



СОДЕРЖАНИЕ

I ВВЕДЕНИЕ



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

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

II ПЕРСОНАЖ



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

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

III КЛАССЫ И КАРЬЕРЫ



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

Классы	46
Карьеры	46
Ступени карьеры	47
Шаги развития карьеры	47
Перемены в карьере	48

Статус	49
Сословие и положение	49
Определение статуса персонажа	50
Смена статуса	50
Эффекты статуса	50
Поддержание статуса	51
Заработок и статус	51
Бюргеры	53
Агитатор	53
Городской стражник	54
Горожанин	55
Крысолов	56
Купец	57
Попрошайка	58
Ремесленник	59
Следователь	60
Воины	61
Гладиятор	61
Жрец-воин	62
Кавалерист	63
Негодяй	64
Охранник	65
Рыцарь	66
Солдат	67
Убийца чудовищ	68
Книжечей	69
Аптекарь	69
Врач	70
Жрец	71
Законник	72
Инженер	73
Маг	74
Монах	75
Учёный	76
Крестьяне	77
Бейлиф	77
Знахарь	78
Мистик	79
Охотник	80
Разведчик	81
Рудокоп	82
Селянин	83
Травник	84
Придворные	85
Дворянин	85
Дуэлянт	86
Слуга	87
Смотритель	88
Советник	89
Художник	90
Шпион	91
Эмиссар	92
Речники	93
Докер	93
Контрабандист	94
Лодочник	95
Лоцман	96
Моряк	97
Побережник	98

Речной житель	99
Речной стражник	100
Странники	101
Артист	101
Дорожный стражник	102
Коробейник	103
Кучер	104
Охотник за головами	105
Охотник на ведьм	106
Посыльный	107
Флагеллант	108
Шельмы	109
Бандит	109
Ведьма	110
Вор	111
Гробкопатель	112
Пройдоха	113
Разбойник	114
Скупщик краденого	115
Шарлатан	116

IV НАВЫКИ И ТАЛАНТЫ



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

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

V ПРАВИЛА



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

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

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

МЕЖДУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМИ

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

События	193
---------------	-----

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

РЕЛИГИЯ И ВЕРА

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

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

VIII МАГИЯ

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

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

IX ВЕДУЩИЙ



Советы для тех, кого угоразило повести за собой буйную толпу. Здесь также собраны советы по поводу путешествий по Империи и вознаграждения тех, кто хорошо проявил себя перед лицом неизбежного.

Общие советы	259
Создание персонажей	259
За игровым столом	260
Путешествия	261
После игры	264

X СЛАВНЫЙ РЕЙКЛАНД



Да здравствует сердце Империи — славный Рейкланд. Огромные города, дремучие леса, подпирающие небо горные пики ждут отважных первопроходцев.

Землеописание	267
Горы, предгорья и Форберглант	267
Тёмные, дремучие леса	268
Реки, каналы и озёра	269
Гибельные и зловонные болота	271
Летопись Рейкланда	272
Политика	276
Совет Рейкланда	276
Рейкстаг	277
Рейксфельфы	277
Поселения	278
Альтдорф и бесчисленные города	278
Крепости и твердыни	283
Сёла, деревни и святые места	285
Памятники древности и ужасные руины	286

XI РУКОВОДСТВО ПОКУПАТЕЛЯ



Деньги, оружие, доспехи, товары и услуги — всё, что может позволить себе достаточно обеспеченный персонаж.

Деньги	288
Расходы на жизнь	289
Монеты и преступность	289
За покупками!	290

Доступность	290
Торговля и сделки	291
Продажа	291
Обмен	291
Качество предметов	291
Общие достоинства	292
Общие изъяны	292
Вес	293
Маленькие предметы	293
Очень большие предметы	293
Ездовые животные	293
Надетые предметы	293
Перегруженность	293
Оружие	293
Повреждение оружия	296
Типы оружия ближнего боя	296
Длина оружия	297
Типы дистанционного оружия	297
Дистанция и дальность	297
Достоинства оружия	297
Изъяны оружия	299
Броня	299
Повреждение брони	299
Достоинства брони	300
Изъяны брони	300
Сумки и ёмкости	301
Одежда и аксессуары	302
Еда, напитки и жильё	302
Инструменты и наборы	303
Книги и документы	304
Рабочие инструменты и мастерские	305
Животные и транспортные средства	306
Наркотики и яды	306
Травы и снадобья	307
Протезы	308
Различное имущество	308
Наёмные работники	309
Спутники героев	309

XII БЕСТИАРИЙ



Всевозможные существа, которых можно повстречать на просторах Империи, а также описание присущих им способностей.

Зоны попадания существ	310
Жители Рейкланда	311
Огры	312
Чёрная Белла — человек, разбойница	313
Поль Данкельс — человек, ведьмак	313
Звери Рейкланда	314
Волки	314
Гигантские крысы	314
Гигантские пауки	315
Голуби	315

Змеи	315
Кабаны	316
Лошади	316
Медведи	316
Собаки	317
Чудовища Рейкланда	317
Болотные осьминоги	317
Бормохватки	318
Василиски	318
Великаны	319
Виверны	319
Гидры	319
Гиппогрифы	320
Грифоны	320
Демигрифы	321
Драконы	321
Мантикоры	322
Пегасы	322
Пещерные сквиги	323
Торфяные чудища	323
Тролли	324
Фимиры	325
Орды зеленокожих	325
Гоблины	325
Орки	326
Снотлинги	326
Неупокоенные мертвецы	327
Скелеты	327
Зомби	328
Жуткие волки	328
Упыри	329
Варгульфы	329
Могильные призраки	329
Баньши	330
Вампиры	330
Привидения	331
Рабы тёмных сил	331
Зверолюды, дети Хаоса	331
Горы	331
Унгоры	332
Минотавры	332
Ревучие шаманы	332
Хаосопоклонники, пропащие и проклятые	333
Мутанты	333
Хаосопоклонники	333
Воины Хаоса	334
Демоны, безумная рать	335
Кровоускатели Кхорна	335
Демонетки Слаанеша	335
Князья демонов	336
Ненавистные крысолуды	336
Крысородичи	337
Штурмовые грызни	337
Крысоотгры	337
Черты существ	338
Бланк персонажа	344
Алфавитный указатель	346

ТИТРЫ

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

Русское издание

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

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



OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT



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

◆ ВВЕДЕНИЕ ◆



*«Итак, зачем же ты явился?
За приключениями?»*

*Может быть. За золотом? Вероятно.
За справедливостью?*

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

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

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

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

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

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

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

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

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

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

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

НАСТОЛЬНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

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

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

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

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

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

Оформление текста

Чтобы облегчить восприятие текста, мы используем:

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

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

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

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

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

Твой собственный Warhammer

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

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

Что дальше?

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



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
БРАЭШ



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



Империя в осаде, а оборону её рубежей нередко подрывают те самые дворяне, которым поручено её обеспечивать, начиная от мелких баронов и заканчивая могущественными курфюрстами. К счастью, Империя почти со всех сторон окружена горными хребтами и морем — укреплениями, возведёнными самой природой. Служба стражей грани, скудна и однообразна, и, если дать маху, всегда есть шанс, что враги успеют захватить заставу и перебить защитников ещё до того, как те сумеют поднять тревогу.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

