути битвы	168	Мастер боя	211	Разрушитель	252
Лёгкие доспехи	56	Берсерк	168	Моряк	211	Связующий	252
Средние доспехи	56	Ветеран	168	Рубака	212	Символист	253
Тяжёлые доспехи	56	Гладиатор	169	Скальд	212	Спиритист	254
Щиты	57	Командир	170	Смертоносец	213	Странник	254
Оружие	57	Мастер боевых искусств	170	Стрелок	213	Телеспат	255
Оружие ближнего и дальнего боя	57	Мирмидон	171	Убийца всликанов	214	Техномант	255
<i>Хват</i>	58	Рыцарь	171	Фанатик	214	Умбрамант	256
<i>Требования</i>	58	<i>Последователи</i>	171	Фехтовальщик	215	Хаотик	257
Урон оружия	58	Следопыт	172	Чемпион	215	Хрономант	258
Черты оружия	58	Удалец	173	Чужеземец	216	Чарователь	259
Описания оружия	60	Хранитель	173	Пути богов	216	Пути мастерства	260
<i>Взрывчатка</i>	62	Пути веры	174	Апостол бури	216	Аватар	260
Одежда	63	Воздаятель	174	Бичеватель Нужды	217	Академик	262
Аксессуары	63	Дервиш	174	Благословенный обманщик	218	Белладонна	262
Протезы и кресла-коляски	63	Инквизитор	175	Блаженный кутёжник	219	Боевая машина	263
Снаряжение	64	Капеллан	175	Валькирия	220	Вороний страж	264
Наборы и инструменты	66	Клирик	176	Верховный жрец	221	Гальванист	265
Животные	68	Обетник	176	Вестник рассвета	221	Гений	265
Транспорт	69	Оракул	177	Губитель	222	Демонолог	266
Наймиты	70	Паладин	178	Драконит	222	Забвитель	267
Магические предметы	71	Проводник	179	Древесный смотритель	223	Интриган	268
Расходники	71	Теург	180	Катастрофист	223	Искатель	268
Письмена	72	Храмовник	181	Кракенов раб	224	Истребитель тьмы	269
Диковинки	72	Пути могущества	182	Легат	225	Лазутчик	270
ГЛАВА 4:		Аркист	182	Магистр	225	Мастер ловушек	270
МАГИЯ	75	Артефактер	183	Менада	227	Мистик	271
Алхимия	76	Ведьма	184	Обрядник Луны	227	Невероятный акробат	272
Анимизм	79	Волшебник	185	Перекованный	228	Носитель Чёрного клинка	272
Астромантия	81	Друид	186	Помазанный	229	Охотник на мёртвых	274
Аэромантия	84	Колдун	187	Призыватель предков	230	Палач	274
Боевая магия	87	Псионик	188	Рогатый апостол	230	Пистольер	275
Воззвание	89	Страж природы	189	Сапрофит	231	Повеса	276
Геомантия	91	Элементалист	190	Собиратель душ	232	Подрывник	276
Гидромантия	95	Пути навыка	191	Ткач судьбы	233	Похититель заклинаний	277
Изменение	97	Бард	191	Юстициарий	233	Проклятый	277
Иллюзии	100	Вор	192	Пути магии	234	Психоклинок	278
Криомантия	102	Врач	192	Алхимик	234	Сангвинист	278
Логомантия	105	Заклинатель клинка	193	Анимист	235	Силуэт	279
Некромантия	107	Зверодруг	193	Архимаг	235	Снайпер	279
Ограждение	110	Кицлер	194	Астромант	236	Сорвиголова	280
Онэйромантия	112	Пресмник	195	Аэромант	237	Темносердечный	281
Очарование	115	Разведчик	196	Боевой маг	238	Фактотум	282
Первородная магия	117	Уничтожитель	197	Ведающий	238	Хитрец	282
Пиромантия	120	Чернокнижник	198	Взывать	239	Хорист	283
Плутовство	123	Шарлатан	199	Власть	240	Целитель	283
Порядок	125	Шут	199	Геомант	240	Часовой	284
Призыв	127	ГЛАВА 6:		Гидромант	241	Часовщик	284
Прорицание	130	ПУТИ МАСТЕРА	200	Дьяволист	242	АЛФАВИТНЫЙ	
Психомантия	132	Пути оружия	204	Иерофант	243	УКАЗАТЕЛЬ	286
Разрушение	135	Бритвенный вихрь	204	Иллюзионист	243	ЛИСТ	
Символизм	137	Варвар	204	Криомант	244	ПЕРСОНАЖА	292
Спиритизм	140	Воевода	205	Логомант	244		
Телепортация	143	Головорез	205	Мастер превращений	245		
Тёмные искусства	145	Двухоружник	206	Монстромант	245		
Техномантия	148	Джаггернаут	206	Негодяй	246		
Умбрамантия	150	Дуэлянт	207	Некромант	247		
Хаос	153	Завоеватель	207	Оградитель	248		
Дикая магия	153	Закованный	208	Онэйромант	248		
Хрономантия	159	Кавалерист	208	Первородный охотник	249		

ПРЕДИСЛОВИЕ

Если сорок лет разрабатывать, изучать и водить ролевые игры, легко решить, будто ты уже видел всё, что они могут предложить: НРИ со сложными правилами, НРИ с облегчёнными правилами, НРИ без костей; высокое, историческое и мрачное фэнтези; научное фэнтези, магический реализм, сюрреалистические жанровые смеси и многое другое. Как гласит древнее изречение, «Нет ничего нового под солнцем». Тем приятнее однажды обнаружить, что ты ошибался. И вот появляется игра — *возможно, та самая, которую вы держите в руках*, — которая переворачивает с ног на голову привычные сюжеты и ожидания, создаёт из них нечто новое и напоминает: ролевые игры — это героизм, чудеса и веселье.

Моя вторая половина сразу предупредила: называть кого-то гением никуда не годится — слишком избито, а уж писатель-то должен придумать что-нибудь получше. Поэтому скажу иначе: Роберт Швальб — по-настоящему творческий человек, переполненный идеями и наделённый мастерством, которое позволяет превращать их в отличные игры. Это совсем не просто. Даже придать идеям ясную и увлекательную форму, понятную другим, — серьёзная задача. А затем нужно создать правила, которые помогут этим идеям раскрыться, не лишив их жизни и очарования. Многие разработчики преуспевают либо в одном, либо в другом, но редко в обоих сразу. У Роберта всё выглядит так, будто не требует усилий. Подозреваю, с последним он бы поспорил, однако созданная им игра действительно достигает редкого равновесия между творческой свободой и практичностью правил.

Название «Тень Странного Волшебника» может показаться странным, но оно отлично описывает то, что ждёт вас. Речь не о современном *странном*, населённом чудаками и отверженными; странное у Роберта лежит за пределами человеческого мира — среди языческих сущностей и сверхъестественных сил. Это древнее *weird*, полное тайн и гибельного рока, — многогранный, тщательно проработанный мир.

А ещё это беззастенчиво героическое фэнтези старинных саг и сказок, где странное равнозначно чудесному. Героическое — вовсе не обязательно светлое и счастливое. У «Тени Странного Волшебника» есть тёмная сторона. Героев могут ждать трагические последствия, страдания, увечья и смерть. Люди и чудовища здесь не сводятся к банальному добру и злу: у них есть собственные, часто непостижимые побуждения, и, следуя своей логике, они могут как помочь, так и помешать. Авантюристам, уверенным, что мир склонится перед их волей, стоит ступать осторожнее. За славу и величие приходится платить.

Таким образом, «Тень Странного Волшебника» продолжает традицию странного фэнтези, начало которой положил журнал *Weird Tales*, а вслед за ним — *Unknown*, *Amazing Stories* и современные авторы направления New Weird, такие как Чайна Мьевиль и Джефф Вандермеер. Роберт Швальб приглашает нас исследовать земли, полные необычных опасностей, где героев ждут испытания, сильные переживания и порой настоящее изумление перед причудливыми чудесами.

Не терпится бросить кости и испытать удачу.

— Зеб

ВСТУПЛЕНИЕ

В «Тени Странного Волшебника» вы рассказываете истории о мире великих приключений. Вы исследуете Пограничье, сражаетесь с необычными чудовищами, разгадываете загадки, раскрываете тайны и общаетесь с окружающими, чтобы заручиться помощью, получить сведения или доступ. Всё это вы делаете от лица вымышленного персонажа, созданного по правилам этой книги. Ваш герой входит в группу, участники которой добиваются успеха сообща. Завершая приключения, персонаж набирается опыта, становится сильнее и обретает новые возможности. Со временем ваша группа может войти в число самых могущественных людей известных земель.

Всё это происходит под руководством Мудреца — в других играх такого участника обычно называют Ведущим. Вы или кто-то из ваших друзей берёте ответственность за историю: предлагаете испытания и решаете, к чему приводят действия остальных игроков. Подробнее о роли Мудреца рассказано в книге «Секреты Странного Волшебника».

Неважно, выступаете вы Мудрецом или играете персонажа: все пользуются одними и теми же основными правилами из этой книги. Сверяясь с ними, вы вместе решаете, к чему приведут действия героев и события истории. Главное — помнить, что правила помогают игре, а не диктуют, что обязано произойти. Если история от этого выиграет, Мудрец может изменить правило или вовсе его проигнорировать.

Книгу необязательно читать подряд: можете перелистывать её и возвращаться к нужным разделам, когда потребуется разобраться, как что-либо работает. Однако обязательно уделите внимание разделу «Игровые понятия» — изложенные там правила служат основой для всего остального.

СТРАННЫЙ ВОЛШЕБНИК

Спасаясь от хаоса Старого Света, люди ищут убежища где только могут. Веками Странный Волшебник отбрасывал тень с востока. Одного его присутствия хватало, чтобы исследователи и поселенцы не решались заходить слишком далеко за Пограничье, отделившее так называемый Новый Свет от края просвещения, культуры, закона и порядка.

Одни видели в нём безумного чародея, повелевающего чуждыми силами невероятной мощи. Доказательством служили выпущенные им на волю отродья: звериные гибриды, исполинские многоногие собиратели, парящие глаза со свисающими нервными окончаниями. А далеко-далеко за краем Нового Света возвышались стены Запретного города, населённого механоидами, которые будто бы служили ужасному магу — властителю всех обозримых земель.

Но Странный Волшебник исчез. Тень осталась, а тот, кто её отбрасывал, пропал, и никто — даже ближайшие слуги — не знает куда. Возможно, лишь совпадение, что вслед за его исчезновением разразилась кровавая гражданская война, расколовшая Великое Царство и подтолкнувшая западные страны к жестокой борьбе. А возможно, присутствие Странного Волшебника поддерживало равновесие и позволяло цивилизации вновь расцвести после ещё более древнего и страшного упадка. Впрочем, не исключено, что именно он и был источником раздора, а затем просто бросил мир на произвол судьбы.

Как бы то ни было, нестабильность гонит в Пограничье тысячи людей. Земли переполняются, и беженцы всё чаще обращают взоры на восток в поисках нового дома. Первые походы в этот странный край закончились исчезновениями и смертями, а немногие вернувшиеся принесли рассказы о враждебных обитателях, жестоких феях и свирепых голодных чудовищах. Чтобы освоить Новый Свет, людям придётся заключить мир с теми, кто там живёт.

Для этого нужны герои. К счастью, несколько таких наверняка найдётся. Эта книга расскажет, как создать героя, способного встретить и преодолеть величайшие испытания, ожидающие исследователей мира, лежащего в тени Странного Волшебника.

ДЕСЯТЬ ИСТИН

Полезно усвоить следующие основные истины об этом мире и его обитателях.

ЗНАКОМОЕ, НО ДРУГОЕ

У Змли много общего с нашим миром: леса и горы, холмистые равнины, моря, реки, океаны и любые другие виды местности, какие только можно вообразить. Солнце восходит на востоке и заходит на западе. У Змли одна луна, каждый месяц проходящая четыре фазы. Звёзды складываются в созвездия, а среди них движутся блуждающие светила, которые некоторые считают иными мирами. Однако есть и важные отличия — о них подробнее рассказано ниже.

Люди делают этот мир со множеством других разумных народов: карликами, феями, механоидами, дракончиками

и не только. Различия между родословными выходят далеко за рамки небольших особенностей внешности — цвета кожи, пола и других физических черт, — поэтому при решении, кого считать своим, а кого чужим, люди не обращают внимания на такие внешние различия. А вот к представителям разных родословных относятся не всегда одинаково.

Для каждого животного и растения из нашего мира на Змле найдётся похожий, а то и совершенно такой же вид; ради простоты названия остаются привычными. Медведь есть медведь, а дуб есть дуб. Волшебная природа Змли позволяет процветать существам, чьё существование иначе казалось бы немыслимым. Рядом со знакомыми нам видами живут говорящие животные, звериные гибриды, сочетающие черты множества зверей, драконы и чудовища, живые статуи и многие другие создания.

Время на Змле тоже отсчитывают привычным образом — в месяцах, днях, часах, минутах и секундах. День длится



24 часа, а неделя состоит из семи дней: Солндня, Лундня, Небдня, Срединя, Вьсьдня, Кутёждня и Отдышня, соответствующих знакомым нам дням недели. В месяце четыре недели, а в году тринадцать месяцев. Жители Старого Света и Пограничья ведут летоисчисление от основания Великого Царства по Календарю Царицы. Сейчас идёт 1342 год ЭЦ, где «ЭЦ» означает «Эпоха Царства».

МАГИЯ РЕАЛЬНА

Почти каждый хоть раз соприкасался с магией. Странствующий фокусник может дополнить ловкость рук одним-двумя заговорами, чтобы ещё сильнее поразить публику. Все знают и о волшебниках, провозгласивших себя знатоками магии, и о друидах, которые дёргают за нити, заставляя окружающих плясать, и о диковинных механических людях — механоидах: они ведут себя совсем как создания из плоти и крови, хотя их тела сделаны из железа, латуни и керамики. На Змле магия — часть повседневной жизни.

Но, хотя магия встречается повсюду, понимают её немногие. Разумные люди обращаются с ней с подобающей осторожностью. Старая Империя пала более тысячи лет назад, и всем известно, что магия сыграла свою роль в её гибели. К тому же сердить ведьму, способную превратить вас в жабу, или волшебника, который может обрушить гору на ваш город, — плохая мысль при любых обстоятельствах.

РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Может показаться странным, что в мире, где существует магия и любой человек при наличии времени, таланта и желания способен научиться колдовать, технологии тоже творят чудеса. Но люди стремятся улучшить свою жизнь и облегчить труд, необходимый для выживания, поэтому, когда магия недоступна, обращаются к собственной изобретательности. Рост населения и потребности в пище и ресурсах привёл к техническим открытиям по всему Старому Свету: появились уборочные машины, землеройные механизмы и другие чудеса техники. К сожалению, многие из них остались там — брошенными во время войн или приспособленными для жестоких расправ. Беженцам пришлось вернуться к старым способам возделывать землю и обустраивать поселения. Однако некоторым светлым умам удалось спастись от насилия, а вместе с ними сохранилась надежда однажды вернуть утраченное.

БОГИ СУЩЕСТВУЮТ

Люди почитают существ, которых называют богами, и поклоняются им в надежде, что те изменят их долю, предопределённую Судьбами — божествами, определяющими участь каждого живого создания в момент его рождения. Считается, что боги способны менять судьбу и обстоятельства. Поэтому смертные ищут их благосклонности: возносят молитвы, приносят жертвы и всячески стараются заслужить милость, чтобы избежать страданий и нужды и отсрочить неизбежный конец.

В существовании богов почти никто не сомневается: многие видели их в мире собственными глазами. Рогатого Господина и Дикую Женщину встречали бродящими по лесам. На рассвете можно увидеть, как Мать Солнце простирает руки по небу, а в бурях, бушующих в вышине, многим является разгневанный лик Небесного Отца.

Однако некоторые сомневаются в способности богов менять судьбу и задаются вопросами о пределах их могущества, происхождении и предназначении. Такие сомнения заставляют задуматься, заслуживают ли эти существа оказываемого им почитания.

РЕИНКАРНАЦИЯ СМЕРТНЫХ

По словам жрецов, Лорд Смерть даровал Змле жизнь, но вместе с этим даром возник тяжкий долг, который оплачивается смертью. Все смертные должны умереть, чтобы родиться вновь. После смерти душа, отягощённая воспоминаниями и чувствами, нисходит в Загробный мир и ждёт, пока исчезнет прежняя личность. Лишь очистившись от прошлого, она может вновь родиться во плоти. Можно подумать, что знание о грядущем возвращении заставит людей относиться к смерти беспечно, однако они крепко держатся за жизнь и страшатся того, что ждёт их в забвении.

Цикл рождения, смерти и перерождения всегда составлял естественный порядок вещей — по крайней мере, так утверждают жрецы Лорда Смерти. Но с появлением Всевышнего всё изменилось. Он спасает смертных — прежде всего людей — от забвения, открывая достойным душам путь в Рай, обитель покоя и красоты. Всевышний победил тьму, именуюмую Искушителем, и низверг Бога, чьё имя нельзя называть, в Преисподнюю — место, которое в устройстве мироздания лежит ещё глубже Загробного мира. Священные писания Всевышнего гласят, что живущие в свете и хранящие чистоту духа будут избраны для восхождения и навеки останутся с Искушителем.

ДРЕВНИЕ СПЯТ

Лорд Смерть отвоевал Змлю у Древних — протобожеств, которых иногда называют титанами, — в катастрофической битве, едва не разорвавшей мир на части. Победа могла ускользнуть от него, если бы он не склонил нескольких Древних перейти на свою сторону, выступить против сородичей и править творением на равных. Победённых титанов низвергли в сердце мира и сковали цепями их брата — бога Драконуса, который обвивает мир и держит родичей в адмантиновой хватке.

Древние поселились в воображении смертных как чудовищные первозданные существа невообразимой разрушительной мощи. Благодаря усилиям Культа Последней двери — религии Лорда Смерти — и Церкви Всевышнего их имена и способы воззвания к их силе были утрачены. Однако некоторые считают заточение Древних проявлением зла безграничной власти и желают пробудить их, освободить и тем самым возвестить новую эпоху. Эти люди заблуждаются настолько, что верят, будто Древние всё исправят. Гораздо вероятнее, что те сперва избавятся от смертных, а уже потом займутся местью.

ПЕРВЫЕ НАРОДЫ

Смертные пришли в мир, уже населённый множеством народов, — мир, чья история написана кровью войн, завоеваний, гибели и трагедий. Первыми считаются элементарии: Древние создали их, предположительно, чтобы заселить Змлю, хотя некоторые старинные предания приписывают им участие в самом сотворении мира. Позднее к ним присоединились бессмертные — души, создававшие себе тела из вещества

мироздания. Одни стали феями, своенравным народом, ныне обитающим в междумирье; другие — троллями, некогда хитрым и блестящим народом, ожесточение которого обратило его ко злу; третьи превратились в чудовищ, некоторые из которых до сих пор нарушают покой мира.

Эти древние народы стали жертвами тех же распрей, которые впоследствии раздирали царства смертных. Сначала феи и тролли сражались с элементами за власть над творением, а затем обратились друг против друга. Троллей осталось так мало, что они бежали в дикие земли. Феи, пресытившись кровью и смертью, создали Фэерию, где большинство из них живёт и поныне. Элементали раз за разом сталкивались со смертными, но и их ряды настолько поредели, что они уступили свои владения и теперь выжидают, надеясь однажды восстать и вернуть себе Змлю.

ПАДШИЕ ИМПЕРИИ

Беды Старого Света отнюдь не новы и не исключительны. Великое Царство, могущественнейшее государство этого края, возникло из пепла Империи, которая, в свою очередь, поднялась на обломках ещё более древних держав. Цивилизации рождаются, некоторое время процветают, приходят в упадок и поддаются скверне, а затем рушатся. Это повторялось столько раз, что некоторые считают падение неизбежной участью любого государства, каким бы благородным, справедливым и добрым оно ни было.

Сейчас всем пора отложить мелкие разногласия и сообща защищаться от бесчисленных опасностей. Возможно, западные бедствия улягутся сами собой и на их месте установится новый порядок, однако каждая новая волна беженцев приносит всё худшие вести. Целые страны стали жертвами болезни души, превращающей обычных людей в орков; некроманты ведут армии нежити; а над всем этим нависает угроза старой Империи — кишащих масс искривлённых, обезображенных отродий, порождённых магией хаоса, которая терзает те земли.

ТЕНЬ СТРАННОГО ВОЛШЕБНИКА

Странный Волшебник появился на востоке почти тысячу лет назад. Одни легенды называют его падшим богом, низвергнутым со звёзд самим Лордом Смертью. Другие — странником из иного мира, похожего на этот, но утонувшего во тьме Пустоты. Кем бы он ни был, он сделал восток своими владениями и грозил уничтожить всякую страну, которая осмелилась бы оспорить его власть.

За минувшие века Странный Волшебник превратился в пугало, на которое сваливали все беды мира. Неурожай? Волшебник забрал наш дождь. Землетрясение? Это Волшебник вышел прогуляться. Его винули в кометах, рассекающих небо, когда звёзды срываются с ночного небосвода, во вражде между странами, в чудовищах, вырывающихся из его теневого царства, — словом, во всём, что досаждало людям.

Но однажды он исчез. Куда — не знает никто, даже механоиды, присматривающие за Запретным городом. В один день он был там, а на следующий его уже не стало.

Домыслам нет конца. Возможно, он вернулся туда, откуда пришёл. Возможно, богам всё надоело и они заточили его вместе с Древними. Возможно, он умер от одиночества или разбитого сердца — либо пал от руки великого героя. Никто не знает: улик он почти не оставил.



Исчезновение Странного Волшебника открыло Новый Свет остальному миру, что немало встревожило коренных обитателей, издавна живших под его властью: кентавров, варгов и других существ. Исследователи рассказывают о невероятных местах, словно нарушающих все законы мироздания: о горе, достигающей до звёзд, и каменной реке, которая низвергается водопадом в бездонную пропасть. Там встречаются строения без входов и без понятного назначения, странные каменные острова, плывущие среди облаков, грибные леса с исполинскими, точно деревья, грибами и многое другое. Эти земли созданы для исследований, но непрерывно меняются и словно не желают, чтобы их нанесли на карту. Таинственный край зовёт тех, кто осмелится раскрыть его секреты.

ВРЕМЯ ГЕРОЕВ

Восстановление после краха поглощает почти всё время простых людей: им приходится расчищать землю, выращивать урожай и разводить скот. Тут и там возникают новые поселения, однако многие земледельцы гибнут задолго до жатвы — от рук разбойников, в лапах чудовищ или после того, как потревожат погребённую тайну. Эти люди — основа любого поселения, и без помощи им не выстоять. Настало время отважным героям обрести своё предназначение и придать будущему форму силой оружия, остротой ума и волей к жизни.

СЕРОЕ ФЭНТЕЗИ

«Тень Странного Волшебника» основана на «Тени Повелителя Демонов», но избавлена от большей части присущих той игре беспросветности и мерзости. Здесь вы играете героев, которые помогают нуждающимся противостоять болезням, отчаянию и скверне. При желании кампанию можно сделать мрачнее и жёстче, однако замысел этого игрового мира в другом: вы и ваши друзья совершаете добрые дела и радуетесь тому, что поступаете правильно.

ИГРОВЫЕ ПОНЯТИЯ

«Тень Странного Волшебника» — настольная ролевая игра, третья в семействе, куда также входят «Тень Повелителя Демонов» и *PinkApocalypse: The RPG*. Если вам знакомы *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder* и похожие игры, вы уже представляете, как всё устроено. Для игры нужны воображение, несколько друзей и место, где можно собраться. Вы берёте на себя роли созданных вами персонажей, вместе преодолеваете испытания, проходите приключения и путешествуете из одного конца фантастического мира в другой.

Кости

Помимо экземпляра этой книги вам понадобится набор костей: одна двадцатигранная кость (к20) и шесть шестигранных (к6). Полезно также иметь под рукой лист персонажа из конца книги.

БРОСКИ КОСТЕЙ: правила часто требуют совершить проверку — например, проверку характеристики или удачи. При любом таком броске используется к20: чем больше выпавшее число, тем лучше результат.

К6 тоже приходится бросать: иногда вместе с к20, иногда после того, как станет известен результат броска к20. Правила указывают, когда и сколько костей нужно бросить. В игре используется стандартная запись Хк6, где Х обозначает количество шестигранных костей. Например, 3к6 означает, что нужно бросить три такие кости. Обычно их результаты складывают, получая общую сумму.

УДВОЕНИЕ И УМЕНЬШЕНИЕ ВДВОЕ: иногда правила требуют удвоить число или уменьшить его вдвое. Умножьте либо разделите число на 2 и при необходимости округлите результат вниз до ближайшего целого. Если удвоить или уменьшить число вдвое требуют сразу несколько эффектов, выполните эту операцию лишь один раз.

МУДРЕЦ

Один из участников берёт на себя роль Мудреца. В других играх участника с такой ролью обычно называют Ведущим или Рефери. Мудрец представляет мир, историю и ситуации, в которых оказываются ваши персонажи во время приключений. Подробнее об этой роли рассказано в книге «Секреты Странного Волшебника».

ПЕРСОНАЖИ И ГРУППЫ

Все участники, кроме Мудреца, управляют персонажами — созданными по правилам этой книги или заранее подготовленными Мудрецом. Вместе герои образуют группу и отправляются навстречу приключениям, чтобы сделать мир лучше. В ходе этих приключений они встречают интересных людей, исследуют странные места и противостоят ужасным чудовищам. Завершив очередное приключение, персонажи «повышают уровень» и становятся опытнее.

Пути

Каждый персонаж идёт собственным путём. Сначала игрок выбирает путь новичка, который определяет основные возможности героя. Позднее персонаж вступает на путь эксперта, закрепляющий его место в мире. Наконец, он выбирает путь мастера и сосредоточивается на том, что умеет лучше всего. Вместе эти три пути рассказывают историю персонажа, определяют его возможности и связывают с игровым миром.



ГЛАВА I

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Чтобы играть в «Тень Странного Волшебника», вам понадобится персонаж. Каким он будет, решать вам: в этой главе представлены все доступные варианты. Возможно, вы станете воителем — например, воспитанником рыцаря, который признал вас готовым идти своим путём. Или магом, посвящённым в тайны волшебства. Можно избрать и Путь Жреца, отстаивающего волю своего божества в мире смертных, или плута, полагающегося на смекалку, хитрость и удачу.

Что бы вы ни выбрали, эта глава поможет создать персонажа с нуля. Вам предстоит принять несколько решений и записать их на листе персонажа или обычном листе бумаги. Затем можно добавить столько подробностей, сколько пожелаете, чтобы герой полностью соответствовал вашему замыслу.

Но помните: созданный вами персонаж лишь начинает свою великую историю. Чтобы полностью раскрыть его потенциал, понадобятся время, опыт и приключения. Поэтому если Мудрец не решит начать игру с более могущественными персонажами, готовьтесь к испытаниям уже в первом приключении.

При создании персонажа вам предстоит принять несколько решений о своём герое-человеке (с разрешения Мудреца могут быть доступны и другие родословные). Эта глава объясняет, как создать человека, а затем определить его профессию, личность и прочие особенности. После этого вы выберете путь, по которому он последует, придумаете имя и заполните оставшиеся пробелы. Если потребуется уточнить правила, обратитесь к главе 2; снаряжение описано в главе 3, а традиции и заклинания — в главе 4.

УРОВЕНЬ

Уровень приблизительно показывает, насколько могущественен ваш персонаж. Обычно игра начинается на 1-м уровне, но Мудрец может выбрать и более высокий. Он же сообщает, когда персонаж достигает нового уровня — как правило, после завершения приключения. Повышая уровень, вы получаете указанные в таблице развития преимущества.

РОДОСЛОВНАЯ

Большинство жителей Пограничья принадлежит к великому человеческому роду. К нему относятся как люди, похожие на нас с вами, так и куда более экзотические — с необычными чертами, которые сразу бросаются в глаза. Синяя или чешуйчатая кожа, высоко посаженные заострённые уши и другие особенности отражают влияние магии на людей и фантастическую природу этого мира.

Человеческий род велик и разнообразен. Люди бывают высокими и низкорослыми, крупными и мускулистыми, маленькими и худощавыми. Цвет кожи варьируется от иссиня-чёрного и цвета слоновой кости до зелёного, синего, розового или узорчатого. Обычно рост человека составляет от 120 до 210 сантиметров, а вес — от 40 до 200 килограммов, хотя встречаются люди ниже, выше, легче и тяжелее. Различия во внешности порой вызвали вражду между группами, а в некоторых замкнутых общинах ксенофобия сохраняется до сих пор. Однако со временем люди научились ценить общее происхождение и сходство своей природы, глядя дальше физических особенностей, придающих каждому неповторимость.

Будучи человеком, вы могли родиться и вырасти в Пограничье или попасть сюда позднее — например, вместе с многочисленными беженцами, спасающимися от войн и болезней на родине. А возможно, вас изгнали за преступление, которое

вы совершили или в котором вас лишь обвинили. Выберите родную землю из вариантов, предложенных Мудрецом. Вы и другие персонажи можете быть родом из одной деревни, войти в одну группу беженцев или происходить из разных краёв света и встретиться по воле судьбы или обстоятельств.

ПРЕИМУЩЕСТВА РОДОСЛОВНОЙ ЧЕЛОВЕК

ЧЕЛОВЕК

Размер: 1, Скорость: 5

Подробнее об этих параметрах — в главе 2.

НА ГОЛОВУ ВЫШЕ (ТОЛЬКО ЧЕЛОВЕК): у вас есть преимущества, отличающие вас от других. Их источником могут быть особая подготовка, врождённый талант, судьба или событие из детства. Увеличьте значения двух разных характеристик на 1 (см. «Другие родословные» справа внизу).

ПРОФЕССИИ

Вы — начинающий авантюрист, но прежде чем ступить на этот путь, вы чем-то зарабатывали себе на кров и пищу. Профессия описывает, как вы добывали средства к существованию, и подсказывает, что персонаж знает и умеет. На выбор предлагается восемь категорий, каждая из которых включает более узкие специальности.

Большинство специальностей предоставляет снаряжение: это может быть предмет, важный лишь для образа персонажа (например, особая книга), или вещь, описанная в главе 3. Некоторые специальности дают знание дополнительного языка (см. главу 2). Если вы уже знаете этот язык, выберите вместо него другой несекретный язык.

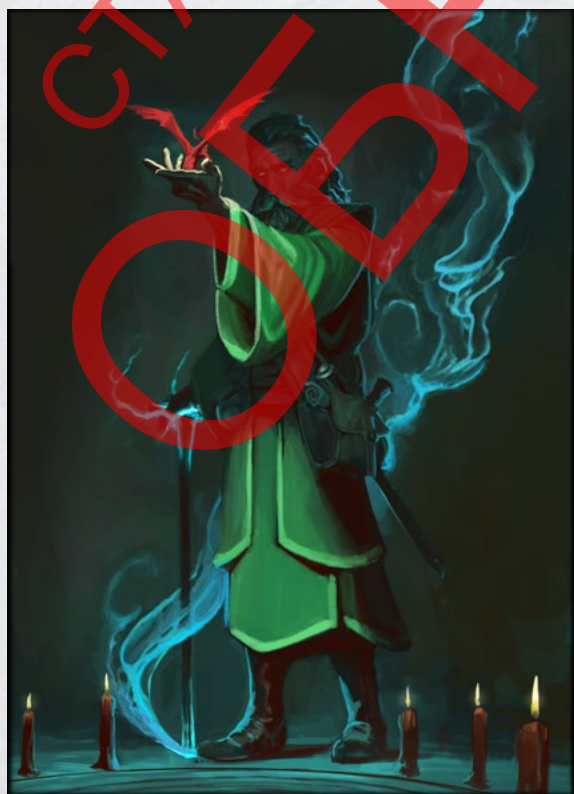
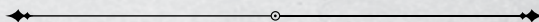
Выберите профессию и специальность самостоятельно либо бросьте кости и определите их случайно. Подробнее см. в разделе «Профессиональные знания» главы 2. Если подходящей профессии в книге нет, придумайте её вместе с Мудрецом.



ДРУГИЕ РОДОСЛОВНЫЕ

Мудрец может разрешить другие родословные: карликов, эльфов, гоблинов, механоидов и многих иных. Упрощённые правила для них приведены в «Секретах Странного Волшебника». Если вы играете не человека, то получаете черты выбранной родословной вместо черт человека.

В дополнении «Странные родословные» описано тридцать разных народов, расширяющих выбор из «Секретов». Спросите Мудреца, можно ли использовать эту книгу при создании персонажа.



РАЗВИТИЕ

УРОВЕНЬ ПРЕИМУЩЕСТВА

- 1 Получите преимущества 1-го уровня вашего пути новичка
- 2 Получите преимущества 2-го уровня вашего пути новичка
- 3 Выберите путь эксперта и получите преимущества 3-го уровня этого пути
- 4 Получите преимущества 4-го уровня вашего пути эксперта
- 5 Получите преимущества 5-го уровня вашего пути новичка

УРОВЕНЬ ПРЕИМУЩЕСТВА

- 6 Получите преимущества 6-го уровня вашего пути эксперта
- 7 Выберите путь мастера и получите преимущества 7-го уровня этого пути
- 8 Получите преимущества 8-го уровня вашего пути мастера
- 9 Получите преимущества 9-го уровня вашего пути эксперта
- 10 Получите преимущества 10-го уровня вашего пути мастера

КАТЕГОРИИ ПРОФЕССИЙ

K20 КАТЕГОРИЯ

- 1–2 Учёные. У вас есть образование или особая подготовка
- 3–5 Преступные. Вы научились делать дела вне закона либо прелятьствовать подобным делам
- 6–8 Развлекательные. Вы развлекаете публику каким-то конкретным способом
- 9–11 Народные. Вы из обычных людей

K20 КАТЕГОРИЯ

- 12–14 Природные. Вы научились выживать там, где нет цивилизации
- 15–16 Военные. Вы обучены сражаться и выживать в битве
- 17–18 Религиозные. Вы приобщены к определённой вере
- 19–20 Дворянские. Вы происходите из богатого и влиятельного рода

ВОЕННЫЕ ПРОФЕССИИ

K20 ПРОФЕССИЯ

- 1–2 Верный телохранитель. Вы поклялись защищать одного или нескольких людей. У вас есть комплект бригадины
- 3–4 Глашатай. Вы доставляли сообщения и оглашали указы правителя. У вас есть униформа, труба и меч
- 5–6 Дозорный. Вы состояли в дозоре поселения и помогали поддерживать порядок. У вас есть копьё и фонарь
- 7–8 Морской пехотинец. Вы защищали корабли в открытом море. У вас есть булава
- 9–10 Наёмный солдат. Вы продавали свои услуги тому, кто больше заплатит. У вас есть топор

K20 ПРОФЕССИЯ

- 11–12 Ополченец. Вы состояли в ополчении поселения. По зову правителя вы брались за оружие и защищали своих. У вас есть копьё
- 13–14 Оруженосец. Вы служили рыцарю. У вас есть короткий меч и щит
- 15–16 Охранник дома. Вы служили охранником знатной семьи. У вас есть униформа и копьё
- 17–18 Охранник каравана. Вы сопровождали караваны и защищали их от бандитов и чудовищ. У вас есть лук и стрелы
- 19–20 Солдат. Вас призвали на службу или вы вступили в армию по своей воле, а затем сражались на поле боя. У вас есть копьё и щит

ДВОРЯНСКИЕ ПРОФЕССИИ

K20 ПРОФЕССИЯ

- 1–4 Гуляка. Будучи младшим наследником знатного дома, вы проводили дни, спуская наследство в игорных домах и тавернах. У вас есть колода карт или набор игровых костей
- 5–8 Дилетант. Вы покровительствовали художникам, поэтам и музыкантам, одаривая деньгами тех, кто вас впечатлял. У вас есть произведение одного из них стоимостью до 1 зм
- 9–12 Купец. Вы принадлежали к сословию новоиспечённых богачей, сколотивших состояние торговлей, а не получивших его по наследству. Богатство открыло перед вами многие двери, но высший свет так и не признал вас своим. У вас есть тележка и тягловое животное. Кроме того, вы знаете один дополнительный несекретный язык на выбор

K20 ПРОФЕССИЯ

- 13–16 Землевладелец. Вы владели обширными землями и, вероятно, носили связанный с ними дворянский титул. У вас есть меч
- 17–20 Влиятельный человек. Ваше мнение задавало моду в высших кругах. Вы славились безупречным вкусом, а вашей роскошной жизни многие завидовали. У вас есть комплект добротной одежды

НАРОДНЫЕ ПРОФЕССИИ

K20 ПРОФЕССИЯ

1 **Бармен.** Вы зарабатывали продажей напитков и знаете о них всё, будь то алкогольные или безалкогольные. У вас есть небольшой бочонок пива и две бутылки крепкого алкоголя

2 **Истребитель вредителей.** Вы зарабатывали на жизнь охотой на крыс и прочих вредителей. У вас есть сеть и собака

3 **Каменщик.** Вы обтёсывали камень, делали из него блоки и скрепляли их раствором, возводя более крупные сооружения. У вас есть набор инструментов

4 **Кожевник.** Вы превращали сырые шкуры в кожу, пригодную для одежды, снаряжения и брони. У вас есть боевой посох

5 **Конюх.** Вы ухаживали за лошадьми и, возможно, другими животными, а также обучали их разным занятиям. У вас есть набор инструментов

6 **Кузнец.** Вы работали в кузнице, придавая металлическим слиткам нужную форму. У вас есть молоток

7 **Могильщик.** Вы зарабатывали работой с телами умерших: копали могилы или собирали тела для иных целей. У вас есть лопата (импровизированное оружие)

8 **Моряк.** Вы работали на корабле и помогали держать судно в рабочем состоянии. У вас есть кинжал и моток верёвки

9 **Пастух.** Вы присматривали за стадом овец, коз, коров или другого скота. У вас есть праща или боевой посох

10 **Пекарь.** Вы работали в пекарне и научились печь хлеб, торты, пироги и булочки. У вас есть набор кухонных принадлежностей

K20 ПРОФЕССИЯ

11 **Плотник.** Вы умеете работать с деревом и соединять его части, создавая что угодно — от небольшого сундука до мебели и целых домов. У вас есть набор инструментов

12 **Повар.** Вы могли готовить еду в лагере и распределять припасы либо работать шеф-поваром в ресторане, создавая кулинарные шедевры. У вас есть кинжал и пара кухонных ножей

13 **Погонщик.** Вы за плату управляли телегой, повозкой, каретой или другим транспортом. У вас есть хлыст

14 **Рыбак.** Вы умеете управлять небольшой лодкой и ловить рыбу как в пресной воде, так и в открытом море. У вас есть удочка, леска, приманки и сеть

15 **Слуга.** Возможно, вы обслуживали столики в таверне, мыли посуду в знатном доме или служили дворецким, лакеем либо кем-то ещё. У вас есть униформа

16 **Торговец.** Вы держали небольшую лавку, где продавали безделушки и разные диковинки. У вас есть три дешёвых украшения

17 **Фермер.** Вы возделывали землю, выращивая урожай для семьи и на продажу. Возможно, вы также разводили скот. У вас есть вилы (импровизированное оружие)

18 **Чернорабочий.** Вы выполняли физическую работу за плату. Возможно, вы были носильщиком, грузчиком или кем-то ещё, кому приходилось таскать тяжести. У вас есть дубинка

19 **Шахтёр.** Вы выкапывали руду. У вас есть кайло

20 **Ювелир.** Вы создавали украшения из драгоценных металлов и самоцветов и умеете оценивать подобные изделия. У вас есть набор инструментов

Преступные профессии

K20 ПРОФЕССИЯ

1–2 **Бандит.** Вы подстерегали и грабили странников, чтобы у вас было достаточно монет для проживания. У вас есть лук и стрелы

3–4 **Грабитель.** Вы угрожали людям или избивали их, отбирая деньги. У вас есть утяжелённая дубинка (считается дубиной)

5–6 **Детектив.** Вы расследовали преступления в своём поселении. Вы либо служили в местных органах правопорядка, либо работали частным сыщиком. У вас есть увеличительное стекло

7–8 **Домушник.** Вы сводили концы с концами, проникая в дома и вынося оттуда всё ценное. У вас есть набор отмычек

9–10 **Констебль.** Вы патрулировали улицы, поддерживали порядок и защищали горожан от преступников. У вас есть дубинка и значок

K20 ПРОФЕССИЯ

11–12 **Повеса.** Вы лишали людей сбережений, а затем проматывали добычу на азартные игры и выпивку. У вас есть колода карт или набор игровых костей

13–14 **Поддельщик.** Вы зарабатывали подделкой документов. У вас есть набор для письма

15–16 **Расхититель могил.** Вы крали ценности у мёртвых и продавали их, чтобы обеспечить себе кров и пропитание. Вы также, вероятно, крали трупы для заинтересованных покупателей. У вас есть лопата (как импровизированное оружие)

17–18 **Тюремщик.** Вы надзирали за заключёнными, отбывавшими срок в вашей темнице. У вас есть дубинка и фонарь

19–20 **Шарлатан.** Вы умеете обманом выманивать у людей деньги. У вас есть кинжал, колода карт и футляр с 10 крошечными бутылочками разноцветного алкоголя

ПРОФЕССИИ ДИКОЙ ПРИРОДЫ

К20	ПРОФЕССИЯ
1–2	Егерь. Вы присматривали за охотничьими угодьями дворянина. У вас есть лук и стрелы
3–4	Кочевник. Вы принадлежали к странствующему народу. Возможно, вы следовали за стадом, выступали как бродячий артист или лишились родины. У вас есть боевой посох
5–6	Лесоруб. Вы рубили деревья на древесину. У вас есть топор
7–8	Нищий. Вы странствовали с места на место, живя чужими подаваниями. Возможно, вы страдали недугом вроде проказы, стали жертвой несчастных обстоятельств или просто предпочитали бездомную жизнь. У вас есть боевой посох
9–10	Отшельник. Вы уединились, чтобы познать природу божественного. Вы умеете добывать пищу и чистую воду. У вас есть боевой посох

К20	ПРОФЕССИЯ
11–12	Охотник. Вы выслеживали добычу в дикой местности ради мяса и других материалов. У вас есть лук и стрелы
13–14	Паломник. Вы странствовали по священным местам своей веры: посещали места чудес и явлений богов среди смертных, а также храмы и святыни, где хранятся реликвии. У вас есть боевой посох
15–16	Собиратель. Вы жили тем, что собирали дары природы. У вас есть две припарки
17–18	Спелеолог. Вы исследовали пещеры. У вас есть верёвка, фонарь, масло и трутница
19–20	Старатель. Вы путешествовали в поисках драгоценных металлов. У вас есть набор инструментов

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ПРОФЕССИИ

К20	ПРОФЕССИЯ
1–2	Акробат. Вы прыгали, кувыркались и совершали другие трюки на радость толпе. У вас есть боевой посох
3–4	Актёр. Сцена — ваш дом; вы нигде не чувствуете себя столь живым, как на сцене перед публикой. У вас есть книга со сценариями популярных постановок
5–6	Гадалка. Вы предсказывали будущее за плату с помощью карт, хрустальных шаров и других гадальных принадлежностей. У вас есть колода карт
7–8	Дрессировщик. Вы учили животных выполнять трюки. У вас есть безобидный питомец на выбор
9–10	Жонглер. Ножи, факелы, бутылки, шары или рыба — вы можете жонглировать чем угодно. У вас есть пять кинжалов

К20	ПРОФЕССИЯ
11–12	Клоун или мим. Вы раскрашивали лицо и дурачились. У вас есть набор для маскировки
13–14	Певец. У вас прекрасный голос, трогаящий сердца слушателей. У вас есть книга с несколькими популярными песнями
15–16	Танцор. Вы исполняли экзотические и сложные танцы. У вас есть косметичка
17–18	Уличный артист. Вы играли, пели, шутили и другими способами развлекали прохожих. У вас есть музыкальный инструмент
19–20	Художник. Вы создавали произведения искусства: скульптуры, картины, гобелены и многое другое. У вас есть набор инструментов

РЕЛИГИОЗНЫЕ ПРОФЕССИИ

К20	ПРОФЕССИЯ
1–2	Евангелист. Вы странствовали по разным землям, стараясь обратить окружающих в свою веру. У вас есть книга малоизвестных сведений о своей религии
3–4	Еретик. Вы придерживались неортодоксальных верований какой-то религии и были чужим среди приверженцев вашей веры. У вас есть боевой посох
5–6	Культист. Вы принадлежали к небольшой религии, действовавшей на периферии поселения. Ваш культ мог преследовать благие цели или поклоняться чудовищной силе. У вас есть символ или значок своей веры
7–8	Миссионер. Вы странствовали по неизведанным землям, надеясь донести учение своей религии до их обитателей. У вас есть символ веры
9–10	Писарь. Вы создавали копии священных текстов и иллюстрировали рукописи. У вас есть набор для письма

К20	ПРОФЕССИЯ
11–12	Послушник. Вы готовились стать служителем Всевышнего и проводили время за чтением священных текстов. У вас есть униформа послушника. Кроме того, вы знаете Архаичный язык
13–14	Послушник. Вы готовились стать служителем Старой веры или одного из богов пантеона. У вас есть униформа этой веры
15–16	Пророк. Вы считаете, что боги говорили с вами или вашими устами, передавая пророчество о будущем. У вас есть боевой посох
17–18	Священник. Вы возглавляли общину верующих и наставляли её членов в духовной жизни. У вас есть книга малоизвестных сведений о своей религии
19–20	Фундаменталист. Вы придерживаетесь крайне ортодоксального толкования своей религии. У вас есть книга малоизвестных сведений о ней

Учёные профессии

K20 ПРОФЕССИЯ

1–2 **Аптекарь.** Вы изучали целебные свойства трав, корней и других полезных растений. У вас есть доза противоядия или яда

3–4 **Астролог.** Вы изучали звёзды, умеете узнавать созвездия, понимать их значение и истолковывать движение небесных тел. У вас есть набор звёздных карт и набор для письма. Кроме того, вы знаете Древний язык

5–6 **Врач.** Знания анатомии, медицины и способов лечения делают вас прекрасным целителем. У вас есть набор целителя

7–8 **Изобретатель.** Вы собираете необычные механизмы в своей мастерской. У вас есть набор инструментов и комплект запасных частей

9–10 **Натуралист.** В вашем образовании главное место занимали науки о живом, поэтому вы многое знаете о животных, природе и погоде. У вас есть две припарки

K20 ПРОФЕССИЯ

11–12 **Оккультист.** Во тьме вы искали знания о вещах и понятиях, которые другие считают запретными. Вы знаете о демонах, Пустоте, исчадиях, Загробном мире и Преисподней. У вас есть набор оккультиста. Кроме того, вы знаете Архаичный язык

13–14 **Политик.** Вы умеете разбираться во всех тонкостях бюрократии. Возможно, вы занимали государственную должность или помогали тому, кто её занимал. У вас есть комплект добротной одежды

15–16 **Ученик мага.** Вы учились у мага, стараясь узнать о волшебстве всё возможное. Вы понимаете его основные принципы и надеетесь вскоре освоить первое заклинание. Кроме того, вы знаете Мистический

17–18 **Философ.** Вы изучали устройство окружающего мира, пространство, время, этику и смысл всего сущего. Кроме того, вы знаете Архаичный или Царский язык

19–20 **Фольклорист.** Вы изучали местные легенды, поверья и обычаи своего поселения и окрестных земель. В ходе исследований вы также кое-что узнали о феях. Кроме того, вы знаете Сильван

СНАРЯЖЕНИЕ

Вы начинаете игру со снаряжением, необходимым для первого приключения. Ниже перечислены стандартные предметы и вещи на выбор. При желании можно отказаться от начального снаряжения и вместо него получить 2 зм, чтобы приобрести предметы из главы 3. Там же приведены подробные правила для перечисленных ниже вещей.

ОДЕЖДА: у вас есть комплект обычной одежды.

ОРУЖИЕ: у вас есть кинжал.

СНАРЯЖЕНИЕ: у вас есть рюкзак, бурдюк, рационы, 5 факелов и трутница.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ: выберите один из вариантов ниже.

- Бригандина, щит, дубинка
- Кожаный доспех, щит, длинный меч
- Кожаный доспех, короткий лук и колчан с 20 стрелами
- Стёганный доспех, боевой посох, 2 пустые книги, набор для письма, 3 припарки
- Кожаный доспех, короткий меч, праща и сумка с 20 пулями, отмычки

ЛИЧНЫЕ ВЕЩИ: у вас есть и другие вещи, подходящие персонажу, например пара перчаток, расчёска, смена белья или памятный подарок. Такие предметы почти или совсем не влияют на игру.

ВНЕШНОСТЬ

В начале игры ваш персонаж уже взрослый. Вы сами определяете его рост, вес, возраст, цвет волос, глаз и кожи, а также любые другие особенности внешности. Хотя они почти не влияют на правила, стоит придумать описание, которое поможет окружающим представить персонажа.

Таблицы отличительных черт предлагают множество вариантов внешних и поведенческих особенностей, которые помогут вашему персонажу выделиться среди остальных. Выберите их самостоятельно или определите случайно. Во втором случае сначала бросьте к6, чтобы узнать количество черт. Для каждой черты бросьте к6, чтобы выбрать таблицу, а затем к20, чтобы получить результат.

Отличительные черты. Таблица 1

K20 ЧЕРТА

- 1 Ваш нос необычной формы или размера
- 2 Ваши глаза необычного цвета
- 3 У вас дурной запах изо рта
- 4 Вы хромаете
- 5 Вы бреете голову
- 6 Вы всё время ёрзаете
- 7 Одна из ваших ног или рук короче другой
- 8 Вы намного меньше среднего
- 9 У вас высокий голос
- 10 У вас много волос в ушах и носу

K20 ЧЕРТА

- 11 Вы неконтролируемо потеете
- 12 Вы иногда плюёте для подчёркивания сказанного
- 13 У вас густые, блестящие волосы
- 14 Вы выглядите моложе своего возраста
- 15 Вы постоянно чешетесь
- 16 Вы довольно округлы
- 17 У вас волосатые стопы
- 18 У вас длинный заострённый нос
- 19 Вы выглядите просто или невзрачно
- 20 У вас мелодичный голос