

18+

КОШКА, ЦЕР  
КРАЩЕ АНЬЕР

СТАНЦИЯ РОПЕВАЯ  
ОБРУХИЛИ

НЕЗАКОННОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ, ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ  
ПРИЧИНЯЕТ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ, ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЕН И ВЛЕЧЕТ УСТАНОВЛЕННУЮ  
ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.

*Katzbalger* изначально задумывался как перевод хака *OD&D* и *WFRP* - *Ten Dead Rats*. Но, в процессе написания, я решил добавить свои домашние правила и дополнения, вдохновленные играми [B/X-Hardcore](#) и [Small But Vicious Dog](#).

18+

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет. В соответствии с Федеральным законом от 20.12.2010 (ред. от 23.11.2024) № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию» маркируется знаком «18+». **НЕЗАКОННОЕ УПОТРЕБЛЕНИЕ НАРКОТИЧЕСКИХ СРЕДСТВ, ПСИХОТРОПНЫХ ВЕЩЕСТВ, ИХ АНАЛОГОВ ПРИЧИНЯЕТ ВРЕД ЗДОРОВЬЮ, ИХ НЕЗАКОННЫЙ ОБОРОТ ЗАПРЕЩЁН И ВЛЕЧЁТ УСТАНОВЛЕННУЮ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ.**

Лицензия ЛВЗ 1.0 Автор: Петров Владислав, 2025 год. Материалы – любой текст, графика и иные творческие элементы, включённые автором в данную публикацию. Настоящим бесплатно предоставляется разрешение любому лицу, получившему копию этих Материалов, использовать Материалы без ограничений, включая, помимо прочего, права на использование, копирование, модификацию, объединение, публикацию, распространение, sublicензирование и/или продажу копий Материалов, а также предоставление этих прав другим лицам, при условии соблюдения следующего требования: В работе, основанной на Материалах, или при распространении самих Материалов должно быть в явном виде сохранено вышеуказанное авторство Материалов. При распространении копии или модификации Материалов надпись об авторстве должна быть заметна так же, как и основное содержимое. Автор не возражает против включения Материалов в сборники, распространяемые под другими лицензиями при соблюдении вышеуказанного условия. МАТЕРИАЛЫ ПРЕДОСТАВЛЯЮТСЯ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ГАРАНТИЙ, ЯВНЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ, НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ ГАРАНТИЯМИ КОММЕРЧЕСКОЙ ЦЕННОСТИ, ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ ЦЕЛИ И ОТСУТСТВИЯ НАРУШЕНИЙ. НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ АВТОРЫ ИЛИ ПРАВООБЛАДАТЕЛИ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКИЕ-ЛИБО ТРЕБОВАНИЯ, УБЫТКИ ИЛИ ИНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА, ВОЗНИКШИЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МАТЕРИАЛОВ, НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, В КАКОЙ ФОРМЕ БЫЛО ОСУЩЕСТВЛЕНО ДЕЙСТВИЕ – ДОГОВОР, НЕПРАВОМЕРНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ИЛИ ИНОЕ ПРАВОНАРУШЕНИЕ. Дополнительная патентная лицензия. Автор настоящим безвозмездно предоставляет любому лицу, получившему копию Материалов, неисключительную, всемирную, бессрочную и безотзывную лицензию на использование любых принадлежащих автору патентных прав в той мере, в какой это необходимо для осуществления действий, прямо разрешённых настоящей лицензией. Патентные права третьих лиц настоящей лицензией не предоставляются. Данные положения не затрагивают неотчуждаемые моральные права автора, предусмотренные применимым законодательством.

Отдельное спасибо всем участникам тестовых игр:  
[Диане Петровой](#), [Leo](#), [Юнису](#), [Вячеславу Кулику](#) и [Дмитрию](#).

0.6

Владислав Петров aka Sef.  
2026 год

Издательство «ШЕСТЕРНЯ»

## ОГЛАВЛЕНИЕ.

Характеристики персонажа	3
Язык	3
Проверки	3
Спасброски	4
Очки Судьбы	4
Опыт и уровни	4
Раса	6
Возраст	7
Класс	7
Карьера	8
Таланты	10
Описание талантов	14
Экипировка	17
Доспехи	17
Оружие	17
Прочее снаряжение	20
В бою	22
Критические травмы	23
Страх и ужас	24
Порча	25
Мутации	26
Магия	27
Список заклинаний	29
Описание заклинаний	30
Магические предметы	40
Подземелья	42
Дикая местность	43
Столкновения	47
Морские приключения	49
Городские приключения	57
Слуги, наемники и авантюрьеры	63
Дополнительные правила	66
Монстры и противники	71
Массовые сражения	87

## ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА

Основные характеристики: **Сила (Сил)**, **Стойкость (Ст)**, **Ловкость (Лв)**, **Интеллект (Инт)**, **Сила Воли (Св)** и **Общительность (Об)**. Значения каждой характеристики определяется броском 3к6 в представленном порядке. Каждая из характеристик имеет бонусное значение записанное прописью. Соответственно бонус силы СИЛ, стойкости СТ, ловкости ЛВ интеллекта ИНТ, силы воли СВ, общительности ОБ.

Значение характеристики	Бонус
3-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-18	+2
19+	+3

Второстепенные характеристики: **Навык Рукопашной (Р)**, **Навык стрельбы (Стр)** и **Кость Ран (КР)** определяются классом персонажа. Количество атак в раунд (А), как правило, равно 1. **Магия (М)** и **Очки Порчи (ОП)** описаны в соответствующих разделах.

Стандартная **скорость движения (Ск)** равна 4 - 40 футам в раунд или 120 футам в ход. Множитель 10 для боя и 30 для исследования соответственно.

## ЯЗЫК.

На территории Висарского Союза большинство жителей говорят на *фолксправе* или любом другом местном распространенном языке. Бонус интеллекта влияет на количество дополнительно известных языков. При значении -1 доступен только фолкспрак с ограниченным словарным запасом, при значении бонуса -2 речь будет очень простой и сбивчивой. За каждое очко бонуса интеллекта персонаж знает два обычных языка или один мертвый.

## ПРОВЕРКИ.

Проверки характеристик осуществляются броском к20 с добавлением бонуса характеристики. Результат равный или больший значения сложности означает успех.

Сложность проверки	Целевое значение
Умеренная	10
Сложная	15
Очень сложная	20

Встречные проверки делаются броском к20 всеми сторонами с учетом бонусов, побеждает тот, у кого выше суммарное значение. Дополнительные бонусы или штрафы к броскам назначаются Судьей.

Проверки характеристик назначаются Судьей для действий, инициированных игроками.

## СПАСБРОСКИ.

Спасброски идентичны проверкам характеристик, за исключением того, что к результату броска дополнительно прибавляется значение уровня персонажа. Для определения необходимой характеристики используются примеры ниже:

Характеристика	Спасбросок
Сил	паралич, превращение, опутывание
Ст	отравление, опьянение, болезнь, утопление
Лв	падение, не быть сбитым с ног, удержание равновесия
Инт	иллюзии
Св	страх, ужас, магические эффекты
Об	контроль разума, гипноз, очарование, втягивание «змеиного масла»

Спасброски запрашиваются Судьей, когда на персонажей игроков оказывается негативное воздействие. Сложность также определяется Судьей.

Для всех проверок и спасбросков натуральная 1 всегда означает провал, а натуральная 20 – успех, независимо от модификаторов!

## ОЧКИ СУДЬБЫ (опционально)

Каждый персонаж начинает игру с одним очком судьбы, которое позволяет избежать смерти или критической травмы. Как именно персонаж спасается решает Судья. Потраченные очки судьбы не восстанавливаются до получения нового уровня. У персонажа не может быть больше двух очков судьбы одновременно.

## ОПЫТ И УРОВНИ

Опыт выдается за добычу сокровищ, 1 очко опыта за 1 серебряный шиллинг (или любая другая валюта в зависимости от места действия). Сокровищами считаются ценности (монеты, магические предметы и свитки, дорогая одежда, ювелирные изделия, предметы искусства, информация и т.п.), добытые с большим риском в опасных подземельях или других опасных местах. Также опыт выдается за убийство врагов: 25 очков опыта за кость ран (также известна как HD или хит дайс) в случае, если противник человек или представитель доступной для игроков расы и 50 очков опыта за кость ран если монстр, плюс 50 очков за каждую особую способность.

Можно повысить только один уровень за одну игровую встречу.

Вы также можете использовать следующие варианты выдачи опыта, указанные ниже. Опыт делится между участниками поровну.

За успешное выполнение поручений.

Тип задания	Опыт (на группу)
Простое (доставить послание, разобраться с мелкими бандитами)	100
Среднее (найти пропавшего, очистить небольшое подземелье)	150
Сложное (раскрыть заговор, изгнать могущественного демона, захватить замок)	300
Эпохальное (предотвратить катастрофу, изменить ход войны, запечатать древнее зло)	1000

За исследование новых земель и мест.

Действие	Опыт
Исследование гекса в дикой местности	25
Обнаружение скрытого входа, секретной двери, ловушки	10
Нахождение древней библиотеки, забытого храма, потерянного города	100
Открытие нового пути через опасную местность (горный перевал, брод)	50

За выживание в экстремальных условиях.

Действие	Опыт
Выживание в смертельной буре, лавине, наводнении	50
Выживание в крупном конфликте	75
Успешное пересечение опасной местности (болота, горы, пустыня)	25

За информацию, при условии что персонажи игроков найдут того, для кого данные сведения будут очень ценными.

Тип информации	Опыт	Примеры
Карта местности (гекс)	25	Нанесение на карту деталей местности, опасных мест, бродов.
Схема подземелья / крепости	50	План этажей, расположение ловушек, секретных ходов, гарнизона.
Письмо / документ	75	Перехваченная депеша, указ, долговая расписка, компрометирующее письмо.
Слабость чудовища/демона	50	Ритуал изгнания, уязвимость к определённому материалу.
Секретное знание	75	Формула зелья, местоположение древней гробницы, истинное имя демона.
Слух, подтверждённый фактами	25	Подтверждение заговора, перемещения войск, истинного наследника.
Расписание / пароль	10	Смена караула, условный сигнал, время прибытия каравана.
Родословная / генеалогия	100	Доказательство прав на трон, родственная связь с влиятельным домом.
Заклинание	100	Новое заклинание (запись), рецепт алхимического состава.
Личность шпиона / предателя	125	Выявление двойного агента, раскрытие информатора.
Координаты тайника / убежища	50	Логово контрабандистов, убежище преступников, склад запрещённых товаров.

Примечание:

Опыт за информацию начисляется, только если она добыта с риском (в ходе приключения, а не куплена на рынке за монеты) и имеет ценность. Повторное получение той же информации (например, копия карты) не приносит дополнительного опыта.

Уровень	Очки опыта
1	0
2	1000
3	2500
4	5000
5	10000
6	20000

## РАСА

Игроки могут выбрать расу персонажа из предложенного списка или определить ее случайно, получив 100 очков опыта. Каждая раса обладает определенными модификаторами.

к20	Раса	Модификатор
1-15	Человек	+1 дополнительный талант или очко судьбы
16-17	Полурослик	+2 к ловкости (Лв), +2 к общительности (Об), -1 к скорости (Ск), мутация Неутолимый голод
18-19	Дворф	+2 к стойкости (Ст), +2 к силе (С), -1 к скорости (Ск), бесплатный навык: талант Оценка
20	Эльф	+2 к ловкости (Лв), +1 к скорости (Ск), мутация Нечеловеческая Красота

## ВОЗРАСТ

Возраст персонажа определяется его расой. Первое набор костей используется для молодых персонажей, второй, после «/», для персонажей постарше. Какой именно набор использовать – решает игрок.

*Люди.* 6к6/6к10 лет. Если в сумме вышло меньше 16, то бросьте кости заново и прибавьте полученный результат к предыдущему.

*Полурослики.* 10к6/10к12 лет. Если в сумме вышло меньше 16, то бросьте кости заново и прибавьте полученный результат к предыдущему.

*Дворфы.* 9к12/9к20 лет. Если в сумме вышло меньше 16, то бросьте кости заново и прибавьте полученный результат к предыдущему.

*Эльфы.* 10к12/10к20 лет. Если в сумме вышло меньше 16, то бросьте кости заново и прибавьте полученный результат к предыдущему.

## КЛАСС

Класс персонажа зависит от его **карьеры**.

Может носить легкие доспехи и использовать одноручное оружие. Превысив значение переносимого веса, не может сконцентрироваться и творить заклинания.

**Учёный**  
*Сведущ во всяческих знаниях*

Навык Рукопашной (Р) = уровень/2 + СИЛ

Навык стрельбы (Стр) = уровень/2 + ЛВ

Раны = 1к4 + СТ за уровень

Бесплатный талант *Читать/Писать*

Может носить средние доспехи и использовать любое оружие.

**Странник**  
*Закоренелый деревенщина с буравящим взглядом*

Навык Рукопашной (Р) = уровень + СИЛ

Навык стрельбы (Стр) = уровень + ЛВ

Раны = 1к6 + СТ за уровень

Может носить легкие доспехи и использовать одноручное оружие.

**Негодяй**  
*Мятежный городской пролетарий*

Навык Рукопашной (Р) = уровень\*2/3 + СИЛ

Навык стрельбы (Стр) = уровень\*2/3 + ЛВ

Раны = 1к6 + СТ за уровень

Один бесплатный *навык талант* из карьерного списка на выбор.

Может носить тяжелые доспехи и использовать любое оружие.

**Воин**  
*Злобный вооруженный головорез*

Навык Рукопашной (Р) = уровень + СИЛ

Навык стрельбы (Стр) = уровень + ЛВ

Раны = 1к8 + СТ за уровень

## КАРЬЕРА

Карьера определяется случайно броском к20 за награду в 100 очков опыта или тремя бросками к20, после чего выбирается понравившийся результат с наградой в 50 очков опыта. Можно выбрать карьеру из списка самостоятельно, в таком случае награды не будет.

к20	Класс	Карьера	к20	Класс	Карьера
1	Учёный	Аптекарь	11	Негодяй	Попрошайка
2		Цирюльник	12		Шарлатан
3		Инженер	13		Артист
4		Слуга колдуна	14		Расхититель могил
5		Сектант	15		Контрабандист
6	Странник	Лодочник	16	Воин	Наёмник
7		Охотник за головами	17		Гладиатор
8		Кучер	18		Моряк
9		Крысолов	19		Солдат
10		Патрульный	20		Оруженосец

### Аптекарь.

Аптекари занимаются изготовлением лекарств, настоек, припарок и мазей. Аптеки существуют при монастырях или в городах (т.н. светские) и оборудованы лабораториями, полными разных приспособлений и ингредиентов. Очень часто аптекари тесно сотрудничают с алхимиками, продают редкие ингредиенты, в том числе нелегальные, изготавливают яды по поручениям вельмож для их грязных делишек, продают лекарства фермерам и бюргерам. Многие аптекари изучают тайные искусства и магию для своих экспериментов. Поиск нового сырья и таинств нередко толкает аптекаря с пустыми карманами к всякого рода авантюрам.

### Цирюльник.

Хоть цирюльники и не относятся к гильдии врачей или лекарей, все же занимаются своеобразным «лечением». Помимо стрижек и бритья, их знания анатомии позволяют им заниматься стоматологией и хирургией. Кровопускание, экипажу брига, пораженному фризской оспой, ампутация конечностей во время осады замка или удаление зубов бойцу из ямы – обычные будни цирюльника.

### Инженер.

Инженер, будь то член гильдии или самоучка, очень ценится как на поле боя так и в мирной жизни. От проектировки и строительства мостов до разработки новых видов вооружений – все это работа инженеров Союза. Когда необходимо что-нибудь взорвать или построить фортификационное сооружение, любой авантюрист знает к кому нужно обращаться. Для обывателя подобные умения могут показаться колдовством или чем-то сакральным, особенно когда за дело берутся гильдии, среди членов которых много дварфов или столичных умельцев.

### Слуга колдуна.

Изучение и применение магии несет с собой порчу и множество других угроз, и очень часто колдуны нуждаются в услугах преданных помощников. Для взаимовыгодного сотрудничества маги берут на службу юных талантливых учеников, которые выполняют различные поручения – от покупки еды на рынке, до помощи в сокрытии уродств принесенных порчей, а взамен получают возможность изучить заклятия. Изучение магии в одиночку, без помощи опытного колдуна и его артефактов это большой риск, и даже дети богатеньких вельмож порой готовы заплатить кругленькую сумму, что прикоснуться к запретным искусствам. На территории Союза немало и «осиротевших» слуг, чей господин окончательно обезумел, попал в руки ордена Рисагюд или пал жертвой порчи.

### Сектант.

На территории Союза процветает немало сект и весьма экзотичных толкователей священного писания. Некоторые из них преследуются за явную и неприкрытую ересь, а некоторым удается сохранять свой полуофициальный статус за счет влиятельных покровителей, интриг, подкупов и т.п. Нередко внутри сект бывают люди знакомые с колдунами, контрабандистами, пиратами и другими головорезами. Вступительные «взносы» – это обыденная практика для посвящения в таких группах, но нередко бывают и иные почести для вновь вступивших, если секта имеет оккультный характер. Сектанты одиночки, потерявшие свою общину по каким либо причинам (скорее всего насильственным), становятся преступниками и, пользуясь старыми

связями, ищут богатства, запретные артефакты и заклинания, надеясь возродить свою общину, так как они искренне верят в постулаты родной секты.

### **Лодочник.**

Реки Союза это, без преувеличения, его кровеносная система. Многие товары, подати, пассажиры, все отправляются в путь в разные уголки государства и даже за его пределы. Проводниками в этих путешествиях являются лодочники, готовые дать отпор речным пиратам, грязным серокожим или другим неприятелям. Надо ли говорить, что лодочников часто нанимают для перевозок разных деликатных и особенно ценных грузов. Опытные в навигации и управлении судном, лодочники отправляются в приключения в надежде быстро разбогатеть и уйти на долгожданную безбедную «пенсию» или идут на службу во флот к большой воде.

### **Охотник за головами.**

Охотник за головами – наемник ведомый наживой и собственной моралью. На землях Союза, где власть чиновничьих мандатов или указов вольных городов простирается лишь на стены гарнизонов, именно они вершат "правосудие" в тени лесов и на пыльных дорогах. Их ремесло – выслеживать тех, кого власть имущие желают видеть в цепях... или мертвыми: беглых преступников, дезертиров, еретиков, объявленных вне закона дворян. За каждого доставленного живьем (или даже просто за его голову) – щедро платят. Обратная сторона подобного ремесла это длинная очередь врагов, поэтому охотники часто ведут «кочевой» образ жизни.

### **Кучер.**

Кучер – это живая карта опасных дорог Союза. Он перевозит что угодно и кого угодно: контрабанду, письма, торговцев, беглецов или даже колдунов. Его мастерство – не только управление упряжкой в грозу или под градом пуль, но и умение залатать повозку на ходу, отбиться от разбойников и обойти заставы по тайным тропам. Подтолкнуть кучера к авантюрам могут различные причины – это мог быть подкидыш с мертвой матерью в телеге, чьи красные глаза слишком много видели. Или груз, за которым пришли не наемники, а нечто с когтями, оставившее на облупке глубокие царапины и запах серы. А может, просто боли в спине стали невыносимы, а дрожь в руках не дает удерживать вожжи.

### **Крысолов.**

Крысолов – это одна из низших ступеней пищевой цепи городских отбросов. Его "королевство" – зловонные стоки, чумные подвалы и мясные лавки, кишасшие тварями, для которых человечина лишь еда. За связку крысиных хвостов платят гроши, которых едва хватает на дешевый яд, да ремонт прожеванных сапог. Городские чины вежливо называют его "санитаром", шепчась за спиной, что он сам скоро мутирует от своей же отравы.

В приключения он влазит не за славой, а потому что подземелья пахнут получше его будней и иногда звенят солиднее его кошелька, а гибель от клыков гоблина кажется благороднее, чем быть сожранным в канаве своими "подопечными". Кто знает – может, его знание ядов пригодится, когда надо тихо убрать надоевшего нанимателя? Или его фляга "случайно" прольется в общий котел? В конце концов, крысы не единственные твари, что кусаются исподтишка.

### **Патрульный.**

Патрульные – это низший чин городской стражи, отвечающий за порядок на улицах. Их обязанности включают патрулирование вверенных участков (от рынков до трущоб), задержание мелких преступников, разгон уличных потасовок, сбор налогов с уличных торговцев и поддержание видимости порядка. Они вооружены дубинками или алебардами и редко носят доспехи тяжелее стеганого жиппона. Их власть ограничена, а жалование скудно, что делает их уязвимыми для взяток от воровских гильдий или зажиточных бюргеров. Часто патрульные – это бывшие солдаты, разорившиеся ремесленники или крестьяне, ищущие стабильности. Они первыми сталкиваются с уличной жестокостью, чумными очагами и последствиями магических инцидентов, но редко получают поддержку вышестоящих чинов. В приключения уходят, спасаясь от мести преступных кланов, в поисках богатства, недоступного на службе, или выполняя особые поручения городских властей, связанные с расследованием опасных преступлений за стенами города.

### **Попрошайка.**

Вершина социального дна, мастер выживания в городских трущобах. Попрошайки знают каждый закоулок, каждую щель в стене и каждую дыру в заборе. Их "рабочие инструменты" – жалостливые истории, искусственные увечья, слезы по заказу и немые мольбы. Но за этим фасадом кроются острый ум и ловкие руки: многие попрошайки промышляют карманными кражами, шантажом или доносами. В мире, где каждый грош на счету, они научились превращать чужие отбросы в еду, сливаться с толпой и внимательно слушать. Когда удача окончательно отворачивается от них, они уходят в подполье криминального мира или – с отчаяния – в ряды авантюристов, где их навыки могут обернуться неожиданным преимуществом.

### **Шарлатан.**

В туманных переулках городов, где тени нашептывают проклятия, а рыночные площади кишат ворами и доносчиками, орудуют шарлатаны. Они торгуют "реликвиями", продают склянки с водой из грязных луж

Блаширха как лекарственные эликсиры и составляют гороскопы по звёздам, что давно погасли. Но цена за серебро простаков может быть очень высокой. Многие кончают на дыбе или сходят с ума, обнаружив, что их "фальшивый" артефакт и вправду взывает к силам извне. Когда обстоятельства складываются неожиданным образом – их настигла месть одуроченного барона или проданный демон в купленном "запечатанном сосуде" и правда оказался демоном – шарлатаны быстро ищут новые способы заработка, подальше отсюда.

#### **Артист.**

В прокопчённых театрах вольных городов и на постоянных дворах, на скрипучих телегах бродячих трупп и под виселицами на площадях, где вороны выступают первыми зрителями, влачат своё существование артисты. Их сцена – грязь мостовых, их декорации – кровавые отсветы костров рыцарей Рисагюд. Они поют баллады о кораблях, сгинувших у краёв карт, разыгрывают фарсы с "поцелуями" чумных докторов, а их кукольные театры изображают казни еретиков на потеху толпе. Нередко артисты впутываются в темные дела или выступают для особенных зрителей, которые вполне могут превратиться в палачей.

#### **Расхититель могил.**

Расхитители могил – обычное явление в городах, где чума и войны не дают кладбищам покоя. Они добывают кости для аптек и алхимиков, срывают драгоценности с трупов и выкапывают "свежий товар" для колдунов. Работа грязная и опасная: чумные язвы на телах, патрульные на кладбищах и риск поднять не того мертвеца. Желание быстро разбогатеть толкает подобных людей на отчаянные авантюры.

#### **Контрабандист.**

Перевозчики запрещённых товаров в ложном дне рыбацких баркасов, под сеном телег или в двойных стенках дорогих карет. Перевозка через таможену чёрного пороха, запретных гримуаров или даже мутантов для кунсткамер богатеньких испорченных дворян – обычное дело для контрабандиста. В качестве бонуса – патрули на заставах, речные пираты и грузы, что «просыпаются» в дороге.

#### **Наёмник.**

Продажные вояки, что ночуют в вонючих окопах осаждённых замков, конвоируют телеги сквозь леса, полные разбойников, подавляют крестьянские бунты или штурмуют стены под канонаду осадных орудий. Любой наприз, пока вы способны платить.

#### **Гладиатор.**

Участники подпольных или, реже, полулегальных боёв, где лудоманы и скучающие богачи делают крупные ставки. Иногда бой идет до первой крови, а иногда даже до смерти. Дерутся в подвалах кабаков, на скотных дворах или заброшенных складах. Противники – другие гладиаторы, дикие звери и иногда мутанты. Оружие разнится от места к месту, если оно вообще выдаётся. Гладиатор подаётся в авантюрьеры, когда ямы выжимают из него всё что можно. Его правило: «Лучше умереть от когтей монстра, чем от ножа хозяина за долги».

#### **Моряк.**

Моряки это рабочие руки на торговых кораблях, рыбацких баркасах и контрабандистских судах. Они таскают тюки в портах, вяжут узлы на палубе, откачивают воду из трюма помпами и выживают на судах Висарского Союза, где трюмы полны чумных крыс, а экипаж делит солонину с личинками мух. Частые нападения пиратов, морских чудовищ или кого похуже делают моряка закаленным воином, а когда и море становится ловушкой, он ищет своё место среди «сухопутных крыс».

#### **Солдат.**

Когда обычные горожане находят свою жизнь слишком скучной или их поджимают долги, они идут в армию. После нескольких осад или сражений в потертых бригадинах с старой алебардой в руках или парочки дурацких приказов, они дезертируют или гибнут с призрачной надеждой выбиться в офицеры. Некоторым везёт дожить до «щедрой» пенсии, а некоторые понимают что армия сожрет их гораздо раньше чем враги и ищут другие способы жить счастливо и безбедно.

#### **Оруженосец**

Оруженосец – верный спутник рыцаря или знатного воина, начинающий свой путь слугой. Его обязанности включают уход за доспехами и оружием господина, тренировки в боевых искусствах, сопровождение в походах и турнирах, а также защиту чести сюзерена. Оруженосцы осваивают тонкости рыцарского кодекса, верховую езду и тактику боя, часто начиная службу в юности. Многие происходят из знатных, но обедневших семей, видя в этой карьере путь к восстановлению семейного статуса. В мирное время оруженосец организует тренировки, чистит доспехи и управляет хозяйством господина. На поле боя он подает оружие, прикрывает тылы и спасает раненого рыцаря. Однако война, предательство или гибель сюзерена могут оставить оруженосца без покровительства – тогда его навыки придворного этикета, вместе с умением обращения с мечом становятся ключом к выживанию в мире наемников и политических интриг.

## ТАЛАНТЫ

Каждая карьера дает доступ к своему списку талантов. Игроки могут выбрать один талант за каждый уровень, включая первый. Большинство талантов можно выбрать единожды, если не указано обратное. Разрешение на доступ к талантам из списков карьер других классов, как и введение в игру новых, остается на откуп Судье. По умолчанию игрок может выбрать талант из списка любой другой карьеры по «двойной цене», включая первый уровень для персонажей людей.

У некоторых талантов есть указание «Навык» в названии (Навык: «Талант»). Применение навыка представляет из себя проверку характеристики, приобретенный Навык: «Талант» дает бонус к таким проверкам, но может применяться любым персонажем, независимо от того приобрел ли он этот талант или нет. Таланты без указания «Навык» в названии (например Читать/Писать, Плавание) могут быть применены только после их приобретения.

### Списки талантов по карьерам.

#### Таланты Аптекаря:

Невозмутимый	Читать/Писать	Навык: Сбор слухов	Астрология
Крепкий	Хитроумный	Навык: Медицина	
Молниеносные рефлексy	Навык: Химия	Вежливый	
Магия	Навык: Оценка	Заклинание	

#### Таланты Цирюльника:

Бесстрашный	Хитроумный	Навык: Выступление	Хирургия
Молниеносные рефлексy	Навык: Азартные игры	Навык: Ловкость рук	Бой двумя руками
Ориентирование	Навык: Сбор слухов	Мощный удар	Очень стойкий
Читать/Писать	Навык: Медицина	Оглушающий удар	

#### Таланты Попрошайки:

Незаметный	Скрытая атака	Навык: Сбор слухов	Каша из Топора
Обреченный	Навык: Атлетика	Навык: Выступление	Вежливый
Отступление	Навык: Маскировка	Навык: Взлом	Оглушающий удар
Крепкий	Навык: Оценка	Навык: Скрытность	Очень стойкий
Ориентирование	Навык: Азартные игры	Навык: Ловкость рук	

#### Таланты Лодочника:

Незаметный	Молниеносные рефлексy	Навык: Оценка	Каша из Топора
Акробат	Мощный выстрел	Навык: Азартные игры	Плавание
Невозмутимый	Ориентирование	Навык: Сбор слухов	Очень сильный
Обезоруживание	Быстрый выстрел	Навык: Управление судном	
Крепкий	Навык: Атлетика	Навык: Ремонт	

#### Таланты Охотника за головами:

Обезоруживание	Быстрый удар	Навык: Сбор слухов	Очень сильный
Быстроногий	Читать/Писать	Навык: Знание законов	
Выслеживание	Навык: Забота о животных	Навык: Верховая езда	
Молниеносные рефлексy	Навык: Атлетика	Мощный удар	
Мощный выстрел	Навык: Маскировка	Оглушающий удар	
Быстрый выстрел	Навык: Азартные игры	Бой двумя руками	

### Таланты Шарлатана:

Акробат	Хитроумный	Навык: Азартные игры	Скрытая атака
Обреченный	Навык: Забота о животных	Навык: Сбор слухов	Вежливый
Отступление	Навык: Химия	Навык: Медицина	Хирургия
Выслеживание	Навык: Маскировка	Навык: Выступление	Очень стойкий
Читать/Писать	Навык: Оценка	Навык: Ловкость рук	Подделка

### Таланты Кучера:

Стремительная атака	Молниеносные рефлекссы	Навык: Оценка	Бой двумя руками
Невозмутимый	Мощный выстрел	Навык: Азартные игры	Очень стойкий
Бесстрашный	Быстрый выстрел	Навык: Сбор слухов	
Отступление	Быстрый удар	Навык: Ремонт	
Выслеживание	Навык: Забота о животных	Навык: Верховая езда	
Стрелок (огнестрельное)	Навык: Управление повозкой	Навык: Скрытность	

### Таланты Инженера:

Бесстрашный	Мощный выстрел	Навык: Азартные игры	Навык: Ловкость рук
Быстроногий	Быстрый выстрел	Навык: Сбор слухов	Навык: Ремонт
Стрелок (огнестрельное)	Читать/Писать	Навык: Медицина	Мощный удар
Молниеносные рефлекссы	Хитроумный	Навык: Выступление	Плавание

### Таланты Артиста:

Незаметный	Мощный выстрел	Навык: Азартные игры	Навык: Ловкость рук
Акробат	Читать/Писать	Навык: Сбор слухов	Скрытая атака
Обезоруживание	Навык: Атлетика	Навык: История	Каша из Топора
Быстроногий	Навык: Маскировка	Навык: Выступление	Вежливый
Магия	Навык: Оценка	Навык: Скрытность	Астрология

### Таланты Расхитителя могил:

Стремительная атака	Молниеносные рефлекссы	Навык: Сбор слухов	Навык: Скрытность
Невозмутимый	Навык: Забота о животных	Навык: История	Скрытая атака
Уклонение	Навык: Атлетика	Навык: Знание законов	Вежливый
Обреченный	Навык: Маскировка	Навык: Медицина	Мощный удар
Бесстрашный	Навык: Оценка	Навык: Взлом	Хирургия

### Таланты Наёмника:

Стремительная атака	Крепкий	Навык: Азартные игры	Бой двумя руками
Невозмутимый	Мощный выстрел	Навык: Сбор слухов	Очень сильный
Обезоруживание	Быстрый выстрел	Навык: Верховая езда	
Уклонение	Быстрый удар	Мощный удар	
Отступление	Навык: Забота о животных	Оглушающий удар	
Выслеживание	Навык: Атлетика	Плавание	

### Таланты Гладиатора:

Стремительная атака	Бешенство	Навык: Сбор слухов	Очень сильный
Обезоруживание	Крепкий	Мощный удар	
Уклонение	Молниеносные рефлексы	Оглушающий удар	
Бесстрашный	Быстрый удар	Бой двумя руками	
Флагеллант	Навык: Атлетика	Очень стойкий	
Быстроногий	Навык: Оценка	Навык: Азартные игры	

### Таланты Крысолова:

Незаметный	Молниеносные рефлексы	Навык: Оценка	Бой двумя руками
Акробат	Ориентирование	Навык: Азартные игры	Очень стойкий
Обреченный	Быстрый выстрел	Навык: Сбор слухов	
Быстроногий	Навык: Забота о животных	Навык: Взлом	
Выслеживание	Навык: Атлетика	Навык: Скрытность	
Бешенство	Навык: Химия	Наша из Топора	

### Таланты Патрульного:

Стремительная атака	Мощный выстрел	Навык: Маскировка	Вежливый
Обезоруживание	Ориентирование	Навык: Азартные игры	Хирургия
Уклонение	Быстрый выстрел	Навык: Сбор слухов	Бой двумя руками
Быстроногий	Быстрый удар	Навык: Знание законов	
Молниеносные рефлексы	Навык: Атлетика	Навык: Верховая езда	

### Таланты Моряка:

Незаметный	Молниеносные рефлексы	Навык: Сбор слухов	Бой двумя руками
Акробат	Ориентирование	Навык: Управление судном	Очень стойкий
Уклонение	Быстрый выстрел	Наша из Топора	Очень сильный
Обреченный	Быстрый удар	Плавание	
Быстроногий	Навык: Оценка		
Стрелок (огнестрельное)	Навык: Азартные игры		

### Таланты Контрабандиста:

Стремительная атака	Читать/Писать	Навык: Оценка	Навык: Управление судном
Акробат	Хитроумный	Навык: Азартные игры	Скрытая атака
Отступление	Навык: Забота о животных	Навык: Сбор слухов	Вежливый
Выслеживание	Навык: Маскировка	Навык: Взлом	Плавание
Ориентирование	Навык: Управление повозкой	Навык: Верховая езда	Подделка

### Таланты Солдата:

Стремительная атака	Стрелок (огнестрельное)	Навык: Азартные игры	Очень стойкий
Обезоруживание	Крепкий	Навык: Сбор слухов	Очень сильный
Уклонение	Ориентирование	Навык: Верховая езда	
Обреченный	Быстрый выстрел	Оглушающий удар	
Отступление	Навык: Забота о животных	Хирургия	
Бешенство	Навык: Управление повозкой	Бой двумя руками	

### Таланты Оруженосца:

Стремительная атака	Быстрый выстрел	Навык: Сбор слухов	Бой двумя руками
Обезоруживание	Быстрый удар	Навык: История	Очень сильный
Уклонение	Читать/Писать	Навык: Верховая езда	
Бесстрашный	Хитроумный	Вежливый	
Отступление	Навык: Забота о животных	Мощный удар	
Крепкий	Навык: Управление повозкой	Оглушающий удар	

### Таланты Слуги колдуна:

Невозмутимый	Читать/Писать	Навык: Азартные игры	Хирургия
Бесстрашный	Хитроумный	Навык: Сбор слухов	Плавание
Быстроногий	Навык: Химия	Навык: История	Очень стойкий
Магия	Навык: Оценка	Заклинание	Астрология Оккультизм

### Таланты Сектанта:

Невозмутимый	Бешенство	Навык: Сбор слухов	Каша из Топора
Обреченный	Магия	Навык: История	Оккультизм
Бесстрашный	Читать/Писать	Навык: Знание законов	Подделка
Флагеллант	Хитроумный	Заклинание	

## ОПИСАНИЕ ТАЛАНТОВ

**Акробат** – вы можете изгибаться невероятным образом и всячески манипулировать своим телом, что позволяет пробираться сквозь узкие щели или другие препятствия.

**Астрология** – позволяет ориентироваться по звездам в ясном ночном небе, а также составить личный гороскоп. Кто знает, насколько правдивым может оказаться предсказание?

**Бесстрашный** – вы невосприимчивы к страху. Эффект *ужаса* будет оказывать на вас воздействие, как если бы это был *страх*.

**Бешенство** – вы можете потратить целый раунд, доводя себя до состояния бешенства. Вы получаете +2 к проверкам силы, силы воли и броскам урона, но -2 к броскам навыка рукопашной (P) и проверкам интеллекта. Это состояние будет длиться до конца хода.

**Бой двумя руками** – вы можете сражаться с легким оружием в свободной руке получая либо дополнительную атаку в раунд, либо -1 к КБ, если оно используется для парирования.

**Быстроногий** – вы перманентно получаете +1 к рейтингу скорости.

**Быстрый выстрел** – вы можете провести дополнительную атаку дальнего боя в раунд.

**Быстрый удар** – вы можете провести дополнительную атаку ближнего боя в раунд.

**Вежливый** – перманентно увеличьте свое значение общительности на 2.

**Выслеживание** – вы можете распознать большинство обычных следов. Чтобы найти старые или хорошо замаскированные следы, определить тип, число целей и примерное расстояние, на которое они могли уйти, может потребоваться дополнительная проверка интеллекта.

**Заклинание** – вы получаете одно случайное дополнительное заклинание. Этот талант можно брать каждые 3 уровня. То есть второй раз он может быть взят на третьем уровне, третий – на шестом.

**Каша из Топора** – вы можете обходиться вдвое меньшим количеством пищи, чем другие, а также сопротивляться голоду на два дня дольше.

**Крепкий** – вы получаете одну дополнительную рану за уровень. Вы продолжаете получать дополнительную рану даже после приобретения этого таланта.

**Магия** – вы можете брать этот талант несколько раз, но только каждые 3 уровня. То есть второй раз он может быть взят на третьем уровне, третий – на шестом. Каждый раз, приобретая этот талант, вы увеличиваете количество костей кб, которые можете использовать для произнесения заклинаний. Получив этот талант впервые, вы также получаете одно бесплатное случайное заклинание (см. талан «Заклинание» выше). Дополнительные кости магии можно также получить при помощи магических предметов или мутаций.

**Молниеносные рефлексы** – перманентно увеличьте свое значение ловкости на 2.

**Мощный удар** – вы наносите одно дополнительное очко урона любой атакой ближнего боя.

**Мощный выстрел** – вы наносите одно дополнительное очко урона любой атакой дальнего боя.

**Невозмутимый** – перманентно увеличьте свое значение силы воли на 2.

**Незаметный** – вас практически не замечают те, кто выше вас в иерархии. Вы можете проходить проверки скрытности у всех на виду, когда окружены людьми выше вас по социальному статусу.

**Обезоруживание** – после попадания по противнику, вы можете заявить что пытаетесь обезоружить его, вместо нанесения урона. В таком случае противник должен пройти спасбросок ловкости или обронить свое оружие на землю.

**Обреченный** – вашу смерть предсказали, когда вы были еще юнцом. Придумайте и запишите причину вашей неминуемой смерти. Если ваш персонаж погибнет так как было записано, то ваш следующий персонаж начнет

игру на один уровень выше обычного.

**Оглушающий удар** – после попадания по противнику, вы можете оглушить его на один раунд вместо нанесения урона.

**Оккультизм** – вы способны распознавать магические явления, а также определять назначение магических предметов. Талант также дает теоретическое представление о магическом и потустороннем.

**Ориентирование** – вы редко теряетесь. Когда Судья определяет заблудились ли персонажи, вы совершаете проверку интеллекта с бонусом +2. Также, вы способны точно определить стороны света, когда находитесь в уже посещенных до этого местах.

**Отступление** – при отступлении из боя вы получаете +1 к вашей скорости.

**Очень сильный** – перманентно увеличьте свое значение силы на 2.

**Очень стойкий** – перманентно увеличьте свое значение стойкости на 2.

**Плавание** – вы способны плыть под водой со скоростью в половину от вашей нормальной, не утонув.

**Подделка** – потратив несколько часов или дней, вы можете сделать фальшивые монеты, документы, печати или другие вещи. Когда подлинность ставится под сомнение, совершается встречная проверка интеллекта или общительности, в зависимости от обстоятельств.

**Скрытая атака** – будучи незамеченным, вы наносите двойной урон по противнику. На шестом уровне урон утраивается.

**Стрелок (огнестрельное)** – вы понимаете как пользоваться огнестрельным оружием.

**Стремительная атака** – вы бросаетесь в бой сломя голову, используя всю свою скорость, и наносите урон с бонусом равным значению вашего уровня, если попадете.

**Уклонение** – вы получаете на одно очко урона меньше от любых атак ближнего боя.

**Флагеллант** – вы получаете бонус к своему навыку рукопашной (P), равный количеству потерянных вами ран, вплоть до значения бонуса стойкости (СТ).

**Хирургия** – пройдите проверку интеллекта, чтобы вылечить определенное количество ран как указано в таблице ниже. Провал будет означать 1к4 урона пациенту. Персонаж может восстановить раны таким образом только один раз за бой или событие, которое стало причиной ранения.

Бросок	Вылеченные раны
10-14	1к6+1
15-19	2к6+2
20+	3к6+3

Также один «1к6+1» может быть использован на устранение критической травмы. Например, если хирург выбросил значение 23 при лечении персонажа с критической травмой, то она может быть исцелена, а персонаж получит лечение на 2к6+2 ран. Для использования таланта необходимы инструменты хирурга.

**Хитроумный** – перманентно увеличьте свое значение интеллекта на 2.

**Читать/Писать** – вы можете читать и писать на любых языках, которыми владеете. Вы не можете приобрести этот талант, если ваш бонус интеллекта менее 0.

**Навык: «Талант»** – вы особенно искусны в данном роде деятельности. Любая проверка характеристики, связанная с навыком, получает бонус равный значению вашего уровня, если Судья решит, что способность применима в данной ситуации. Обратите внимание, что навыки не привязаны к конкретным характеристикам. Какая характеристика лучше подойдет в конкретной ситуации решает Судья.

Не стоит злоупотреблять проверками навыков. Например, навык верховой езды, управления судном или повозкой не требует проверки в нормальных условиях, так же как и громкий разговор возле лавки пекаря не требует проверки навыка сбора слухов.

Ниже приведены примерные описания навыков: «**талантов**», для того чтобы вам было проще сориентироваться.

**Навык: Азартные игры.** Знание правил и стратегий азартных игр, умение жульничать и распознавать обман.

**Навык: Атлетика.** Прыжки, лазание, бег на дистанции, преодоление физических препятствий, вышибание дверей.

**Навык: Верховая езда.** Управление лошадьми (верховое, в упряжи), уход, преодоление препятствий верхом.

**Навык: Взлом.** Открывание замков (простых, качественных, хитроумных) с помощью отмычек.

**Навык: Выступление.** Актерское мастерство, пение, игра на инструментах, ораторское искусство.

**Навык: Забота о животных.** Дрессировка, лечение, успокоение обычных животных, понимание их поведения.

**Навык: Знание законов.** Понимание местных и общих законов, судебных процедур, поиск лазеек.

**Навык: История.** Знание исторических событий, легенд, геральдики, династий, важных личностей.

**Навык: Ловкость рук.** Карманные кражи, подмена предметов, фокусы, незаметное манипулирование вещами.

**Навык: Маскировка.** Изменение внешности, походки, голоса для слияния с окружением или имитации других.

**Навык: Медицина.** Диагностика болезней, приготовление лекарств, базовый уход за больными.

**Навык: Оценка.** Определение стоимости и качества предметов (оружия, доспехов, товаров, артефактов).

**Навык: Ремонт.** Починка оружия, доспехов, инструментов, экипировки, простых механизмов.

**Навык: Сбор слухов.** Поиск информаторов, подслушивание, получение сплетен и скрытой информации в городах.

**Навык: Скрытность.** Бесшумное передвижение, умение прятаться в тенях или укрытиях, избегание внимания.

**Навык: Управление повозкой.** Вождение телег, карет, фургонов, их ремонт, знание упряжи и дорог.

**Навык: Управление судном.** Управление лодками и кораблями (паруса, вёсла), навигация по воде, знание морских опасностей.

**Навык: Химия.** Знание свойств веществ, приготовление кислот, щелочей, пороха, ядов, простых химикатов.

## ЭКИПИРОВКА

### Валюта

1 золотая крона (ЗК) = 20 серебряных шиллингов (/)

1 серебряный шиллинг (/) = 12 медных пенсов (мп)

Персонажи игроков начинают игру с 3к6 золотых крон.

Каждые 50 ЗК весят 1 фунт.

### Переносимый вес

Груз, который способен нести персонаж составляет 40 фунтов + бонус силы, умноженный на 10 фунтов.

Превысив полученное значение скорость упадет на одну единицу, превысив значение вдвое – на две. Любая нагрузка выше трехкратной не даст персонажу двигаться.

### ДОСПЕХИ

У каждого типа доспехов существует класс брони (КБ), указанный в таблице ниже. **Общий КБ персонажа равен КБ доспехов с учетом возможных бонусов. Щит или оружие для парирования (см. Бой двумя руками) также влияют на общий КБ. В комплекте ко всем доспехам предполагается шлем.**

Доспехи	Цена	Тип	КБ	Вес в фунтах
Без доспехов (одежда)	-	-	9	-
Акетон/Дублет	8 ЗК	-	8	10
Жиппон/Кожаный дублет	12 ЗК	лёгкий	7	20
Карацена	16 ЗК	лёгкий	6	30
Бригантина	40 ЗК	средний	5	35
Кираса	60 ЗК	средний	4	40
Латный доспех	80 ЗК	тяжёлый	3	55
Рифлированный доспех	120 ЗК	тяжёлый	2	50
Щит	5 ЗК	-	-1	10

### ОРУЖИЕ

Двуручное оружие выделено полужирным, оружие, с шансом пробить доспехи (см. ниже), выделено курсивом (в скобках указано игнорируемое значение КБ) для всех категорий.

### Оружие ближнего боя

#### Правила для типов оружия:

Оружие типа «булава» и «молот» оглушают противника на 1 раунд.

Оружие типа «пика» и «двуручный меч» наносят удвоенный урон по стремительно атакующим противникам, а также всадникам.

Оружие типа «длинный меч» может использоваться как в одной, так и в двух руках (после «/» урон в двуручном хвате).

Оружие типа «меч» и «топор» провоцируют кровотечение – противник теряет по 1\*КР ран в течение трёх раундов, или пока не потратит раунд на то чтобы остановить кровь.

Эффекты кровотечения и оглушения срабатывают при **выпадении натуральной двадцатки** броска на попадание. Если оружие относится к нескольким типам, то игрок может выбрать какой эффект применить. Для того чтобы избежать эффекта противник должен пройти **сложный спасбросок стойкости**. Определённые виды монстров могут быть **невосприимчивы** к подобным эффектам.

Оружие	Цена	Тип	Урон	Вес в фунтах
Гольбейн	1 ЗК	кинжал	1к4	1
Дага*	2 ЗК	кинжал	1к4	1
Квилон	2 ЗК	кинжал	1к4+1	2
Корд	15 /	кинжал	1к3	1
Мечелом*	1 ЗК	кинжал	1к3	1
<i>Мизерикорд</i>	2 ЗК	кинжал	1к4 (2)	1

Оружие	Цена	Тип	Урон	Вес в фунтах
Брус	2 ЗК	булава	1к4+1	3
Дубинка	18 /	булава	1к4	2
Шестопёр	3 ЗК	булава	1к6	3
<b>Посох</b>	10 /	булава	1к3	10
<i>Клевец</i>	3 ЗК	молот	1к6 (1)	4
<i>Люцернхаммер</i>	6 ЗК	молот/пика	1к10 (2)	8
<b>Алебарда</b>	5 ЗК	топор/пика	1к12	12
<b>Бердыш</b>	4 ЗК	топор	1к8	8
Топор дровосека	15 /	топор	1к4	2
<b>Полэкс</b>	6 ЗК	топор/молот	1к12	10
Чекан	4 ЗК	топор/молот	1к6	2
<i>Навалерийская пика**</i>	6 ЗК	пика	1к8 (1)/2к6 (3)	10
<i>Пика</i>	2 ЗК	пика	1к8 (1)	7
<i>Рапира</i>	3 ЗК	-	1к6 (1)	2
<i>Эсток</i>	4 ЗК	-	1к6+1(2)	3
Абордажная сабля	4 ЗК	меч	1к6+1	3
Карабела	3 ЗК	меч	1к6	3
Катцбальгер	4 ЗК	меч	1к6+1	3
Палаш	3 ЗК	меч	1к6	4
Гросс-Мессер	3 ЗК	длинный меч	1к8/2к4	3
Полуторный меч	5 ЗК	длинный меч	1к8/2к4+1	5
<b>Цвайхендер</b>	6 ЗК	двуручный меч	1к10	9
<b>Фламберг</b>	7 ЗК	двуручный меч	1к10 (1)	8

\* Дага и Мечелом накладывают штраф на спасбросок ловкости (-2) противника при *обезоруживании*.

\*\* Значение урона после «/» используется только при атаках верхом на боевом коне.

### Оружие дальнего боя

Стрельба на максимальную дальность производится со штрафом -2, на половину максимальной дальности - без штрафа. Арбалет перезаряжается 1 раунд, ручной 2 раунда.

Количество выстрелов из лука в раунд равно значению бонуса ловкости ЛВ (минимум 1 выстрел)

Длинный лук невозможно нормально использовать в узких пространствах или подземельях.

Оружие	Цена	Урон	Максимальная дальность	Вес в фунтах
<i>Арбалет с воротом</i>	8 ЗК	1к8 (2)	240 футов	6
<i>Ручной арбалет</i>	6 ЗК	1к6 (1)	120 футов	2
Кивер 12 болтов	15 /	-	-	1
<b>Лук</b>	3 ЗК	1к4	160 футов	2
<i>Длинный лук</i>	6 ЗК	1к6 (1)	240 футов	4
Колчан 20 стрел	8 /	-	-	3
Праща	1 /	1к3	160 футов	0
Мешок 10 камней	-	-	-	1
Метательный кинжал	10 /	1к3	30 футов	1
Метательный топор	15 /	1к4	30 футов	1

## Огнестрельное оружие

Огнестрельным оружием могут пользоваться только обладатели таланта «Стрелок». Для нужд кампании Судья может разрешить использовать огнестрельное оружие представителю любой карьеры, но отсутствие таланта позволит наносить только половину урона.

Огнестрельное оружие очень дорогое, неудобное, сложное и иногда выходит из строя. На перезарядку пистоля требуется 2 раунда (револьвера – 2 раунда за заряд), мушкетона – 4 раунда, аркебузы – 4 раунда, мушкета – 6 раундов.

Стрельба на максимальную дальность производится со штрафом -2, на половину максимальной дальности – без штрафа.

Если при броске на попадание вам выпало 1, то необходимо бросить 1к20 еще раз. 1 означает, что оружие взрывается у вас в руках и наносит 2к6 урона (оружие считается уничтоженным). При результате 20 происходит осечка, для починки требуется чистка. Любой другой результат означает, что оружие заклинило и оно не может быть использовано до тех пор, пока не будет пройдена сложная проверка интеллекта (ремонт).

Оружие	Цена	Урон	Максимальная дальность	Вес в фунтах
<i>Аркебуза</i>	12 ЗК	2к6 (1)	300 футов	8
<i>Мушкетон</i>	28 ЗК	3к6 (2)	*	6
<i>Мушкет с сошкой</i>	35 ЗК	2к8 (3)	800 футов	20
<i>Пистоль (однорядный)</i>	25 ЗК	2к4 (1)	120 футов	2
<i>Пистоль (револьвер 6 зарядов)</i>	32 ЗК	1к6+1(2)	120 футов	4
Порох и пули (12)	10 /	-	-	1

\* Мушкетон поражает цели в зоне 20-футового конуса перед собой. Все, кто находится в зоне поражения, должны пройти спасбросок ловкости или получить урон. Бросок на попадание не требуется, но стрелок все еще должен сделать бросок на возможную осечку или поломку, а также бросок 1к20 на повреждение брони цели.

## Гранаты и взрывчатка.

*Гренада* – сосуд из чугуна, толстого стекла или латуни, заполненный зажигательной смесью (1 фунт).

*Гренада (газовая)* – сосуд из толстого стекла, содержащий особую смесь из ядовитых газов Фалькенхайма.

*Дымовая граната* – вместо взрыва образует дымовую завесу. Содержит 1 фунт смеси на основе нитрата калия (калийной селитры). Дым может быть разного цвета в зависимости от примесей, например при добавлении медных опилок цвет дыма будет зеленым, а при добавлении железных – красным.

*Петарда* – небольшая бомба, используемая для подрыва ворот или стен. Представляет из себя металлический сосуд конической или прямоугольной формы, заполненный зажигательной смесью (5-6 фунтов), и спичкой в качестве запала.

*Бочонок с порохом* – бочка с дымным порохом (10 фунтов) и отверстием, в которое можно установить фитиль.

Оружие	Цена	Урон	Максимальная дальность (футы)	Радиус поражения (футы)*	Время подготовки (в раундах)	Вес в фунтах
Гренада	6 ЗК	2к8	30	0/5	1	3
Гренада (газовая)**	15 ЗК	2к4	30	**	1	4
Дым. граната	3 ЗК	-	30	***	1	3
Петарда	25 ЗК	4к6	0	5/15	2	5
Бочонок с порохом	50 ЗК	6к6	15	10/25	3	10

\* Все, кто попадает в область поражения первого значения в таблице получают полный урон, все кто попадает в область поражения второго – половину урона.

\*\* Газовое облако радиусом 20 футов, которое движется по направлению ветра к8 раундов. Успешный сложный спасбросок Стойкости уменьшает урон вдвое. Протектор защищает полностью, но с шансом 2-из-6 газ просачивается под маску.

\*\*\* Дымовая завеса радиусом 10 футов. В пределах этой области невозможно прицельно стрелять или сражаться (штраф -4 к любым типам атаки).

Бросок гранаты считается как атака против цели с КБ 9, после чего она взрывается (спустя 1 раунд), поражая цели в радиусе согласно таблицы выше.

При промахе, результат определяется по таблице:

1к8	Результат
1-2	Граната падает персонажу под ноги.
3-5	Граната падает неподалеку от цели, но не взрывается, порох прогорает.
6-8	Граната падает слишком далеко от цели, не причиняя никому вреда.