

# Лавикандия

## Небо и долг

### Справочник мастера

Сергей Вейс, Алиса Касиляускайте,  
Константин Михайлов, Анастасия Шевелева

Кос-тха-ни 452 год правления IV династии Худдов

Москва 2010



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike \(Атрибуция — Некоммерческое использование — С сохранением условий\) 3.0 Непортированная](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/).

# Оглавление

Вступление.....	3
Золотые правила мастера.....	4
Как делать модули?.....	5
Смысл.....	5
Но.....	5
Сюжет.....	5
Мотивировка.....	7
Эстетика.....	8
Сюжетные границы.....	9
Мастерские персонажи.....	9
Бой.....	11
Смерть героя.....	11
Создание персонажа.....	12
Крепость и ловкость.....	12
Сколько все-таки давать очков?.....	12
Нужно ли ограничивать число пунктов?.....	13
На что обращать внимание?.....	13
Редкие навыки.....	13
11 и 12 пунктов.....	14
Рост навыков.....	16
Принцип сложности.....	16
Примеры модификаторов.....	17
Удача.....	18
Бой в таблицах и схемах.....	19
Ужасный зверь.....	19
Тактика и оперативное искусство.....	20
Военная техника и магия круга Свершенний.....	24
Редкие навыки.....	28
Примерные цены.....	34
Ценные предметы.....	37
Оружие.....	37
Доспехи.....	38
Книги и искусство.....	39
Одежда.....	40
Животные.....	40
Амулеты.....	41
Криминал.....	42
Механизмы и приборы.....	43

# Вступление

Перед вами — справочник мастера. Раз вы взялись его читать, значит подумываете, не провести ли вам для друзей небольшой модуль по Лавикандии, а может и целую историю. И мы, авторы игры, чрезвычайно рады эту желанию.

Пробуйте, водите, играйте!

Мы же постараемся сделать все, чтоб вам удобней и проще было это делать.

Справочник мастера предоставит вам нужный объем технической информации: дополнительные навыки, системы сложностей, некоторые подсказки о том, как можно сделать свою историю лучше. Ничего из приведенного здесь не надо воспринимать, как предписание. Это не более чем советы, которые мы можем дать. В конечном счете мы — такие же мастера, как и вы. Мы тоже провели в своей жизни несколько модулей по миру Лавикандии. Так что имели возможность разобраться, что там к чему.

Если наши советы вам не нравятся — водите так, как считаете нужным. Мы только за.

В этом справочнике вы найдете не так много новых реалий мира нашей игры. Их можно будет посмотреть в «Книге империи» или «Книге домов». Их мы настоятельно рекомендуем прочитать всем серьезно погруженным в процесс игрокам. А вот вам, мастеру, мы их прямо-таки предписываем прочитать. Это единственное требование к мастеру, которое мы выдвигаем: разберитесь в мире как можно лучше! Это поможет и вам самому: вы никогда не попадете в ситуацию, когда игрок знает мир лучше вас. А хуже этой ситуации для мастера ничего быть не может.

Ну это не говоря уже о том, что лишняя информация никому не мешает и может подтолкнуть вас к новым интересным сюжетам.

На нашем сайте вы можете найти пару модулей, написанных авторами. Разумеется, вы можете их использовать: водить такими, какие они есть, заимствовать из них сюжетные линии, персонажей, перерабатывать их, как вам вздумается. Но в целом справочник призван помочь вам придумать свои собственные истории.

Заканчивая это затянувшееся вступление дадим самый главный совет: не бойтесь. Нет ничего сложного в том, чтобы придумать модуль. Наоборот, подчас сложно его не придумать. Дело мастера боится!

# Золотые правила мастера

В «Книге игрока» мы назвали несколько правил для игроков. Здесь назовем важнейшие правила мастера. Пояснять их не будем — все они очевидны.

1. Мастер имеет право поставить точку в любом споре. Но никогда не должен этим злоупотреблять.
2. Цель мастера — создать и провести историю, которая тронет и заинтересует игроков.
3. Мастер должен быть справедлив.
4. Мастер должен любить игроков и подыгрывать им тогда, когда это возможно и не нарушает целей игры.
5. Все приведенные в книге цифры и значения — условности. Нарушайте их, если считаете нужным.
6. Будьте бережны к миру Лавикандии. Это не всегда очевидно, но красота и гармоничность мира (надеюсь, что вы ее почувствовали так же, как чувствуем мы) способствует интересу и осмысленности игры.

Вот и все правила.

# Как делать модули?

Начнем мы нашу книгу с нескольких советов о том, как сделать хороший модуль в рамках нашей игры.

Если вы опытный мастер и делали модули по другим системам — читать эту главу необязательно. Но мы, конечно, рекомендуем вам хотя бы пробежать ее глазами: может быть что-то покажется вам интересным и натолкнет на свежие мысли.

Мы не претендуем на то, что изобрели что-то принципиально новое. Это все тот же велосипед. Но мы можем предложить вам другую точку зрения — нашу. А сложив две точки зрения (нашу и свою в данном случае) всегда можно добиться большего успеха, чем работая в одиночку.

## Смысл

Как мы уже сказали выше, цель игры — удовольствие игроков. Но удовольствие не означает только заинтересованность. Модуль можно сравнить с книгой: мы с удовольствием читаем приключенческий роман или детектив для того, чтоб разгрузить голову. Но все же наши любимые книжки — те, из которых мы можем что-то для себя извлечь. Которые обладают каким-то особенным смыслом. Пусть даже по жанру они — те же детективы или приключенческие романы.

Аристотель (для начала фразы звучит скучновато, да?) писал, что высшая цель искусства — катарсис. Сложно объяснить в двух словах что это такое. Скажем так: это чрезвычайно сильные эмоции, которые очищают, облагораживают человека.

Ролевые игры — тоже искусство, хотя и сравнительно молодое. И цели у него те же: пробудить в игроке чувства, переживания, заставить его задуматься о чем-то, что может быть раньше не приходило ему в голову.

Это не означает, что выдумывая модуль вы должны засунуть в рот палец и высосать из него «высокий смысл произведения». Это малорезультативный путь, ничего не выйдет. Просто постарайтесь поставить перед игроками в модуле неоднозначные вопросы. Неоднозначные для вас, неоднозначные для игроков, неоднозначные для персонажей. Пусть они подумают, выбирая. Пусть обсудят этот выбор между собой. Пусть рискнут, выбирая возможно ошибочный путь. Пусть задумаются об этичности поступков героев.

Как показал нам наш личный опыт, именно такие дилеммы больше всего трогают игроков. А значит именно такие модули запоминаются на долгий срок и оставляют (простите за пафосные слова) след в душе.

## Но

Мы советуем вам избегать некоторых приемов. Довольно просто заставить игрока переживать, убив какого-то симпатичного ему мастерского персонажа, покалечив ребенка или животное. С нашей точки зрения пользоваться такими приемами — нечестно со стороны мастера. Мы не настаиваем на этом, но все же призываем вас нащупать некоторую меру.

Представьте себе, что в кино вам показывают, как человек ни с того ни с сего до смерти избивает собаку. Конечно, зал будет рыдать, и все без сомнения поймут, что человек это — неприятный тип. Но того же эффекта можно было бы добиться куда более тонкими средствами, методами психологии, деталями. Не надо давить на игрока, зрителя, читателя, не надо «бить ему в лоб».

Конечно в ряде ситуаций такие моменты необходимы и важны. Например, когда в «Муму» Тургенева топят собачку — это ужасная, но в то же время и прекрасная сцена. Нам всем страшно жалко Муму, наверное почти каждый, читая в детстве эту историю, плакал. Но автору она была необходима, чтоб мы почувствовали сострадание не только к собаке, но и к ее хозяину — Герасиму. Чтоб мы почувствовали безобразие самой системы крепостничества, самой идеи, что одни люди могут помыкать другими, а те вынуждены им подчиняться. Стоило ради этого автору топить собачку? Конечно, да. Но очень мало кто из авторов (как книг, так и модулей) справится с этой задачей столь деликатно и умно, как Тургенев. В частности никто из авторов этого справочника не взялся бы за это. Так что и вам мы советуем избегать таких «жестких» мер давления на игрока, если вы в себе не уверены.

## Сюжет

Основа любой хорошей истории — интересный сюжет. Без него сделать хороший модуль невозможно.

Хороший сюжет не обязательно означает приключения, все может ограничиваться самыми обычными событиями, которые вызывают переживания героев. Но тем не менее эти события надо тщательно продумать заранее.

И тут перед мастером встает очень сложный вопрос, однозначного ответа на который пока никто не нашел. Звучит он так:

Что лучше — жестко контролировать все действия героев или предоставить им полную свободу действия?

Поясним. В мастерской терминологии возможно два способа построения сюжета. «По таймеру» и «по реперным точкам».

*Реперные точки* в данной ситуации — это события, которые обязательно произойдут с героями, как бы они себя не вели и что бы они ни делали. Например, вне зависимости от часа дня и ночи, в которой герои приходят в таверну, они встречаются там конкретного посетителя, рассказывающего им конкретную историю. Или, как бы герои не пытались избежать засады, они все равно в нее попадут.

Это очень перспективный способ вождения по двум причинам. Во-первых, он гарантирует, что игроки попадут в «приключение», что они будут задействованы в событиях, составляющих основную сюжетную линию истории. Во-вторых, это существенно упрощает работу мастера.

*Вождение «по таймеру»* предполагает, что в определенное время в определенном месте произойдет некое событие. Вне зависимости от того, находятся ли в этот момент там герои. Допустим, ровно в полдень, в 18 часов, на Главной лестнице Священного института происходит убийство. Если кто-то из героев при этом присутствует в силу данных им заявок (присутствует специально, узнав про убийство заранее, или случайно, потому что, скажем, сидит в соседнем кафе именно в это время), он может вмешаться в процесс и спасти жертву. Или, напротив, помочь ее убивать. Или продолжить пить чай в кафе, лениво поглядывая на происходящее.

Если же в этот момент его нет рядом, убийство все равно произойдет, а герой узнает об этом задним числом.

Приложим это к первым двум примерам. Мастерский персонаж, рассказывающий интересную историю, в случае вождения таймеру не сидит в таверне круглосуточно. Большую часть дня он занимается своими делами, а по вечерам приходит в таверну, где его могут встретить игроки. Засада располагается на конкретной дороге, и если игроки (и герои) догадываются поехать в объезд или делают это по какой-то другой причине, то засада им не угрожает.

Очевидное достоинство этого метода вождения — его реалистичность. В жизни все происходит по таймеру, а не по реперным точкам. Эта реалистичность делает модуль куда более сложным для игрока, но с другой стороны, она делает модуль более интересным и правдоподобным.

Для мастера же он становится сложнее на порядок. Непросто держать в голове множество происходящих одновременно событий и их последствий, да и придумать их сложнее, чем линейный сюжет.

Оба способа вождения — хорошие, в обоих создано много превосходных модулей и историй.

С точки зрения авторов Лавикандии вождение «по таймеру» больше подходит для нашей игры. Особенно это верно в случае, если ваш модуль имеет детективную составляющую или просто рассказывает о человеческих отношениях. Так же это верно для любимого одним из авторов стиля «исторического модуля», когда герои становятся свидетелями и (до той степени, до которой захотят) участниками важных и сложных событий, затрагивающих многих людей.

Однако есть случаи, когда даже в мире Лавикандии стоит использовать реперную систему или хотя бы ее элементы. Прежде всего это касается приключенческих модулей, где многое завязано на счастливые или несчастные случайности, встречи и т.п.

Если представить себе в виде модуля детективы Агаты Кристи или романы Достоевского, то они безусловно будут построены по принципу «таймера». Если сделать модуль из «Трех мушкетеров» Дюма — то это бесспорно будет история на «реперных точках» (не встретиться д`Артаньян случайно с Портосом, Арамисом, Атосом и не вызови он их на дуэль — истории бы не вышло). А если взять за основу, например, романы Толстого или Гюго, то модуль по ним совместил бы реперное и таймерное начало.

Тем, кто собирается использовать таймерное вождение, мы очень рекомендуем составлять таблицы с точным расписанием происходящих событий. Это занимает довольно много времени, но существенно облегчает процесс вождения.

Так же вы должны тщательно продумать сюжетные линии своей истории. Зачастую линия бывает только одна. Для реперного вождения это вполне закономерное решение, но даже в нем дополнительные линии и ответвления облагораживают сюжет и сделают его более интересным. В таймерном же стиле дополнительные линии становятся просто обязательными. Если игрок (и герой) имеют возможность пропустить интересные события в одном месте, честным будет компенсировать ему это другими событиями в другом месте. Может быть эти события связаны с основной линией сюжета, а может быть и нет. Ничего плохого в этом нет. Дополнительные линии и вопросы только делают игру интересней и насыщенней. Но, конечно, надо знать меру — перенасыщенный событиями модуль игрокам будет сложно понять.

Как бы то ни было, сюжет модуля должен захватить игрока и вовлечь в себя героя. И тут мы встаем перед одной из самых частых сложностей мастера: мотивировкой.

## Мотивировка

Для того, чтобы герои начали участвовать в сюжете вашего модуля, у них должен быть какой-то мотив это сделать. Это игроки собрались поиграть и рассчитывают на интересные события. Их герои, как правило, отлично могли бы обойтись без этих событий. Вообще про приключение интересно читать и в него интересно играть, но попадать в него зачастую удовольствие ниже среднего.

Что тут делать мастеру?

Смириться с этим. Если игроку интересней играть, как его герой занимается своими бытовыми делами, чем расследовать убийство или мстить за поруганную честь, это его полное право. Мастер должен лишь сделать для него бытовые дела максимально интересными. Практика показывает, что совершенно обычные занятия вроде работы бюрократа или режиссера театра могут совершенно захватывать воображение игрока и сделать модуль для него замечательно интересным.

Более того, если герой модуля только участвует в приключениях, но не ест, не пьет, не интересуется противоположным полом и не хочет почитать интересную книжку, значит с ним что-то не так. Игроку стоит в таком случае уделить больше внимания привычкам и склонностям персонажа. Может быть они не до конца продуманы.

Тем не менее модуль, как правило, строится вокруг каких-то событий и мастеру (который ночами не спал, выдумывал эти события) конечно хочется, чтоб герои в них поучаствовали.

Способов мотивировать персонажа существует множество. Но самый простой и надежный из них — сделать участие в событиях его профессиональной обязанностью. Выездной судья, следователь ВОТ, частный детектив или сотрудник Тайного управления обязаны расследовать преступления. Солдат сплошь и рядом обязан рисковать своей жизнью. Ученый обязан (ну может не юридически, но по сути своих занятий) заниматься исследованиями, а если он увлеченный исследователь, подчас он может из-за этого влипнуть в какую-то историю. Если же игрок создал такого персонажа, то ему наверняка будет интересно поиграть соответствующий сюжет.

Другой вариант, отчасти уже затронутый в случае ученого — не профессиональный, но искренний интерес. Скажем, страстный коллекционер вполне может заняться подбором расследования обстоятельств пропажи интересной ему вещи, а чиновник или отставник на досуге могут интересоваться самыми неожиданными вещами. Хобби героя — такой же способ заинтересовать его в событиях, как и профессиональный долг.

Третий способ — личная заинтересованность. Если перед персонажем встает какая-то проблема, затрагивающая лично его, его близких или хотя бы просто знакомых, это тоже может стать отличной мотивировкой для участия в событиях.

Но в последнем случае необходимо учитывать, что многие герои предпочтут обратиться к специалистом. Допустим, в случае пропажи какого-то человека куда полезней обратиться в ВОТ или к частному детективу, чем разводить самодеятельность. Большинство из нас в реальной жизни поступило бы так, ну может после пары неуспешных попыток самостоятельного поиска. Герои тоже имеют на это полное право, а во многих случаях и возможность.

Что же, как уже было сказано выше — это вполне закономерное решение, запрещать его игрокам не стоит. Это свидетельствует только о том, что игрок хорошо вник в своего персонажа, что он ставит хороший отыгрыш выше своего личного интереса. Вам, как мастеру, повезло, что такой игрок есть в вашей команде.

По возможности мы рекомендуем пользоваться первым или вторым способом. Третий, а равно все

прочие, какие придут вам в голову, так же могут быть применены. Но нужно тщательно подбирать их к конкретному персонажу. Игрок, которого мотивировали слишком жестко, «насиленно», как правило теряет желание участвовать в дальнейшей игре.

Дайте игроку свободу, дайте ему возможность поиграть то, что ему хочется. По возможности вплетите в сюжет заранее эпизоды или персонажей, которые могут быть интересны героям.

Именно эта свобода, принятие во внимание личных интересов игрока и героя отличает, как нам кажется, по-настоящему хороший модуль от плоской поделки из картона.

## Эстетика

Помимо того, что история должна быть интересной, она должна быть и красивой. Опять таки, красота не обязательно предполагает глянец — но банальное соответствие духу игры необходимо. Это позволяет игрокам в полной мере почувствовать себя «в мире игры», подсказывает им реалии и просто украшает процесс вождения. Делает его более живым и наглядным.

За счет чего этого добиться? В первую очередь за счет описаний.

И тут нужно соблюсти важную грань. Известно, что Бабель сравнивал Гюго со сломанным унитазом: то все идет как нужно, а то вдруг вода ни с того ни с сего падает вниз. Таковы, по мнению Бабеля, были отступления в романах Гюго.

Мастеру тоже стоит учесть этот совет. Описание в модуле — будь то пейзаж, интерьер дома или персонаж — должно быть необходимым и достаточным. Оно должно давать ровно столько деталей, сколько нужно, чтоб вообразить себе описываемое.

Проведя некоторое количество модулей мы пришли к еще одному интересному моменту. Стоит давать описание, опираясь на личные свойства героя. Скажем, герои попадают в комнату с картинами на стенах. Обычный человек может быть вовсе не обратит на картины внимания. Достаточно сказать: «на стенах висят картины».

Но художник или человек с большими познаниями в живописи уделит им куда больше внимания. Так что не дожидаясь его отдельных просьб и даже не прося его сделать броски кубика стоит дать ему информацию иначе. Например: «На стенах висят изящные акварели в стиле худдской пейзажной живописи».

Приведем другой пример. Герой сталкивается неким мастерским персонажем, на поясе у которого висит меч. Обычный человек, не разбирающийся в фехтовании, обратит внимание только на внешние обстоятельства: «Перед тобой хорошо одетый худд с коричневой шерстью, вытянутой мордой и черными вислыми ушами. Он держит ладонь на рукояти меча и настороженно смотрит на тебя». Но профессиональный солдат увидит все иначе: «Перед тобой худд с коричневой шерстью, вытянутой мордой и черными вислыми ушами. Он отличный фехтовальщик: это видно по его позе, по его оружию и даже по одежде — хотя она дорогая, но явно рассчитана на то, что в ней придется много и активно двигаться». А лаврикианский священник увидит все третьим образом: «Перед тобой худд с коричневой шерстью, вытянутой мордой и черными вислыми ушами. Он хорошо, но строго одет, меч у него на поясе — в аскетичных и простых ножнах, на шее у него — ладанка». Никто больше не обратит внимания на ладонку, но священник сразу ее заметит.

Разумеется, в последствии игроки могут задать наводящие вопросы: «Он религиозен? - Ну у него ладанка на шее» или «Он хорошо фехтует? - Кинь свое фехтования. Ага, бросок хороший. Да, он очень приличный фехтовальщик». Но первое впечатление от человека должно быть продиктовано особенностями героя, его привычками, биографией и познаниями.

Есть еще две важных составляющих. Первая — не забывайте, что мы говорим об антропоморфных животных. Вторая — не забывайте, что нас окружает «восточный» антураж.

Описывая персонажа не забудьте сказать, на какое животное он похож или какого цвета его шерсть, помните, что воспитанные худды не виляют хвостами, а фели — выпускают когти, когда потягиваются. Говоря о здании - упомяните загнутые вверх края крыш, назовите высокую башню пагодой. Подчас можно дать даже этическую оценку, исходящую из реалий мира. Если худд-традиционалист видит на улице целующуюся пару, опишите ее как «ведущую себя неприлично». Если гегра беседует с персонажем-брэ, скажите, что «брэ очень большой, просто огромный», даже если по меркам брэ он не такой уж и великан. Если герои видят антропос, акцентируйте внимание на том, что это «странные, безволосые существа, довольно неловкие на вид». Словом, не стесняйтесь, давайте больше деталей.

Подчас можно и «ошибиться» в оценке. Так, рассказывая о упомянутом выше худде-фехтовальщике настоящему мастеру меча, стоит сказать «фехтовальщик он неплохой, но ничего особенного». В действительности у худда может быть 7 пунктов в бое на катанах, но на фоне брэ с 10 пунктами он действительно не представляет ничего особенного. Впоследствии пересказывая информацию,



полученную от вас, другим героям брэ повторит это «неплохой, но ничего особенного» – и эта путаница будет очень реалистичной и натуральной.

Как и во всем, тут нужно соблюсти грань, за которой легкие коррективы превращаются в прямой обман игроков.

В целом описывая персонажей, старайтесь избегать цифр и характеристик: это игроки знают, что фехтование можно измерить в пунктах, а вот их герои об этом не догадываются.

Помните, что стилистика Лавикандии предполагает неспешность, церемонность, спокойствие. Постарайтесь передать игрокам эти отличия от современного, привычного нам мира.

## Сюжетные границы

Напрямую к вопросу о стиле и эстетике примыкает еще один: о допустимых сюжетных границах модуля.

В принципе мы не хотим как-то ограничивать мастера и его фантазию. Но есть некоторые моменты, которые не очень впишутся в стилистику империи, хотя могут быть очень уместными в других играх.

Прежде всего это — глобальные воздействия. Герои, даже самые великие, в мире Лавикандии не могут спасти вселенную или хотя бы всю империю. Не могут изменить и некоторые базовые особенности: например, сменить империю на республику или прервать правящую династию. Лавикандия, да и весь мир, к которому она принадлежит, очень стабильны, спокойны. Их существованию и благоденствию в ближайшее время ничего не угрожает. А то, что может им угрожать (страшные войны, например), не подвластно решениям героев. Как только герой поднимается до уровня, когда его поступки могут повлиять на судьбы всей страны, он — как нам кажется — должен быть выведен из числа героев в число мастерских персонажей.

Аналогично и противники героев в модулях не могут угрожать мирозданию, даже если они очень могущественны и влиятельны.

Как ни парадоксально это звучит, мы рекомендуем мастеру оставаться в рамках реализма. Разумеется, реализма в рамках Лавикандии. Так, скажем, в лавиканских сказках есть вампиры. Но мы не советуем делать их реальностью, пусть они остаются вымыслом. С чрезвычайной аккуратностью стоит подходить к имеющейся в рамках имперской культуры мистике. Да, за пределами империи может появиться демон, а дух умершего может указать выездному судье на убийцу. Но такие происшествия происходят крайне редко и по меркам Лавикандии очень необычны. Пока ваши игроки не прониклись до конца духом игры, лучше не вводить в модули подобных эпизодов. Используя их слишком часто, вы не только создадите у игроков превратное впечатление о Лавикандии, но и лишите эти происшествия эффекта новизны и поразительности.

То же самое касается и некоторых вполне реалистичных, но все же редких событий. Так, в империи есть группа людей, которые регулярно и часто видят императора. Это придворные, крупные столичные чиновники, церковные бонзы и т.п. Для всех остальных встреча с императором — случай редкий и не рядовой. Так он и должен быть обставлен в рамках модуля. Это позволит игрокам лучше почувствовать то, что должны в такой ситуации чувствовать их герои.

Это стремление к реализму имеет и свои положительные стороны: оно позволяет вводить в сюжет совершенно все, что угодно. Во многих играх мастер ограничен рамками стиля: в готическую новеллу непросто вставить смешливого маленького ребенка, в эпическое повествование не войдет детективная линия об украденной козе. В нашей игре все это возможно и уместно настолько же, насколько оно возможно и уместно в реальной жизни.

## Мастерские персонажи

Создавая мастерских персонажей необходимо (по крайней мере к таким выводам пришли мы) руководствоваться несколькими соображениями.

- 1) Все тот же принцип необходимого и достаточного. Скажем, фехтовальщики с 10 пунктами владения оружием встречаются куда реже, чем с фехтовальщиками с 4 пунктами. В то же время в большом городе куда больше вероятность встретить прекрасного бойца, чем в глухой деревне. Это не означает, что в отдаленной провинциальной деревушке герои не могут встретить великого фехтовальщика. Можно придумать десятки причин, по которым он может там оказаться. Но вот встретить там двух таких бойцов, а тем более трех — это уже маловероятно. Их присутствие там одновременно должно быть чем-то обосновано (например, фехтовальным турниром или присутствием там великого мастера, передающего секреты ученикам). Случайностью оно быть не может.

- 2) Внутренний мир. Хороший мастерский персонаж должен обладать достаточно богатым внутренним миром. Только в этом случае героям будет интересно с ним общаться. Когда мастерский персонаж — просто функция, способ передачи информации, отношение к нему будет соответствующим. Но если он живой и реалистичный, то ничто не мешает ему даже стать другом кому-то из героев. Хорошие персонажи не только украшают модуль, но и позволяют игрокам наладить социальные связи героев, почувствовать себя в мире более комфортно.
- 3) У мастерского персонажа должны быть внятные цели. Их не обязательно сообщать игрокам, но все же какие-то соображения на этот счет персонаж иметь должен. Изначально можно принять, что всякий нормальный человек хочет прожить свою жизнь здоровым, успешным и, желательно, так, чтоб ему нечего было стыдиться. Проработанный мастерский персонаж должен добавить к этому какие-то мечты, надежды, планы. Он должен иметь какие-то привычки и принципы, на основе которых он выносит суждения о людях, а люди — о нем. (При этом важно помнить, что отношение к представителям разных домов может быть разным. Если деревенский гегра в зале суда обращается к выездному судье на «ты» судья скорее всего не обратит на это внимание. Если то же сделает фели, судья будет удивлен и недоволен, возможно, он напомнит фели о правилах приличного поведения в суде. Но многого он требовать не будет: «все знают, что фели дурно воспитаны». Но если так же поступит кафа или худд, судья вполне может приказать всыпать ему десяток палок, чтоб обучить церемониалу).
- 4) Мастерский персонаж (один, отдельно взятый) может существенно превосходить персонажей только в одной или — максимум — двух областях. Это не вызовет у игроков и героев чувства собственной неполноценности и мыслей о нереалистичности персонажа. Всякому ясно, что профессор алхимии из Священного института разбирается в своем деле лучше, чем пекарь-гегра, а пекарь печет пироги лучше, чем профессор. Так же можно поверить, что профессор на досуге любит ловить рыбу и достиг в этом деле немалого мастерства. Может быть он не сравнится с профессиональным рыбаком, но того же пекаря в этом деле легко обставит. Однако когда мастерский персонаж неожиданно превосходно разбирается в нескольких никак не связанных между собой дисциплинах (скажем, он фехтует, слагает стихи, играет на цине и разбирается в бюрократии — притом все на 10 пунктов), это смотрится странно. Конечно, такие персонажи возможны, так как такие люди бывают, но нужно подходить к этому вопросу с осторожностью.  
Если для модуля вам нужно сделать «неубиваемого» чиновника 7 ранга, лучше дайте ему хорошую охрану, но не делайте его блестящим бойцом. Эффект будет тот же, а смотреться это будет куда реалистичней.
- 5) Аналогично: мастерский персонаж не может знать все. На многие вопросы персонажей он должен отвечать: «не знаю». Когда он проявляет излишнюю находчивость в решении проблемы это тоже смотрится странно, если проблема не лежит в сфере его компетенции. Толковые советы в области расследования преступлений героям может давать офицер ТУ, но не профессиональный художник. Что, конечно, не должно мешать художнику давать бестолковые советы, если мастер считает это отвечающим духу персонажа.
- 6) Мастерский персонаж должен быть за чем-то нужен. Как говорил Чехов, «если на стене висит ружье, оно должно выстрелить». Так и с персонажем — он должен играть какую-то роль в сюжете.  
Важный момент: эта роль может остаться нераскрытой (допустим, герои так и не обратились к нему за помощью, хотя могли) или заключаться только в создании атмосферы (эпизодический персонаж). Это не страшно. Но все же он должен быть за чем-то нужен. Большое количество бессмысленных мастерских персонажей только смутит и запутает игроков.

Мы надеемся, что эти 6 пунктов помогут вам сориентироваться при создании. Дадим еще два совета. Во-первых, в случае соревнования двух мастерских персонажей в каком-то действии (допустим, они дуэлируют), кидать кубики ни к чему. Выдайте тот результат, который считаете сюжетно нужным. Но если к действию присоединяется кто-то из героев, броски совершать уже стоит, так как герой может существенно изменить расклад событий.

Во-вторых, полезно иметь «прозапас» разнообразных технических персонажей — нищих попрошайек, уличных мальчишек, торговцев лапшей в разнос, патрульных вотовцев. Это могут быть и типические персонажи, и необычные — просто будьте готовы к тому, что герои игроков в любой момент могут сказать «я ловлю на улице какого-нибудь мальчишку». Хорошо бы, чтоб этот мальчишка хоть на мгновение, но обрел лицо, а не сводился к функции, которую исполняет в сюжете.

## **Бой**

Скажем коротко: хорошая драка никогда не вредит модулю. Это возможность покидать кубики, отдохнуть от мыслительного процесса и сбросить напряжение. Так что если среди героев есть кто-то, хорошо владеющий оружием — дайте ему возможность подраться. В конечном счете он потратил на создание боевых навыков кучу пунктов и имеет право как-то их реализовать — хотя бы время от времени.

Но в то же время постарайтесь просчитать возможности избежать боя — многие герои захотят избрать этот путь. И, конечно, не стоит делать модуль состоящим из одних боев. Это просто скучно. Даже в приключенческих романах драки лишь следствие интриги, а не ее суть.

(Разумеется, есть жанры модулей, в которых драка будет решительно некстати. Это не только «социальные драмы» или «любовные истории», но и, например, некоторые строгие детективы или шпионские истории. Холмс, мисс Марпл или, скажем, Коломбо крайне редко брались за оружие, да и шпионы Ле Карре как правило ходили без оружия).

Если наша боевая система кажется вам слишком сложной и громоздкой, упрощайте ее. Помните, что боевая сцена — не самоценность, а способ выразить вашу мысль.

## **Смерть героя**

В модулях бывают ситуации, когда герой может погибнуть. Определите сами свое отношение к этому вопросу, но желательно — определите заранее.

Нам кажется, что без нужды рисковать героями не стоит. Если можно рационально и реалистично спасти их от смертельной опасности, лучше это сделать. Страшно досадно потерять своего героя в начале модуля в глупой стычке.

В то же время есть ситуации, когда смерть героя настолько ожидаема и реалистична, что просто не может не произойти. В первую очередь это ситуации, в которых герой жертвует собой ради чего-то. Игрок, дающий такие заявки, уже смирился с возможной смертью героя. В таком случае стоит просто сделать эту смерть достойной, красивой. Если, скажем, герой прикрывает отход товарищей — пусть он сразит много врагов, пусть погибнет не зря. Но даже в этой ситуации стоит подумать. Не лучше ли, скажем, захватить его в плен? Лавикандия — не тот мир, где убитого персонажа можно воскресить. Так что стоит подумать дважды.

Есть и другие ситуации, которые связаны с глупостью героев (и зачастую — с незнанием игроками реалий мира). Скажем, человек пришедший на прием к императору должен остановиться перед серебряной линией в нескольких десятках шагов от трона. Его предупредит об этом церемониймейстер. Если герой все же переступает эту линию — что же, он знал на что идет. Телохранители императора, конечно, убьют его. Аналогично, если герой вызывает на дуэль всем известного великого бойца, результат поединка едва ли будет в пользу первого. Единственное, что может сделать мастер в такой ситуации, это переспросить игрока. Грубо говоря, так: «Ты помнишь, что тебе запретили переступать серебряную линию? Но все-таки это делаешь?»

Злоупотреблять такими подсказками не стоит, но начинающему игроку они могут помочь. В то же время «прощать» игроку и персонажу такие слабости не стоит: некоторые проступки, глупости и недальновидность завершаются смертью героя. Отступить от этого — значит отойти от реализма, а значит пожертвовать и логикой происходящего.

Отдельно стоит упомянуть, что бывают модули, в которых смерть героев в конце — нормальное и необходимое дело. Вспомним, например, знаменитый вестерн «Великолепная семерка» или его прототип, фильм «Семь самураев» Куросавы, который вполне мог бы послужить сюжетом лавикандского модуля. В этих фильмах многие из героев к концу погибают, но тем не менее их смерть не кажется нам бессмысленной.

Если вы все же придерживаетесь идеи, что героев следует часто ставить в ситуацию серьезной опасности для жизни — это ваше полное право. Многие замечательные мастера с вами согласятся.

# Создание персонажа

Помимо того, что мастер должен придумать, рассказать и, скажем так, срежиссировать историю, у него есть еще несколько важных обязанностей. Одна из них — помощь игроку в разнообразных деталях игры. И никогда эта помощь так не нужна игроку, как во время создания персонажа.

Важен этот процесс и для мастера. Если выпустите в свой модуль плохо сбалансированного, нереалистичного персонажа, это может скверно отразиться на игре в целом.

Кроме того надо сказать, что наша система очень сильно рассчитана на участие мастера в процессе создания персонажа. Именно вы должны будете не только заверить список навыков героя, но и проставить цифры, отражающие его крепость и ловкость, а так же помочь игроку определить его ранг, если герой состоит на службе.

Помочь разобраться во всех хитростях создания персонажа призвана эта глава.

## Крепость и ловкость

Базовые характеристики любого персонажа это крепость, отвечающая за его физическую силу и выносливость, и ловкость, подразумевающую гибкость и скорость его передвижения.

В действительности в процессе игры две эти характеристики не слишком часто нужны, однако иногда они могут помочь. Чтоб не запутывать игроков мы решили, что числа эти проставляет мастер. Таблица ниже позволит вам разобраться, что следует писать.

	Крепость	Ловкость
1	Лежачий больной, маленький ребенок.	Лежачий больной
2	Тяжело больной человек.	Больной (не кафа или катарир)
3	Небольшой гегра или кафа.	Старик (не кафа или катарир)
4	Обычный гегра. Некрупные или больные худды и фели. Крупный кафа.	Неловкий худд или гегра, обычный брэ.
5	Обычный худд или фели. Крупный гегра	Обычный худд или гегра, тренированный брэ.
6	Хорошо тренированный худд, фели,	Исключительно хорошо тренированный худд или гегра, хорошо тренированный брэ.
7	Обычный катарир. Исключительно хорошо тренированные или очень крепкие худд и фели	Обычный фели.
8	Хорошо тренированный катарир, больной брэ.	Тренированный фели, больные кафа или катарир.
9	Женщина или подросток-брэ, мало тренированный брэ. Исключительно хорошо тренированный катарир.	Хорошо тренированный фели, обычные кафа и катарир.
10	Тренированный брэ.	Тренированные кафа и катарир.
11	Исключительно хорошо тренированный брэ.	Очень хорошо тренированные кафа и катарир.
12	Фантастический силач даже по меркам брэ.	Замечательный акробат по меркам кафа и катарир.

Тренировка как правило заключается в овладении боевыми навыками, но так же прибавку к ловкости дают танцы, игра в мяч и искусство любви, а к крепости — кузнечное дело. Разумеется, речь идет о профессиональном уровне овладения этими навыками (т.е. не менее 5 пунктов).

На усмотрения мастера дополнять крепость или ловкость могут и другие навыки.

## Сколько все-таки давать очков?

Согласно правилам нашей игры в начале, при создании персонажа, ему дается столько очков для генерации, сколько ему лет.

Игроки склонны жаловаться на то, что им не хватает очков. Мастер не должен поддаваться на это нытье и твердо должен отстаивать позицию 1 год=1 очко генерации.

Поясним для мастера, почему это так.

В нашей системе ценой за овладение тем или иным навыком является время, затраченное на него. В случае, если герой учил в определенный период один навык, он не мог изучать одновременно другой. Таким образом если игроку не хватает на что-то очков, значит он хочет получить для своего персонажа больше навыков, чем этот персонаж имел возможность изучить в течении жизни.

Наиболее работоспособный рецепт в данной ситуации — опустить уровень некоторых навыков.

(Разумеется, если для комфортной игры тем или иным персонажем, а тем более для модуля нужно, чтоб персонаж немного вышел за число отведенных ему пунктов, а повышать возраст он решительно не хочет — это не беда. Но не спешите предлагать это игрокам — пусть попробуют разобраться, что им действительно нужно).

Так же героям-лее (а именно молодым фели и лее чаще всего не хватает пунктов) нужно не забывать брать один навык в половину дешевле. Хотя в «Книге игрока» сказано, что это обязательно должна быть наука, ремесло или искусство, вполне можно понимать этот пункт шире. Так, например, вполне можно сконцентрироваться на одном из видов фехтования, каком-то спорте и даже бюрократии — вопрос лишь в том, как своеобразно выразился у лее его талант.

Необходимо так же напоминать игрокам, особенно тем, чьи герои — немолодые гегра — что не обязательно тратить все свои очки без исключения на генерацию. На них вполне можно взять дополнительные вещи или свойства. Об этом мы еще скажем ниже.

А можно и вообще ничего не брать!

## **Нужно ли ограничивать число пунктов?**

Нет, не нужно. Зачем?

Во многих настольных играх мастера боятся игроков, которые играют ради «прокачки» навыков или ощущения всемогущества, или еще из каких-то неигровых побуждений. Нельзя сказать, что система «Лавикандии» совсем этого не допускает — психологию людей не изменишь, и найти дыру в правилах всегда можно. Но ввиду отсутствия самой системы самостоятельной прокачки игрока (см. ниже подглавку «Рост навыков») и чрезвычайно малой способности отдельных персонажей глобально изменить окружающую реальность, особых причин для таких страхов нет. Если игроку хочется сыграть старика, владеющего всеми мыслимыми навыками, пусть играет. Но если сам игрок — молодой человек, стоит напомнить ему, что хорошо сыграть человека сильно старше своего возраста непросто. И помнить, что пожилой человек может быть отличным поэтом, стратегом или бюрократом, но едва ли будет блестящим фехтовальщиком или танцором.

То же касается и нижней границы. Мы не рекомендуем вводить в модули героев младше 60 лет — до этого срока лавикандец из любого дома еще ребенок, а где-то до 75 остается явным подростком. Но, конечно, бывают модули в которых это хорошо и уместно.

## **На что обращать внимание?**

Начинающие игроки часто склонны забывать взять два важнейших навыка системы: церемониал и каллиграфию. Между тем с точки зрения игры не владеющей каллиграфией хотя бы на 1 просто безграмотен, а незнающий церемониала недолго протянет в приличном обществе.

Фели и лее, если их биография не слишком отличается от стандартной (школа — институт) необходимо взять хотя бы на пару пунктов познаний в литературе, живописи и музыке. Образованного фели, не знающего таких очевидных вещей, быть просто не может.

Худд, вовсе не владеющей бюрократией, — феноменальная редкость. Так же любой чиновник (вне зависимости от дома и рода занятий) владеет хотя бы 1 пунктом прозы и разбирается в литературе. В противном случае он не сдал бы экзаменов на ранг. В то же время вполне может быть чиновник, не разбирающийся в той теме, которую мы сочли бы его профильной. Скажем, чиновник ведомства недр может ничего не смыслить в геологии. Такова природа меритократии: в чиновнике ценится умение управлять, а не разбираться в тонкостях.

Никогда не лишнее напомнить брэ, что помимо боевых навыков у него есть еще много разнообразных черт, а левой рукой так же как и правой владеют очень немногие люди. В то же время глубоко погруженному в отыгрыш брэ может показаться интересной перспектива владения азами нескольких фехтовальных стилей — традициями это не запрещено. Разумеется, сражаться он будет все тем же мечом, но почему не выучить новые приемы и связанную с ними философию?

Мы перечислили здесь лишь самые часто повторяющиеся проблемы игроков при создании персонажа. В целом стоит ориентироваться на советы, данные для генерации каждого дома в «Книге игрока».

## **Редкие навыки**

В конце этого справочника вы найдете некоторое количество навыков, которые мы посчитали нужным вынести из «Книги игрока». Люди, владеющие ими, встречаются в империи. Но число таких

людей чрезвычайно мало. Рядом с описанием каждого из них мы указали, сколько примерно таких людей найдется, и к каким группам они с наибольшей вероятностью принадлежат.

Разумеется, игрокам можно брать эти навыки для своих персонажей. Однако высокий уровень владения ими чрезвычайно маловероятен, а одновременное владение двумя такими навыками практически невероятен.

Мастер может сам решить, допускать ли ему такие редкости. Мы этого делать не рекомендуем. И в любом случае, если игрок хочет взять редкий навык для персонажа, он должен хорошо объяснить, где и у кого персонаж ему выучился.

## 11 и 12 пунктов

Во всех навыках нашей системы можно взять 11 или 12 пунктов. Однако в книге игрока мы посоветовали читателя не делать это без согласования с мастером.

Здесь мы рекомендуем вам не давать игрокам брать 11 и 12 пунктов, исключая совершенно особенные случаи. Почему?

Есть три причины.

Первая кроется в самой стилистике нашей игры. С точки зрения большинства жителей империи совершенствование в некоем ремесле — одно из самых достойных занятий для человека. Уважение к настоящему профессионалу в этом мире, вероятно, даже несколько выше, чем в нашем. Большинство лавикандцев считает (и для их мира это совершенно верное мнение!), что постижение того или иного навыка требует не только технического, но и философского совершенствования. Речь не идет о нравственности, хотя и о ней отчасти тоже.

Человек, глубоко овладевающий навыком постигает самую его суть. А через него — суть мира вообще.

Граница, отделяющая 10 пунктов от 11 заключается как раз в постижении определенных абстрактных ценностей, умении отрешиться от незначительного и полностью сконцентрироваться на главном. Так же предполагается если не гуманизм, то во всяком случае серьезное понимание ответственности за свои действия. Учитывая склонность лавикандской культуры к аскетичным и выверенным решениям, фактически это во многих случаях означает отказ от действия.

Все эти качества присущи не очень многим людям и сыграть их очень непросто. Именно поэтому мы не рекомендуем игрокам брать 11 или тем более 12 пунктов какого бы то ни было дела.

Вторая причина касается игромеханики. Персонаж с 11 пунктами в каком-либо навыке обладает очень существенными преимуществами перед большинством жителей империи. Оно выразится и фактически в тот момент, когда он кинет кубики.

Третья причина в социальной значимости таких людей. Можно примерно сказать, что в каждом навыке на территории империи наберется около сотни людей, владеющих им на 11 пунктов и около десятка, владеющих на 12. Они широко известны и пользуются большим моральным авторитетом.

Мы рекомендуем давать 11 и 12 пунктов только тем игрокам, которые очень хорошо знают мир Лавикандии, и только в тех модулях, которые предполагают участие столь значимых фигур.

Как персонаж (игрока или мастера — не важно) мог приобрести 11 пунктов?

Помимо уже описанного выше способа глубочайшего постижения вопроса, ему могло помочь в этом участие в Междущарствии или пожилой возраст (что в настоящий момент по сути одно и то же). Функция Междущарствия тут в том, что с философской точки зрения период Междущарствия отличен от спокойных периодов жизни империи. Он предполагает куда больший уровень влияния личности на происходящие события и способствует развитию в человеке особенных качеств. Конкретные причины этого феномена можно узнать из главы о Небе «Книги империи».

Пожилым возрастом просто предполагается, что у человека было достаточно времени, чтоб отточить свое мастерство.

Для всех персонажей запрещено (!) брать более 10 пунктов в двух разных дисциплинах. Только в одной!

Исключение составляют лее. Среди них достаточно много тех, кто достигнув определенного совершенства в одной области посреди жизни вдруг меняет сферу приложения своих усилий и столь же глубоко овладевает второй, совершенно посторонней.

Для удобства мастера мы еще раз, в более подробной форме, приведем таблицу соответствия пунктов реальному владению навыком.

**Соответствие пунктов навыка реальному уровню владения  
и социальным следствиям этого уровня**

	Реальный смысл	Социальные следствия
<b>1</b>	Вы уделили немного внимания изучению вопроса: прочитали пару книг, овладели парой технических приемов	Никаких.
<b>2</b>	Вы всерьез взялись за изучение вопроса, но пока не достигли серьезных результатов.	Вы в состоянии поддержать разговор на тему со специалистом и знаете важнейшие имена специалистов в этой области.
<b>3</b>	Вы серьезно увлечены вопросом и имеете о нем достаточно неплохое представление.	У вас могут быть знакомые среди специалистов и наверняка есть приличная библиотека по изучаемому вопросу.
<b>4</b>	Вы овладели навыком на уровне хорошего любителя. В ряде вопросов вы даже можете сравниться с профессионалом, но есть и большие лакуны в ваших знаниях.	Вы безусловно приобрели связи среди любителей, а возможно и среди знатоков изучаемого вопроса. Вы в состоянии поддержать компетентную беседу со специалистом и разоблачить шарлатана.
<b>5</b>	Если речь идет о науке — это уровень нормального выпускника института или училища. Вы уже профессионал, но вам не хватает опыта.	Вы серьезно занимались навыком, хорошо знаете его теорию, прочитали по нему много книг (если они существуют) и можете зарабатывать им себе на жизнь. У вас масса знакомых в этой области, включая и хороших специалистов (скорее всего — из числа ваших преподавателей). Вы — достаточный авторитет для новичка.
<b>6</b>	Вы — профессионал в полном смысле этого слова. Вы можете даже учить этому навыку.	Вы занимаетесь или занимались этим вопросом профессионально и приобрели широкую сеть связей в среде специалистов и любителей вопроса. Периодически к вам обращаются за консультациями.
<b>7</b>	Вы мастер своего дела. Немного в нем осталось секретов, которыми вы не овладели.	Вы не просто профессионально занимаетесь вопросом, вы высоко оцениваете другими профессионалами. Коллеги прислушиваются к вашему мнению, даже те, кто превосходит вас.
<b>8</b>	В вашем ремесле для вас нет секретов. Вы знаете о нем все, что можно было узнать из открытых источников и немало такого, что знают только узкие специалисты.	Если речь идет о науке — добро пожаловать на кафедру профессора. Если о ремесле — плоды ваших рук легко обеспечат вам безбедную старость. Вас очень уважают в профессиональной среде, к вам обращаются журналисты и чиновники за консультациями.
<b>9</b>	Вы способны добавить нечто новое в изучаемый вами вопрос.	Вы настолько авторитетны среди коллег, что они отправляют к вам желающих обучиться тонкостям вопроса, когда не уверены в себе. Специалисты в смежных областях, а так же местные власти и просто любопытные люди хорошо знают ваше имя, если вы занимаетесь хоть сколько-то популярной деятельностью.
<b>10</b>	Вы полностью переосмыслили ваше дело, создав свое, новое понимание вопроса. В рамках своего ремесла вы можете все, что вообще реально совершить.	Вы абсолютный и непререкаемый авторитет в своей области для всех, кроме таких же авторитетов и их учеников. Вы широко известны за пределами профессионального круга — по крайней мере большинству специалистов смежных областей. Местные власти и простые люди в округе прислушиваются к вашим словам, если у вас приличный характер и внятная речь.
<b>11</b>	Вы — живой классик в вашем вопросе.	Ваше имя известно всем без исключения, кто занимается вашим вопросом, если только вы не пытались скрыть, как вас зовут. Вы настолько авторитетны, что если вы заявите свое несогласие с общеизвестным фактом в вашей области, скорее усомнятся в факте, чем в вас. Вероятно, вы приставлены к государственным или домовым наградам, если область ваших занятий позволяет это сделать.
<b>12</b>	Вы достигли совершенства в вашей области. Ваши способности не ограничиваются пределами обычных человеческих возможностей.	Если вы не скрываете своих талантов, ваше имя знает любой регулярный читатель газет. Вы настолько уважаемы, что даже ваше мнение в совершенно посторонней области заставит многих людей задуматься. Одного вашего слова достаточно, чтоб поставить под сомнение солидную теорию в вашей области.

Что касается 12 пунктов, то довольно сложно описать возможности обладающего ими человека. В рамках своей области, будь то фехтование, физика, магия, тактика или поэзия он достигает результатов, которые можно назвать только чудесными. Обычный человек никогда не сможет этого повторить. Речь идет о возможности синтезировать лекарство от смертельной болезни, пробежаться по воде, экспромтом создать великое стихотворение. Фактически, речь идет даже не о гениальности, а о чем-то немного большем.

12 пунктов у человека может быть только в одной дисциплине, даже если он лее.

Разрешать начинающим игрокам брать 12 пунктов, как говорится, «категорически не рекомендуется». Даже авторы этой системы, водя в модулях друг друга, решились дать игроку (т.е. одному из авторов) 12 пунктов только один раз. Практика показала, что это можно и интересно играть. Но нужно очень хорошо знать мир и серьезно подготовиться — как фактически, так и психологически.

Надеемся, что мы сильно вас испугали.

## **Рост навыков**

Как мы уже сказали, с течением времени навыки растут. Логично, что они растут и в процессе игры. Во многих системах это решается очками, которые выдаются игрокам, и те сами решают, на что их потратить.

Однако это имеет тот минус, что игрок может улучшить навык, которому совершенно не уделял внимания во время игры. Нам это кажется странным и нелогичным.

Мы рекомендуем мастеру вместе с игроком решить, каким именно навыкам герой игрока уделял много внимания в последнее время и достиг в них новых успехов. Такие навыки можно и нужно поднимать — но не более, чем на 1 пункт за модуль.

*Иногда бывает так, что повышать стоит совсем не тот навык, который хочет игрок. Скажем, весь модуль игрок рассказывал, с каким аппетитом его персонаж ест, но ни разу не упомянул, что его персонаж тренировался по утрам с оружием. После модуля игрок просит повысить навык фехтования. Но гораздо логичней и разумней будет повысить ему навык «Кухня».*

Так же бывает, что качественно новый результат достигается прямо на глазах участников игры. Речь идет о ситуации, в которой игрок, бросив кубики навыка выкидывает очень успешный результат, причем большинство брошенных кубиков выпадает шестерками вверх, а остальные — пятерками вверх. В этом случае соответствующий навык может быть поднят на один пункт. Если есть хотя бы одна четверка (даже если все остальные — шестерки) поднимать навык не следует.

Почему? Потому что, как нам кажется, такой бросок отражает некое чрезвычайное усилие, предпринятое героем. Он как бы прыгнул выше головы. За это можно и нужно его наградить. (Разумеется, это имеет смысл лишь тогда, когда у героя в навыке три или более пункта: одна или две шестерки выпадают слишком часто). Но иногда такое повышение может быть и неуместным, так что мастер сам может решить, стоит ли использовать это правило.

Само собой, мастер должен по своему усмотрению решать, какой навык поднимать. Иногда игроку в голову не приходит, что нужно добавить себе один пункт чего-то на первый взгляд бесполезного, типа кулинарии или вышивания. Но на самом деле эти навыки так же свидетельствуют о развитии героя, как и все остальные.

Более того, как опять таки показала практика, в нашей системе нет бесполезных навыков. Хотя бы ради получения информации в профильной области рано или поздно кидаются все навыки без исключений.

Важно помнить, что одного и того же результата можно достичь бросками разных навыков. Так, скажем, если человеку нужно вспомнить, чем примечателен маленький городок Синий форт в предгорьях Морорских гор, он может кинуть Географию (где это, что там добывают, какие дороги проходят?), Историю (чем он примечателен, когда основан, кем и зачем?), Стратегию (представляет ли он собой стратегическую ценность и почему?), Ориентирование в Мороре (что это вообще за дыра?) и еще множество других навыков. Получив некоторые детали такими косвенными вопросами, герои смогут сложить их и получить достаточно цельную картину городка и его жизни.

## **Принцип сложности**

В игре сплошь и рядом приходится бросить кубики, и на мастера при этом ложится самая сложная обязанность: определить, какая сложность какому действию соответствует. Тут нужно соблюсти тонкую грань, и с одной стороны не сделать задачи слишком простыми, потому что тогда игрокам будет скучно, и они перестанут думать. С другой стороны, нельзя сделать их и слишком сложными, потому что тогда игроки не смогут их решить. В области этики ставить перед игроками можно сколь угодно сложные задачи. Но когда речь идет о бросках кубиков, хорошо иметь четкую систему.

Приведем более полную и ясную таблицу сложностей нашей игры.



Таблица сложностей действий	
Сложность	Действие
2	Примитивное действие, которое может совершить любой человек, минимально владеющий навыком
5	Справится даже ученик
8	Достаточно простое действие
10	Просто, но все же требуется немного напрячься
12	Нормальная сложность большинства действий
15	Действие требует известного профессионализма
20	Непростая задача, однако она не вызовет затруднений у профессионала
25	Сложная задача
30	Очень сложная задача
35	Чрезвычайно сложная задача. Максимальная сложность, которую рекомендуется ставить для действий
40	Задача требуется экстраординарных способностей и по плечу только мастерам этого дела
50	Лишь великие специалисты в области справятся с этим
60	Практически невыполнимая задача, совершение действия, которое окружающие сочтут чудом

Мастер, то есть вы, устанавливает уровень сложности действия. Игрок совершает бросок. Если сумма выпавших на его кубиках цифр превышает сложность, значит он сделал действие успешно.

В случае, если сумма цифр на его кубиках превышает следующий уровень сложности, он выполнил задачу лучше нормы. С каждым следующим взятым уровнем качество выполнения задачи улучшается.

Пример:

*Фели Тино-ви-Кай пишет стихотворное посвящение на книжке, которую собирается подарить другу на день Святого Хоэлла. От этого стихотворения не требуется быть шедевром поэзии — вполне достаточно, чтоб оно растрогало друга и его можно было не краснея прочитать во время застолья.*

*Мастер устанавливает сложность действия 12.*

*У Тино-ви-Кая шесть кубиков в Поэзии. Он совершает бросок и выкидывает (3+4+2+5+3+3) 20 очков. Ему было достаточно выкинуть 12, чтоб написать нормальное стихотворение, но он берет две следующих сложности — 15 и 20, так что результат его трудов выходит куда лучше запланированного и удовлетворит не только пьяную компанию, но и литературный журнал средней руки.*

Так же если игрок выбросил меньший результат, чем требовалось, в некоторых случаях можно все-таки решить, что он выполнил свою задачу. Но в этом исполнении есть какой-то незаметный персонажу изъян.

## Примеры модификаторов

Опять таки, невозможно перечислить все мыслимые модификаторы, однако можно привести некоторые примеры. Они помогут мастеру понять логику, по которой назначаются модификаторы в системе.

Причина	Число	Навык
Герой пьян	-3	К любому действию, исключая фехтование брэ в школе Бабочки и Шестого чувства гегра
Герой недавно курил опиум	-6	К любому действию, кроме Шестого чувства
У героя сильный насморк	-6	К нюхачеству, стрельбе или метанию (слезятся глаза)
У героя жар (слабый)	-2	Ко всем действиям
У героя жар (сильный)	-4	Ко всем действиям
Герой ранен в руку	-6	Ко всем действиям, связанным с использованием этой руки.
Герой счастлив	+3	Ко всем броскам магии Дневного круга

Герой находится на поле боя большой битвы	+3	Ко всем броскам магии Круга свершений
Герой дерется в своей школе, оружием похожим, но не предназначенным для нее	-2	К броскам на фехтование
Герой дерется в своей школе оружием того же типа, но сильно отличающимся от нужного (например, дадао вместо цзяня)	-4	К броскам на фехтование
Герой, хорошо владеющей оружием, дерется оружием совершенно другого типа, но сходной массы (кистнем вместо меча)	-6	К броскам на фехтование
Герой не спал более полутора суток	-2	Ко всем интеллектуальным действиям

Все это — достаточно случайные примеры. Мастер в праве пересмотреть их, отменить вовсе и добавить другие. Общий принцип всех модификаторов таков: они не могут быть больше 6 пунктов в любую сторону.

Назначать модификаторы стоит с разбором: перегрузив броски модификаторами можно сильно усложнить расчеты, что сделает их чересчур долгими и отвлечет внимание от событий и смысла.

## Удача

Об этом уже сказано в «Книге игрока», но все-таки мы повторим тут.

### **Бросок удачи (два шестигранных кубика) сравнивается с общей таблицей сложностей.**

т.е. максимально сложная задача, которую можно решить при помощи удачи при отсутствии модификаторов — задача с нормальной степенью сложности (12). Не более того.

Кроме того мастер должен учитывать некоторые особенности поставленных задач. Так, скажем, неграмотный человек не сможет написать тот или иной иероглиф вне зависимости от того, какой бросок удачи совершит. А вот «на удачу» выстрелить из арбалета вполне можно.

# Бой в таблицах и схемах

Самый частый случай, когда хочется заглянуть в таблицу-подсказку — это бой. Очень сложно запомнить все цифры, связанные с ним.

Для удобства мастера на нашем сайте мы прилагаем специальную «Таблицу мастера», где сведены воедино самые нужные и часто встречающиеся цифры нашей системы. Преимущественно она дублирует таблицы из «Книги игрока».

Однако есть ряд ситуаций, там неописанных. Прежде всего это столкновения с необычными противниками и, конечно же, тактические и оперативные взаимодействия войск.

## Ужасный зверь

Периодически в модулях герои могут сталкиваться в боях с животными или варварами-антропос. Ниже приведена таблица, из которой можно узнать

- а) сколько ран надо нанести тому или иному существу, чтоб выключить его из боя,
- б) какой урон оно наносит за один раунд.

Последнее требует пояснения. Если варвар-антропос или морорский туземец учатся владеть оружием и используют его в бою, то животные этого, конечно, не делают. Тем не менее у них есть «естественное оружие» - рога, лапы и т.п.

Мы решили эту проблему следующим образом: каждый раунд животное наносит фиксированную цифру повреждения и добавляет к ней результат броска удачи (т.е. двух шестигранных кубиков). Общая сумма и считается числом атаки или защиты. С ней сравнивается результат броска навыка героя.

Далее, как и в обычном бою, высчитывается разница между броском героя и броском противника, которая и определяет повреждения.

Условная графа «запас здоровья» определяет, сколько ранений сможет выдержать то или иное существо, прежде чем потеряет сознание или умрет. Разумеется, это примерный уровень для «животного в вакууме», так как кабаны и крокодилы (и даже стальные гвардейцы южан) не делаются по одинаковому шаблону.

Напомним, что в нашей системе есть три типа ран:

- тяжелая (после которой персонаж выключается из активных действий и чаще всего теряет сознание),
- глубокая (менее опасную для жизни, но все же накладывающую отрицательные модификаторы на броски раненого и обрекающая его на потерю сознания через раунд, если он не брэ, стальной гвардеец или дракон),
- легкая (не опасная для жизни, но заставляющая перейти к глухой обороне в следующем раунде).

В скобках ниже указано, какой должна быть разница между броском игрока и «броском животного», чтоб одна рана была нанесена соответствующему противнику.

Царапина во всех случаях становится результатом разницы, меньшей, чем «легкая рана».

Существо	Пределы выносливости	Урон	Регион
Морорец	1 тяжелая (15 очков) 2 глубоких (10 очков) 4 мелких (4 очков)	Бросок навыка	Морор
Антропос	1 тяжелая (15 очков) 3 глубоких (10 очков) 9 мелких (3 очков)	Бросок навыка	Юг, остров Син
Стальной гвардеец	1 тяжелая (20 очков) 3 глубоких (12 очков) 15 мелких (5 очков)	30 + Удача	Юг
Кабан	1 тяжелая (17 очков) 3 глубоких (12 очков) 15 мелких (5 очков)	20 + Удача	Везде
Крокодил	1 тяжелая (17 очков) 3 глубоких (12 очков) 15 мелких (5 очков)	15 + Удача	Везде
Древесный осьминог	1 тяжелая (17 очков) 3 глубоких (12 очков) 15 мелких (5 очков)	12 + Удача	Метрополия

Ящер-перевозчик	1 тяжелая (17 очков) 3 глубоких (12 очков) 15 мелких (5 очков)	8 + Удача	Морор
Верховой ящер	1 тяжелая (17 очков) 3 глубоких (12 очков) 15 мелких (5 очков)	12 + Удача	Морор
Крупная химера	1 тяжелая (17 очков) 3 глубоких (12 очков) 15 мелких (5 очков)	Зависит от состава	Везде, кроме Юга
Носорог	1 тяжелая (20 очков) 5 глубоких (12 очков) 25 мелких (5 очков)	25 + Удача	Метрополия, Юг
Токсодон	1 тяжелая (20 очков) 5 глубоких (12 очков) 25 мелких (5 очков)	20 + Удача	Морор
Нелетающая птица	1 тяжелая (20 очков) 5 глубоких (12 очков) 25 мелких (5 очков)	25 + Удача	Морор
Великий ящер	1 тяжелая (20 очков) 5 глубоких (12 очков) 25 мелких (5 очков)	25 + Удача	Юг
Очень крупная химера	1 тяжелая (20 очков) 5 глубоких (12 очков) 25 мелких (5 очков)	Зависит от состава	Везде, кроме Юга
Молодой дракон	2 тяжелых (25 очков) 8 глубоких (15 очков) 40 мелких (8 очков)	35 + Удача	Везде
Северный дракон	3 тяжелых (35 очков) 12 глубоких (20 очков) 60 мелких (8 очков)	40 + Удача	В дикой природе не встречается, везде
Южный дракон	3 тяжелых (35 очков) 12 глубоких (20 очков) 60 мелких (8 очков)	45 + Удача	Дикие — Морорский архипелаг, в редких случаях Юг, прирученные - везде

Подробнее о животных Лавикандии см. «Книгу империи».

Разумеется, мастер волен изменять эти характеристики по своему усмотрению. Так, например, говоря обо всех животных кроме драконов, мы обозначили цифры для взрослого зверя. Молодая особь или детеныш, конечно, будут обладать совсем другими характеристиками. Так же нужно заметить, что мы перечислили здесь не всех животных, а только самых опасных "противников", живущих на территории Лавикандской империи (патриотически включив в нее Южные земли). Подробнее обо всех этих животных и, конечно, о варварах-антропос можно почитать в «Книге империи».

Однако животные — не единственная неприятная встреча, которая может грозить лавикандцу. И, в общем, встречаются они не так уж редко. А вот встретить агрессивного антропос совсем не сложно: для этого нужно поехать на Юг или в Колонии. К счастью, с этими агрессивными антропос как правило имеют дело не отдельные люди, а целые войсковые соединения. Что подводит нас к следующей теме.

## Тактика и оперативное искусство

В книге игрока мы отчасти описали эпизоды военной жизни империи, которые могут встретиться игрокам и их персонажам во время модуля. Побольше о Южном фронте можно прочитать в «Книге империи». Но что, если персонаж — сам офицер? Что, если он командует отрядом? Делать это могут очень многие: не только военные, но и сотрудники ВОТа, ТУ, члены команд выездных судей, сотрудники СБ Синдикатов, капитаны кораблей, феодалы. Словом, вариантов множество.

Наша система предполагает, что герой вряд ли сможет повлиять на ход сражения в одиночку, но почему бы ему не сделать это во главе отряда из 5, 50 или 500 человек? Ниже мы попробуем описать правила тактических столкновений в нашей игре.

Вообще говоря, правила эти не являются обязательными к исполнению (как и любые наши правила). Если мастер считает нужным построить сражения отрядов и полков по какой-то более удачной схеме, мы не только не будем против, но даже с удовольствием сами ознакомимся с ней. Пока же мы можем предложить мастерам и игрокам следующую схему.

Базируется она на двух важнейших правилах:

- 1) Сражение — это только еще одна задача, которая стоит перед героем. В этот раз герой офицер, и он командует войсками. Как и всегда в нашей игре, тут очень многое зависит от ума и не очень много от удачи: сражение — это поединок интеллектов.
- 2) Победа — это не когда все враги убиты. Победа — это когда выполнена конкретная тактическая

или оперативная задача. Убийство всех врагов может быть такой задачей, но в жизни это случается крайне редко.

Что это значит на практике? Это значит, что в основе механики любого сражения лежат навыки офицеров — Тактика или Оперативное искусство. Результаты бросков двух персонажей (героя и НПС) сравниваются. Тот, у кого выпало больше — побеждает. Но судьба сражения не может решаться одним броском, это слишком масштабная задача. Поэтому как и в случае обычного поединка победу в сражении в большинстве случаев придется добывать поэтапно, выполняя более частные задачи. Они могут быть как озвучены игроком и мастером (это более интересный вариант), так и остаться чисто механическим делением боя на части.

При этом степень выполнения задачи соответствует сложностям нанесения ранений, привычных нам по любому боевому столкновению.

Вы бросили больше чем у противника на:	В результате у вас получилось:
1-2 очка Незначительный успех	Вы выполняете боевую задачу. Все идет нормально, но никаких успехов вы не достигли.
3-9 очков Успех	Вы выполняете боевую задачу. Пока дело идет неплохо, враг потрепан, но исход боя еще не решен.
10-14 очков Победа	Вы выполнили боевую задачу строго по плану. Потери — в пределах допустимого.
15-20 очков Безоговорочная победа	Вы выполнили боевую задачу с такой легкостью и непринужденностью, что вас впору приставлять к наградам — или отправлять вашего противника под трибунал.

Для того, чтоб выполнить задачу нужно, соответственно, либо один раз выкинуть «Победу» (т.е на 10 очков больше, чем у противника) или «Безоговорочную победу» (15), либо трижды достичь успеха (3). Незначительные успехи не счет так же, как и «царапины» при фехтовании.

Если враг оказался ловчее вас, то ваш отряд тоже перенесет три вражеских «успеха» и одну его «победу». Проиграть дважды невозможно.

Конечно же в таком большом бою раунд — слишком маленькая единица измерения. За полминуты невозможно выиграть даже самый быстротечный бой. В данной ситуации разумней будет говорить о фазах. Каждая фаза длится 10 раундов или, соответственно, 5 минут.

(Те же правила действуют во время сражения на море или, скажем, артиллерийской дуэли, которую гораздо удобней будет считать в фазах, а не раундах — об этом смотрите ниже).

По ситуации мастер сам решает, в чем выразилась ваша победа — только в достижении задачи или, скажем, в потерях противника, его паническом бегстве и т.п. Необходимо так же учитывать, что бывают задачи, которые могут быть выполнены только благодаря определенной удаче. Так, например, отправленный на разведку отряд может «проиграть», даже если враг достигнет «незначительного успеха» — отряд замечен и все, операции конец. В случае, если вы провалили вашу задачу, перед вами встает новая (как правило — вывести своих солдат из тех бед, в которые они по вашей вине попали). Счет начинается снова и идет по тем же правилам.

В принципе, этого уже достаточно, чтоб играть сражение. Но есть некоторые мелочи, которыми сложно пренебречь: численность отряда, местность, время суток и много других вещей, которые чрезвычайно сильно влияют на ход сражения. Ниже мы попробуем расписать некоторые из них в виде модификаторов.

Самым сложным моментом тут является бой численно-неравных противников.

Существует четыре типа тактических соединений: десяток, полусотня, сотня, двойная сотня.

И четыре типа оперативных соединений: полк, бригада, бригадная группа, армия.

Напомним их примерную численность:

Отряд	Численность	Состав	Примечания
Десяток	10 человек*	-	* В цифру входят только рядовые и командиры пятерок. Боевые офицеры, офицеры штаба (и рядовые штаба — вестовые), снабженцы, кузнецы, врачи и все прочие люди, сопровождающие отряд не включаются в общее число. В случае десятка добавить как правило нужно только одного человека — десятника. Но уже у полка существует штаб и снабжение численностью человек в 50.
Полусотня	50 человек	5 десятков	
Сотня**	100 человек	10 десятков	
Двойная сотня	250 человек	5 полусотен	
Полк	1250 человек	5 двойных сотен	

Бригада***	6250 человек	5 полков	** Подразделения типа «сотня» никогда не используются ни в легкой (худдской), ни в тяжелой (брэ) пехоте. Однако они существуют во всех остальных родах войск. *** Помимо уже перечисленных штабистов, снабженцев и прочих, у каждого офицера в чине бригадира или выше есть отряд личной охраны. У бригадира это 10 человек, у флангового генерала, командующего бригадной группой — 50, у генерала, командующего армией — 100. Формируется охрана как правило из кавалеристов.
Бригадная группа	18750 человек	3 бригады	
Армия	37500 или более человек	2 бригадных группы или более	

Тактические и оперативные части между собой сражаться не могут: полк не нападает на десяток, бригада не нападает на сотню. Исключение из этого правила есть только одно: двойная сотня в принципе может померяться силами с полком — она всего в пять раз меньше. В остальных случаях часть всегда имеет дело с себе подобными. Варварские соединения устроены немного иначе, но порядок численности в них тот же, так что сравнение допустимо.

Приведем пример.

*Некая двойная сотня брэ на манер 300 спартанцев засела в ущелье и перегородила путь целой армии. Это возможно. Но все равно эта двойная сотня не будет сражаться со всей армией разом, она будет сражаться с теми частями противника, которые могут на нее напасть в пределах входа в ущелье. Все остальные враги будут топтаться в отдалении — они просто не смогут подойти к нашим героическим брэ.*

*Аналогично и худдский конный разъезд, пытающийся перейти линию фронта, чтоб совершить диверсию в тылу врага, имеет дело не со всей вражеской армией, а только с той двойной сотней, которая перекрывает ему дорогу.*

Но между собой тактические соединения (десяток с двойной сотней) и оперативные (полк с армией) вполне могут сражаться. При этом за каждый порядок, разделяющий вас и противника, вы получаете модификатор -3. Т.е.

Десяток сражается с...	Модификатор	Полк сражается с...	Примечания
таким же десятком	0	полком	*Двойная сотня сражаясь с полком получает модификатор -3 ** Армии бывают разного размера. За каждую бригаду сверх обычного, входящую в армию противника, модификатор увеличится на 1 и станет -5, -6 и далее.
полусотней	-3	бригадой	
сотней	-6	бригадная группа	
двойной сотней*	-9	армией**	

Все остальные модификаторы считаются гораздо проще. В принципе есть масса факторов, которые могут повлиять на бой. Мастер сам может их определять. Мы приводим только самые очевидные варианты. **Учитывать их в игре необязательно.** Главное — ваш замысел, а не технические детали.

Возможные модификаторы отрядов во время сражения, ч. 1				
	Свежесть	Боевой дух	Снабжение	Характер территории
-3	Новый бой сразу после предыдущего	После череды поражений	В окружении	Джунгли
-2	Бой вечером после утреннего сражения	Штрафная часть	-	Горы или пустыня
-1	В бой после долгого перехода	После поражения	Вдалеке от базы	Рисовые поля или болото
0	Отдохнувшие войска	Обычные войска	Норма	Холмистая равнина
+1	Войска после месячного отпуска	Присутствие известного военного героя или полководца, священника (для худдов) или хозяина боли (для брэ)	Рядом с базой	Идеальная равнина
+2	Войска с зимних квартир	Присутствие идеолога или недавняя победа	Рядом со штабом	Плац
+3	-	После череды побед	Рядом с городом	-

Возможные модификаторы отрядов во время сражения, ч.2				
	Знание местности	Укрепленность	Опыт	Род войск
-3	Принципиально незнакомая местность ночью	Высадка с дракона не десантной части	Без опыта	Ополченцы
-2	Незнакомая местность в непривычном климате	Высадка с дракона	Новобранцы	Инженерные части (при исполнении функций пехоты)
-1	Незнакомая местность	Высадка с воды	Новобранцы из учебки	Легкая пехота или стрелки
0	Есть примерная карта	Чистое поле	Нормальная часть	Тяжелая пехота или легкая кавалерия
+1	Есть стратегическая карта	Защищенный военный лагерь	Элитная часть	Десант или тяжелая кавалерия
+2	Офицер - местный	Укрепленный форт	10 полков	Элитная легкая пехота или стрелки
+3	Часть всегда служила в этих местах	Крепость, замок	Гвардия	Элитная тяжелая пехота, отряд белой кости или гвардия

Вот и все правила. Напомним еще раз, что

- 1) по необходимости мастер может (и даже должен, если считает это правильным) их изменить;
- 2) те же самые правила относятся к бою абордажных команд на палубе судна, и к бою отряда ВОТа с уличной бандой, и к любому иному столкновению, в котором с каждой стороны принимает участие больше 8-9 человек. Или даже меньшее их число, если мастер сочтет это более удобным для себя.

Чтоб окончательно сделать наш рассказ понятным, мы приведем ниже пример описания боевого столкновения:

*Старый генерал-брэ Бин-ма-Коду уже не думал, что ему придется вновь командовать войсками и мирно жил в своем столичном особняке. Однако с началом Южной кампании империи вновь понадобились его выдающиеся оперативные таланты.*

*На пути к его новой армии генерал с сотней своей личной охраны, составленной из тяжелой пехоты брэ, был застигнут превосходящими частями противника. Теперь от того вырвется ли этот небольшой отряд из окружения, зависит не только их судьба, но и судьба 8-й пехотной армии, которая рискует остаться без командующего. А значит и судьба всего наступления.*

*Генерал Коду — дока в оперативном искусстве (9) и стратегии (7). Командовать солдатами непосредственно, в горниле боя, он умеет не слишком хорошо (Тактика 5). К счастью, его противник, командир отряда южан по имени Жеронимо Фрейри ди Абреу, немногим превосходит генерала (и имеет 6 пунктов в Тактике). На его стороне, однако, численное преимущество — две сотни опытных кавалеристов против сотни пехотинцев генерала.*

*Дело близится к вечеру. Брэ уже сумели отбить первую атаку варваров, и теперь генерал решает, что нужно идти на прорыв: терять нечего, а к врагу могут подойти подкрепления. Очертив солдатам задачу, он строит их квадратом, сам становится в середине и ведет их вперед. Их задача — не перебить все войска противника, а пробить окружение и уйти в соседний лесок, где кавалеристы будут уже не так опасны.*

*«Генерал» совершает бросок и выкидывает 18 очков. И его противник, ди Абреу, тоже выбрасывает 18 очков. Условия боя удачны и для генерала, и для его противника — это равнина, а значит никто из них не получает никаких модификаторов. Вечер, разумеется, наступает так же для них обоих, так что они могут вычесть из бросков по 1, а могут оба ничего не вычитать (существуют рода войск — например лавикандский десант или южные гусары, хорошо обученные сражаться в темноте, и не получающие отрицательных модификаторов, но тут их нет). Так же равно и знание местности у обоих офицеров. Но капитан ди Абреу, конечно, получает модификатор +3 за численное превосходство. В этом, однако, его единственное достоинство, в то время как на стороне лавикандцев не только действует прославленный генерал Коду, перед которым солдаты не хотят ударить в грязь лицом (+1), но и недавний отдых солдат (+1) и, главное, принадлежность к элитным частям пехоты (+3) и большой опыт (+1).*

*Таким образом результат генерала равняется (18+1+1+3+1=) 24, а результат капитана Сино (18+3=) 21. Сотня генерала идет на прорыв, и южные кавалеристы с потерями вынуждены немного отступить. Это еще не победа, но уже успех: осталось развить его. Лес уже совсем рядом!*

В завершение приведем еще две таблицы, описывающие варварские и лавикандские, но не только военные соединения, а так же необычные свойства некоторых частей.

<b>Варварские и невоенные лавикандские части</b>				
	<b>Ведомства империи</b>	<b>Криминал</b>	<b>Южные варвары</b>	<b>Морор</b>
-3	-	Бунтующая толпа	-	Ополченцы
-2	-	Подростковая банда	Ополченцы	Охотничья команда
-1	Патрульный отряд ВОТа	Средняя уличная банда	Легкая и тяжелая пехота	Племенная армия
0	Арест-команда ВОТа	Крепкая уличная банда	Легкая кавалерия, Стража Универсиаде	Туземные пехотные части (как лояльные, так и восставшие)
+1	Арест-команда инквизиции	Отряд бойцов синдиката	Тяжелая кавалерия	Морорские егеря, горские воины или отряд аристократа с Архипелага.
+2	Арест-команда ТУ	Телохранители глав синдиката	Кавалерия на ящерах	Тысяча командира Тростника или горские «Бесстрашные».
+3	Элитный боевой отряд ТУ	-	Стальная гвардия	-

<b>Необычные особенности военных отрядов</b>			
<b>Империя</b>		<b>Варвары</b>	
<b>Десант брэ</b>	Бой без штрафов в горах, джунглях и ночью	<b>Морорские горцы</b>	Модификатор при бое в горах +1
<b>Десант накува</b>	Бой без штрафов при высадке с моря, дракона и ночью	<b>Морорские повстанцы</b>	Модификатор при бое в джунглях +1
<b>Части военной разведки</b>	Бой без штрафов ночью, опыт +2	<b>Морорцы Архипелага</b>	Бой без штрафов при высадке с кораблей
<b>Тяжелая кавалерия</b>	Боевой дух +1	<b>Тысяча командира Тростника, горские «Бесстрашные»</b>	Боевой дух +1
<b>Синские рекруты</b>	Варвары с острова Син. Стандартные рекруты равны легкой пехоте, элитный десант не имеет ни отрицательных, ни положительных модификаторов.	<b>Южные гусары</b>	Нет штрафов в ночном бою

## **Военная техника и магия круга Свершений**

Мы не думаем, что столкновение с военной техникой и тем более магией круга Свершений часто будет возникать в модулях, однако оно вполне возможна, а в историях о войне — подчас просто неизбежно. Кроме того, мало что может так сильно повлиять на тактическое или оперативное взаимодействие, как техника или магия.

Ниже мы постарались разобрать самые распространенные образцы военной техники империи и ее противников, а заодно и последствия некоторых заклинания круга Свершения.

Артиллерийская дуэль или поединок магов (что, конечно, в наше время почти невероятно, но случалось, например, в последнее Междуцарствие) вещь еще более неспешная, чем обычное сражение. Измеряется она в фазах, а тем не менее большая часть техники стреляет реже, чем раз в фазу. Зачастую многое определяет не сила, а скорость перезарядки, потому что после удачного выстрела отвечать может быть уже и некому.

Однако некоторые образцы техники (осадные арбалеты, фальконеты) стреляют чаще, и в принципе могут использоваться даже в стремительных столкновениях маленьких отрядов — или в обычной схватке нескольких бойцов.

Коротко о таблице ниже.

Урон всегда представляет собой сумму результата броска соответствующего навыка и указанного модификатора.



То есть вы кидаете кубики навыка и к результату прибавляете модификатор. В отличие от обычных боев или сражений боевых частей модификаторы в артиллерии добавляются всегда, потому что в стрельбе пушек этого технологического уровня или лавикандской осадной техники всегда есть элемент случайности.

Сложность попадания можно рассчитывать по сложностям стрельбы из арбалета (но, конечно, из орудия нельзя попасть в маленькую мишень и гораздо сложнее попасть в движущуюся). При этом, само собой, бросается навык «Управление военной техникой».

Против урона от удара боевой техники всегда кидается **удача**, кроме редких случаев, когда можно кинуть на уклонения самый высокий из своих боевых навыков (отмечено отдельно).

Если для огнестрельных орудий указывается две цифры, то первая всегда означает урон от ядра, а вторая — от картечи. Если две цифры указываются для осадной техники, то первая означает урон от снаряда, а вторая — от сосуда с нефтяной смесью.

Имперская военная техника					
Орудие	Убойная дальность	Скорость перезарядки и число необходимой obsługi	Урон в центре удара	Радиус и уменьшение урона по мере удаления на шаг от центра (в скобках)	Дополнительный урон
Стационарный арбалет «Скорпион»	250 шагов	3 выстрела за раунд, раунд на перезарядку, 2 человека.	Управление осадной техникой стрелка + 3 Возможен бросок боевого навыка	Поражает конкретную цель	Нет
Осадный арбалет типа «Молния»	250 шагов	6 выстрелов за раунд, два раунда на перезарядку, 4 человека	Управление осадной техникой стрелка + 6 Возможен бросок боевого навыка	Поражает конкретную цель	Нет
Баллиста	450 шагов	Один выстрел в 2 фазы, 6 человек	Управление осадной техникой стрелка + 6 / Управление осадной техникой стрелка + 8	Радиус — 4 шага (-2) / 5 шагов (-1)	Могут использоваться кувшины с нефтяной смесью.
Катапульта	350 шагов	Один выстрел в 2 фазы, 6 человек.	Управление осадной техникой стрелка + 6	Радиус — 3 шага (-2)	Нет
Пао-бао	70 шагов	1 выстрел в 4 фазы, 12 человек	Управление осадной техникой стрелка + 12	Радиус — 6 шагов (-1)	Нет
Огненная труба	30 шагов	1 выстрел в 2 фазы, 4 человека	Управление осадной техникой стрелка + 8 (создает сплошную толстую струю из горячей нефтяной смеси, непрерывно бьющую до пяти раундов подряд)	Полоса в 3 шага шириной и 30 длиной (-1)	Существует вероятность загореться (сложность 6 против броска удачи, перекинул — не загорелся)
Драконий огонь	До 30 шагов (в зависимости от желания драконюха и сил дракона)	В команду боевого дракона входят драконюх и минимум трое его помощников	Управление драконом в бою + 12	Полоса 4 шага в ширину. -1 урона за каждый шаг от центра полосы.	Существует вероятность загореться (сложность 6 против броска удачи, перекинул — не загорелся)

Варварская военная техника					
Орудие	Убойная дальность	Скорость перезарядки и число необходимой obsługi	Урон в центре «удара»	Радиус и уменьшение урона по мере удаления на шаг от центра (в скобках)	Дополнительный урон
Пушка (Всюду, кроме Лавикандии)	450 шагов	1 выстрел в 3 фазы 4 человека	Артиллерия стрелка + 6 Артиллерия стрелка + 4	Радиус — 3 шага (-1) / Расширяющийся под углом конус от жерла пушки вперед на 50 шагов	Пороховой дым в зоне выстрела заставляет лавикандца пропустить раунд в бою (защищаться можно).
Гаубица (Фантаврия,	600 шагов	1 выстрел в 3 фазы 4 человека	Артиллерия стрелка + 6	Радиус — 3 шага (-1)	См. Пушка Расчет сложности стрельбы: 50 шагов — 8; 100 шагов — 12; 200

Республика Тейн)					шагов — 20; 300 шагов — 30; 400 шагов — 40; 500 шагов — 50; 600 шагов — 60
Фальконет (Фантаврия, редко — республика Тейн)	100 шагов	1 выстрел в 3 раунда 2 человека	Артиллерия стрелка +4 Артиллерия стрелка +2	Радиус — 2 шага (0)/ Конус от жерла пушки вперед на 30 шагов	См. Пушка
Бомбарда/ Дальнебойная бомбарда (всюду, кроме Лавикандии)	200 шагов/ 400 шагов	Один выстрел в 6 фаз/15 фаз От 6 до 20 человек	Артиллерия стрелка + 8/ Артиллерия стрелка +6	Радиус — 4 шага (-1) / Конус от жерла пушки на 50 шагов вперед	См. Пушка. Иногда бомбарды стреляют гранатами, наносящими соответствующий урон.
Рибадекен (Фантаврия)	100 шагов	6 выстрелов за 2 раунда, после чего — по раунду на перезарядку каждого из 6 стволов 4 человека	Артиллерия стрелка +6	Радиус — 3 шага (-3)	См. Пушка
Требуше (Всюду, кроме Фантаврии)	150 шагов	1 выстрел в 3 фазы 12 человек	Управление осадной техникой стрелка + 8 / Управление осадной техникой стрелка +10	Радиус — 4 шага (-2) / 5 шагов (-1)	Нет
Баллиста (Всюду, кроме Фантаврии)	150 шагов	Один выстрел в 2 фазы 6 человек	Управление осадной техникой стрелка + 6 / Управление осадной техникой стрелка +8	Радиус — 4 шага (-2)	Иногда при помощи катапульт мечут гранаты, наносящие соответствующий урон.
Катапульта (Всюду, кроме Фантаврии)	250 шагов	Один выстрел в 2 фазы 6 человек.	Управление осадной техникой стрелка + 6	Радиус — 3 шага (-2)	Нет
Граната (Всюду, кроме Лавикандии)	12 шагов	При броске рукой соответствует числу навыка «Метание ножей и сюрикенов»	12 пунктов против броска удачи или уклонения боевым навыком	Радиус — 4 шага, (-2)	Сложность соответствует метанию ножей. Граната образует на месте попадания плотную пороховую дымовую завесу того же радиуса, что взрыв.

### Магия круга Свершений

Заклинание	Максимальная частота	Урон	Эффект	Дополнительный урон
Камнепад	Раз в 6 фаз	Ударная магия круга свершений + 8 Возможен бросок боевого навыка на уклонение	На площади атаки (радиусом минимум в 250 шагов) примерно на каждом квадратном шаге падает камень, наносящий указанный урон.	Нет
Огненный дождь	Раз в 12 фаз	Ударная магия круга свершений + 12	На площади атаки (радиусом минимум в 250 шагов) выпадает огненный дождь, в той или иной степени поражающий всех.	Существует вероятность загореться (сложность 6 против броска удачи, перекинул — не загорелся)
Смерч	Раз в 8 фаз	Ударная магия круга свершений + 4	По площади атаки (радиусом минимум в 250 шагов) туда-обратно многократно проходит смерч, несущий комья земли, мелкие камни и прочий мусор. Урон получают все, попавшие под него, увернуться в силу высокой скорости смерча почти невозможно.	Существует вероятность не устоять на ногах (сложность 8 против броска удачи или 12 против боевого навыка)
Крупный град	Раз в 6 фаз	Ударная магия круга свершений + 4	На площади атаки (радиусом минимум в 250 шагов) выпадает град величиной с яйцо, в той или иной степени поражающий всех.	Нет
Землетрясение	Раз в 12 фаз	15 пунктов (без добавления навыка) против броска удачи	На площади атаки (радиусом минимум 250 шагов) начинается землетрясение. Урон наносится в результате падения и обрушения окружающих объектов.	Все в радиусе действия заклинания падают с ног

Разумеется, реальные необходимости отыгрыша не исчерпываются этими моментами. Так, например, мы совсем не описали сражения кораблей. Справочник по ним вы можете найти на нашем сайте.

Но мы рассчитываем на то, что мастер не будет строго копировать наши указания по этой части, а приложит к ним собственные знания и умения. Если вам кажется, например, что пушки стреляли не

так (а это может быть, потому что одно название иногда прилагали к орудиям самых разных свойств), что тактические взаимодействия происходили не так — меняйте. Дело не в точных правилах, а в духе сеттинга.

Мы позволим себе дать только один совет. Помните, что сюжет и смысл модуля важнее, чем точные ТТХ корабельного орудия или шлема. Это не значит, что нужно городить ерунду и брать цифры с потолка. Но это значит, что суть игры не в них.

# Редкие навыки

Ниже приводится описание навыков, которыми могут обладать не все, а только некоторые из героев или НПС. Исключая отдельные боевые навыки, вынесенные сюда только для того, чтоб не перегружать ими «Книгу игрока», мы рекомендуем мастеру позволять брать описанные ниже навыки только тем игрокам, которые хорошо знают мир и имеют опыт игры по «Лавикандии».

В скобках рядом с навыком мы указываем, к какой именно группе и подгруппе навыков он принадлежит. Так же в ряде случаев мы ввели дополнительный подпункт «Кто владеет», где коротко описываем, у какого рода персонажей с наибольшей вероятностью может встретиться соответствующий навык.

## Дополнительные общие навыки

- **Тексты лока (3) (Общие навыки — языки)**

Используемые домом Лока до сих пор идеограммы вполне поддаются изучению - но дело это непростое. В том числе и потому, что лока ценят тайну своей письменности. Учебники, однако, существуют и могут быть найдены как в ведомственных библиотеках, так и в больших научных центрах.

Кто владеет: все без исключения взрослые лока; небольшая группа чиновников Ведомства дворцов; завзятые эрудиты-фели.

Стоимость: 3

## Дополнительные навыки Худдов

- **Анафемы (3) (Худды — Лаврикианская теология)**

Специфический навык, имеющий долаврикианское происхождение. Он позволяет человеку посредством сложной системы символов воздействовать на окружающие нематериальные объекты (в первую очередь — на души людей), рассекая их на части. Иногда это просто «калечит» объект (скажем, духа местности или просто душу человека), но иногда позволяет отнять у человека некую способность или даже приделать ее назад. Наилучший в империи на данный момент специалист по анафемам имеет 4 пункта в этой дисциплине.

Анафемы — тщательно охраняемый церковный секрет. Информацию по ним можно добыть только в личных библиотеках некоторых высший церковных иерархов или в Придворной библиотеке при обладании очень высокой степенью допуска.

Кто владеет: некоторые инквизиторы, высококлассные теологи и некоторые мистики из свиты принца Пу. Всего человек 30-40 в империи; никто не владеет этим навыком больше, чем на 5 пунктов.

Сложность: 3 (Требуется Лаврикианская теология не ниже 8 и Старохуддская письменность не ниже 4)

- **Сноходчество (3) (Худды — Худдские церемонии)**

Умение проникать, ориентироваться и действовать в мире снов. Чрезвычайно непростой и малоизвестный навык. Теоретически овладеть им может не только худд, но практически худды представляют абсолютное большинство среди специалистов в нем. Таких специалистов на всю империю очень немного и лучший из них овладел сноходчеством на 10 пунктов.

Подробное описание этого навыка и всего связанного с ним можно найти в «Книге домов», в разделах про Лока и Худдов.

Кто владеет: редкие знатоки и любители навыка, общим числом не более 100 человек. Занятие рискованное, мало кто проживает достаточно, чтоб овладеть им больше, чем пункта на 4.

Стоимость: 3 (начиная с 4 пунктов требуется Стойкость не ниже 3)

- **Старохуддские культы (3) (Худды — Худдские церемонии)**

Сохранившиеся до наших дней мизерные остатки тщательно уничтоженной в период после смерти пророка старой худдской религии. Базовую информацию по ней (1 пункт) несложно приобрести из открытой религиозной литературы того периода, а вот более сложные и редкие сведения можно получить только при соответствующем допуске.

Отметим, что даже очень хорошие познания в старохуддских культах (максимум на данный момент в империи — 8) не дадут их носителю какого-то могущества или чего-то в этом духе.

Кто владеет: профессиональные историки, занимающиеся историей художников до классического периода; некоторые богословы; в редких случаях — члены родов Белой кости. Всего в империи наберется человек 8-10 настоящих знатоков и еще человек 100, поднявшихся выше 3 пунктов этого навыка.

Стоимость: 3 (Требуется История не ниже 4, Лавриканская теология не ниже 6, Ритуалы культа предков не ниже 4 и, начиная с 2 пунктов, Старохуддская письменность не ниже 4)

## **Дополнительные навыки Фели**

- **Демонология (3) (Фели)**

Общие сведения о демонах — наследие старых фелийских культов еще доимперского периода. Фактической пользы эти знания никогда не приносят, но делают вас специалистом в очень таинственной и необычной области. Спецкурс по демонологии читается всем желающим в течении семестра примерно раз в три года на факультете истории Священного института. В связи с этим овладением этим навыком на 2-3 пункта не представляет (по крайней мере для фели) большого труда. Поднять этот навык выше чрезвычайно сложно.

Даже самые глубокие познания в демонологии никак не получится использовать в пределах империи, так как демоны изгнаны из нее и появляются в метрополии и колониях только в периоды междуцарствия. Подробнее о демонах вы можете почитать в «Книге империи».

Кто владеет: теоретически познаниями в демонологии может обладать любой человек, однако большинство из них — фели, а немногие другие — худды-церковники, хозяева боли-брэ и матроны-гегра. Всего человек 200 фели имеет об этом общее представление на уровне любителя, еще человек 20 фели — более конкретное, и еще человек 20 знатоков наберется среди художников, брэ и гегра. Около тысячи фели посещала факультатив по демонологии в институте, что дает им возможность иметь 1-2 пункта в этом навыке.

Стоимость: 3 (Требуется История не ниже 3)

## **Дополнительные навыки Брэ**

В эту группу включены навыки, связанные с мистикой брэ. Более подробную информацию о ней можно найти в «Книге домов». Дополнительные боевые школы брэ см. ниже, в Боевых навыках.

- **Знание Книги боли (2 или 3)**

Необходимое для любых занятий мистикой и религией брэ, знание книги боли не представляет большой редкости. Поскольку сама книга в оригинальном варианте (т.е. на головастиковом письме) довольно широко распространена, а уже печатную версию в современных лавикандских иероглифах можно купить в любой приличной книжной лавке, почти все пожилые брэ хоть что-то смыслят в этом вопросе. Молодые люди так же часто склонны обратиться к книге боли за советом. Конечно, большинство при этом пользуется переводным вариантом.

Кто владеет: достаточно большое количество людей. Просто читали Книгу боли сотни тысяч брэ, но по-настоящему знают ее, наверное, тысяч двадцать человек, а глубокими знаниями отличаются в лучшем случае тысячи три.

Стоимость: 2 (начиная с 4 пунктов требуется Головастиковое письмо 4, представители других домов могут брать навык не выше 5 пунктов и за 3 очка пункт, обычные брэ — не выше 6).

- **Обряды хозяев боли и культ боли (2)**

Комплекс обрядов, сведений и методов толкования книги боли, доступный только хозяевам боли. Этому надо специально и долго учиться, так что представить себе кого-то другого, хоть сколько-то обладающего этим навыком — невозможно.

Кто владеет: только и исключительно хозяева боли и их ученики. Их в империи около тысячи человек.

Стоимость: 2 (только для хозяев боли)

- **Обряды мистисс (2)**

Религиозные обряды и принципы, исповедуемые женщинами дома брэ. В отличие от описанных выше навыков, любая взрослая женщина брэ должна иметь хотя бы базовое представление об этом вопросе. Помимо религиозного содержания обряды включают в себя большой элемент медицинских, кулинарных и некоторых других бесполезных навыков.

Кто владеет: на базовом уровне — десятки тысяч женщин брэ. На действительно глубоком, выше 6 пунктов, только мистиссы, которых в империи чуть более двух сотен.

Стоимость: 2 (только для женщин-брэ)

- **Обряды кузнецов (2)**

В отличие от хозяина боли, кузнецом мечей может стать любой брэ-мужчина. Этот навык представляет

собой умение договориться с духом, выковать хороший меч и поместить духа в него. В случае, если вы взяли этот навык, обычное «Кузнечное дело» можно не брать. Но большинство кузнецов-брэ все-таки овладевают Кузнечным делом, чтоб ковать обычные вещи (не будешь же совершать ритуал, когда нужно выковать гвоздь или подкову), да и просто для тренировки.

Кто владеет: на базовом уровне — 1-2 пункта — порядка пары тысяч человек в империи, но, конечно, сделать настоящий меч брэ с этими двумя пунктами нельзя. Максимум — помогать кузнецу. А вот настоящих мастеров мало — три-четыре десятка.

Стоимость: 2 (только мужчины-брэ)

## **Дополнительные навыки Кафа и Катарир**

### **• Культ Океана (2 или 3) (Кафа - Мореходство)**

Необходимая информация и навыки, которыми должен обладать любой жрец-катарир, который хочет окормлять свою паству и проводить обряды. Это достаточно распространенный навык, так как им владеют все жрецы культа и просто многие интересующиеся катарир. Однако за пределы дома эта информация не выносится, так что даже другие кафа редко знают какие-то подробности культа кроме самых базовых. Подробнее о культе см. в «Книге домов»

Кто владеет: все жрецы Океана и довольно большое количество верующих катарир (последние, конечно, только азами). Речь идет о десятках тысяч людей, так что это, наравне с Кльтами земли, самый распространенный из «редких навыков».

Стоимость: 2 (для катарир, для всех прочих - 3)

### **• Планирование (2) (Кафа — Драконье дело)**

В империи существуют весьма несовершенные, но все же работающие модели паропланов (крыло делается из очень плотного шелка). Они редко используются, но существуют небольшие боевые подразделения, десантирующиеся с воздуха - разумеется, брэ в них не берут. Вся эта конструкция чрезвычайно ненадежна и используется всего 200 лет - по меркам империи это значит, что она еще на испытательном сроке.

Купить такой пароплан невозможно - его делают только в армейских мастерских и только в армии же учат им пользоваться. В империи сейчас, вероятно, около 200 паропланов.

Кто владеет: порядка двух сотен действующих бойцов легкого десанта (в основном гегра-накува), и еще человек сто отставников из тех же частей, теоретическими азами владеют некоторые, очень немногочисленные катарир-драконюхи.

Стоимость: 2

## **Дополнительные навыки Гегра**

### **• Поиск пути (2) (Гегра — Шестое чувство)**

Редкая разновидность шестого чувства, свойственная лишь тем, в чьих жилах течет кровь малого дома Дишу (внешне его представители напоминают кенгуру). Эта способность позволяет почувствовать путь, по которому когда-либо ходили люди. Этот путь не обязательно будет верным, может завести в тупик (скажем, к месту, где раньше было поселение) или вовсе в болото. Но все же это путь, по которому кто-то когда-то ходил. Подробнее об этом навыке — в «Книге домов».

Кто владеет: гегра из малого дома Дишу или те, у кого в числе близких предков были Дишу. (Законы генетики подсказывают, что иногда, очень редко, этот навык может проявляться и у тех, кто является потомком Дишу в очень отдаленном поколении). Дишу — очень маленький дом, так что носителей этого навыка едва ли наберется больше 2-3 тысяч.

Стоимость: 2 (только гегра, можно выбрать лишь один вид Шестого чувства)

### **• Культ земли (3) (Гегра)**

Полулегальные культы Земли всегда находятся под подозрением у властей. Но это не мешает всем деревенским гегра быть вовлеченными в эти культы — в той или иной степени. По большому счету эти культы — такая же сложная религия, как лаврикианство или мекрарианство, но о ее обрядах и тонкостях знают только те, принадлежит к дому гегра и при этом доказал свою надежность. О деталях этого культа можно узнать из «Книги домов».

Кто владеет: на базовом уровне (1-2) почти любая пожилая гегра, но на высоком уровне только деревенские и городские матроны, да и то не все.

Стоимость: 3 (только гегра)

## **Дополнительные боевые навыки**

- **Фели: школа Камыша (1 или 3) (Легкие клинки)**

Школа фели, рассчитанная на использование силы противника против него самого - то есть в первую очередь эффективная против брэ и катарир. Сопряжена со сложной философией восприятия жизни и ее потока; считается, что освоить школу не освоив философию почти невозможно. Однако есть «ренегаты», которые обучают бою как таковому.

Стоимость: 1 (для фели и лее и 3 для всех остальных домов, для брэ и катарир не доступна; школа дает модификатор +2 к бою с брэ и катарир; для достижения 11-12 пунктов требуется Философия не ниже 6)

- **Фели: школа шипов (3) (Короткие клинки)**

Школа, рассчитанная на максимально близкий контакт - притом, если человек уже вошел в этот контакт, то оторваться от него почти невозможно. Школой используются когти (которые любой фели может выпустить из пальцев) и короткие ножи. Так сложно нанести тяжелый урон, но школа имеет свои плюсы.

Стоимость: 3 (только фели, школа дает одновременно пункты и в бое на ножах и в рукопашном бое)

- **Фели: школа Лотоса (Короткие клинки)**

Специфическая школа фехтования, распространенная исключительно среди фели и лее. Основой ее философии является любовь, как в духовном, так и в физическом аспекте. Суть философии этой школы в том, чтобы по малейшим изменениям в лице и пластике человека угадывать его физические желания и страхи - и вести себя соответственно.

Стоимость: 1 (только фели и лее, требуется Акупунктура не ниже 3 и Искусство любви по 1 пункту для каждого двух пунктов данного навыка)

- **Гегра: техника боя на ножах (1 или 2) (Короткие клинки)**

Если Вы принадлежите к дому Гегра, ваши шансы когда-либо завладеть мечом стремительно близятся к нулю. Да и не такое это удобное оружие, если ты невысокого роста. Между тем разбойники не будут дожидаться подхода армейских частей, а в колониях аборигены не отличают мирного гегра от воинственного брэ. Но бродячие мастера-наставники сочетают бой на ножах, рукопашный бой и традиционные навыки дома - и так возникают боевые ножи-серпы и короткие цепи с лезвиями на концах.

Начинающий ученик этой школы способен наносить неожиданные удары (1-2), более опытные (3-4) хорошо владеют обеими руками, настоящие специалисты (5-6) цепями опутывают, блокируют и даже ломают обычные клинки (кроме мечей брэ), знатоки (7-8) за счет скорости способны сражаться с несколькими противниками, а настоящий наставник (9-10, требуется навык медитации) способен предугадать движение противника.

Только мекрарианец может изучать эту школу, и в любом случае наставник предпочтет гегра - у всех прочих почти нет шансов изучить это искусство.

Стоимость: 1 (гегра, для кафа и фели - 2 при условии мекрарианских убеждений, для остальных практически недоступно)

- **Брэ - родовой меч (2) (Тяжелые клинки)**

Ниже описаны три дополнительные школы фехтования брэ, встречающиеся на порядок реже прочих. Все они, разумеется, доступны только для брэ, да и то не для всех.

- Школа цилиня. Ни для кого из брэ не секрет, что мир вокруг пронизан и населен духами, дружелюбными и враждебными человеку. Эта школа не дает возможности увеличить навыки самого фехтования. Но любой ее адепт способен призвать себе на помощь духов того места, где идет бой. А что это будут за духи, и попросят ли они что-то в оплату решать уже не ему. Подробнее о духах см. в «Книге империи». Число адептов этой школы крайне невелико, и как правило ее изучают те, кто уже хорошо владеет какой-либо другой фехтовальной техникой.

- Школа человека. Этот мир населен тысячами существ. Звери и птицы, рыбы и рептилии, духи и демоны. Но среди всех их можно выделить то, к идеалу которого стоит стремиться: это человек. Все Хозяева боли владеют этой школой, чья идея - нанесение человеку непоправимого вреда. Человек всегда должен соизмерять свои силы. (Бонусы начисляются на удары мечом, которые не подразумевают ранения - например, выбить оружие из рук противника, оглушить его, заставить отступить и т.д. Начисляются по общему принципу: +1 за каждые два пункта навыка. Кроме того, адепт этой школы никогда не впадет в амок). Фактически адептами этой школы являются только хозяева боли.

- Школа акулы. Акула - жесточайший из хищников, но в этой жестокости есть свое совершенство. Ничто не остановит ее, если рыба почувствует запах крови. Но за этой силой и яростью стоит безумие. В своем движении акула руководствуется не разумом и даже не зрением, а обонянием, чувством и врожденной хитростью. Так и адепты этой школы - очень сильны и очень опасны, но в бою всегда

балансируют на грани амока.

(За каждые три пункта навыка, брэ получает дополнительный модификатор +2. Однако перед каждым броском он должен делать бросок удачи, и если выкинет на кубиках от 9 до 12, то упадет в амок.

Модификаторы удачи при бросках не учитываются). Подробнее о школе Акулы см. в «Книге домов».

Владеют этой школой исключительно и только адепты старых культов брэ (и то не все).

Стоимость: 2 (только брэ)

- **Владение топором (Тяжелые клинки)**

Топор – оружие не из изящных, но многим он спасал жизнь. Грубый крепкий удар не позволяет особенно защититься (защита -3), но зато удар его действительно сокрушителен даже в руках гегра (атака +3). В Лавикандии это не очень популярное оружие, но жизнь крестьянина иногда заставляет использовать в бою и не такие вещи.

Стоимость: 1 (для всех кроме брэ требует двух рук, а брэ топорами не дерутся)

- **Молот (2) (Дробящее оружие)**

Оружие, стоящее особняком. Молот, отец меча. Сила, требующаяся, чтоб драться настоящим кузнечным молотом огромна и фактически исключает всех претендентов, кроме брэ. Но никто из брэ не возьмет в руки молот – и не потому, что брать его в руки постыдно, а именно потому, что он священен. Только Кузнецы мечей, особо почитаемые в доме брэ, пускают свои молоты в ход в бою – если у кого-то хватит глупости оскорбить такого человека.

Молот имеет модификатор +6 в бою.

Цена: 2 (только брэ-кузнецы)

- **Цеп (2) (Дробящее оружие)**

Один из немногих видов оружия, который был разработан внутри дома Гегра. История возводит его появление к знаменитому Восстанию равнин. С тех пор секреты владения им ревностно оберегаются, и мало кто из представителей других домов в действительности овладел цепом. В руках неопытного бойца серьезной опасности он не представляет, но опытный боец (5-6) с цепом в руках может спокойно игнорировать любые, даже самые крепкие доспехи – для неотвратимого удара цепа он не помеха.

Стоимость: 2 (только Гегра, требуется Мельничное дело не ниже 3, удар цепа игнорирует любые доспехи кроме магических; как и все тяжелое оружие имеет модификатор +2)

- **Фели: нагината (2) (Древковое оружие)**

Работа копьем – не искусство, а ремесло. Фехтование нагинатой – это умение редкое и красивое.

Сравнивать её надо скорее с фехтованием на мечях, чем с обычными навыками копейщика.

Существует легенда, что нагинату выдумал предприимчивый фели, закрепивший на посохе свой меч.

Так или иначе, школа фехтования нагинатой рассчитана на высокую скорость, быструю реакцию и частые прыжки с использованием нагинаты в качестве опоры.

Танец с нагинатой, любимый фели (требуется навык ритуального танца, и специально подготовленное, покрытое магической резьбой оружие), дает модификатор +2 к защите от нескольких противников и сочетается с одновременным наложением заклинаний.

Стоимость: 2 (только фели)

- **Гегра: нагината (3) (Древковое оружие)**

Другая легенда говорит, что изобретателем был гегра, иначе закрепивший косу на черенке. Так возникло «искусство слабости» гегра. Навык использует возможность держать противника на отдалении и маленький рост гегра, как преимущество. (Требуется базовый навык Земледелия, добавляется модификатор +1 к броску за каждые два пункта в базовом навыке Земледелия).

Стоимость: 3 (только гегра)

- **Катарир: трезубец (2) (Древковое оружие)**

Произошедший от рыбацких острог, в нынешние времена трезубец используется только как оружие и требует большого мастерства в обращении. Однако при должном умении он позволяет наносить страшные удары – не только колющие, но и режущие. И, конечно, блокировать и даже выбивать клинок противника. Школа владения трезубцем предполагает большую подвижность. Кроме всего прочего, трезубец можно метать (сложности аналогичны броскам ножа).

Стоимость: 2

- **Сложные арбалеты (3) (Стрельба)**

Группа навыков, позволяющая пользоваться разнообразными необычными типами арбалетов: прежде всего – дальнобойными. (Определенный уровень дальнобойности может достигаться технологией, но дальше четырехсот шагов однозначно стреляет только то, что доделывалось магом ночного круга – а



магические предметы требуют сноровки в обращении). Есть арбалеты сдвоенные, есть, наконец, просто умение стрелять из арбалетов «с двух рук», что чрезвычайно сложно и требует специального оружия. Все это, конечно, нужно прежде всего охотникам за головами и сотрудникам спецподразделений.

Стоимость: 3 (Требуется Стрельба из арбалета не ниже 6)

- **Метание из пращи (Метание)**

Как известно, самое сложное при стрельбе из пращи – не выбить себе мозги. Но человек, освоивший этот навык хотя бы на самом начальном уровне (1-2) сумеет бросить камень в более-менее верном направлении, не повредив себя. Опытный метальщик (3-4) имеет серьезный шанс попасть по точной мишени, мастер этого дела (5-6) сумеет точным броском убить или оглушить человека.

Стоимость: 1

- **Метание бумеранга (3) (Метание)**

В империи всего несколько мастеров, которые в состоянии по-настоящему обучить вас этому высокому искусству, и большинство из них – гегра-дишу. Даже небоевой бумеранг (а только таким и могут пользоваться с разным успехом и новички, 1-2, и даже более опытные, 3-4) может принести много пользы своему владельцу – набросить веревку, отвлечь кого-то, переслать записку и вернуться назад или точно лечь в руки тому, кому был предназначен. Боевой бумеранг не вернется назад, если попадет, но возможность легко и удивительно точно (урон +3) бросить свой снаряд в противника никому не мешала. Не попавший в цель, он прилетит назад. Именно поэтому такой бумеранг мечта мастеров (5-6, требуется навык церемониал выше трех) и надежда наставников (7-8), которые вытворяют с ним сложнейшие вещи и могут кидать за один раунд два (5-6), а то и три (7-8) снаряда.

Стоимость: 3

- **Кафа: удавка (Экзотическое оружие)**

Безусловные достоинства удавки – ее бесшумность, незаметность и компактность. Очевидный минус – ей самой по себе можно убить разве что спящего. Любой другой противник не станет ждать, пока вы подкрадетесь к нему со спины, чтоб удушить.

Поэтому как такового навыка «удавка» не существует. Каждый пункт дает вам возможность прибавить одно очко к броску рукопашного боя (разумеется, в случае, если вы хотите убить или придушить противника, а не во всех ситуациях). Например: если у кафа Ляо 6 пунктов во владении удавкой, а в рукопашном бое 4 пункта, то он кидает 4 кубика и к сумме добавляет 6 очков.

Чаще всего удавкой пользуются кафа или катарир, но могут это делать и представители всех других домов (включая и брэ – диверсанты используют удавки так же, как и ножи, но не считают их оружием).

Стоимость: 1

- **Кафа: скорпионий хвост (Экзотическое оружие)**

Некоторые кафа, особенно озабоченные своим выживанием, могут овладеть уникальным навыком: использованием хвоста в бою. Сам по себе хвост может использоваться и используется в борьбе, но действительно опасен становится только в одном случае. Если на его конце закрепляется небольшой нож. В этом случае кафа может наносить неожиданные удары-уколы из-за спины. Возможности хвоста ограничены и тяжелый клинок поднять он не может – это не более, чем нож. Он позволяет наносить колотые и резанные царапины и мелкие раны. Глубокие раны им нанести нельзя, но можно нанести аналогичные им по результатам прицельные удары.

Стоимость: 1 (только кафа, у катарир хвостов нет, а тех других домов, у которых есть, хвосты недостаточно подвижные и слишком слабые)

- **Танцующий кнут (Экзотическое оружие)**

Как боевая школа, она ничем принципиально не отличается от школы «Бичи и кнуты», столь распространенной среди катарир. Но этот навык – тайное знание Мистисс, одна из основ их мастерства. Именно при помощи кнута они строят вокруг себя ворота в «промежуток» между миром мертвых и миром живых, где властны над всем.

Стоимость: 2 (только брэ-женщины)

# Примерные цены

В модулях у игроков постоянно будет возникать необходимость что-нибудь купить, а иногда и продать. Чтоб облегчить жизнь мастеру, мы решили привести примеры стоимости некоторых товаров. Надеемся, вы сможете оттолкнуться от них в своих расчетах.

**Приведенные ниже цены приблизительно отражают реальную стоимость товаров. Ни один уважающий себя торговец-кафа не продаст сколько-то ценный товар без торговли, причем первоначальная цена, которую он поставит, будет по меньшей мере втрое выше реальной.**

Напомним, что в империи имеют хождение три типа монет:

Фан условно делается из золота (с большим числом примесей)

Фун — из серебра (более чистого, но тоже с примесями)

Фын — из меди (чистой)

Друг с другом они соотносятся так: 1 фан = 10 фунов = 100 фыней

Ниже мы описываем цены на наиболее популярные товары в порядке, который, как нам кажется, отражает реальную их востребованность в модуле, события которого происходят в крупном имперском городе, например — столице.

## Наемные средства передвижения:

Нанять извозчика — 1 фун в час

Нанять паланкин — 2 фуна в час

Билет на корабль — от 1 фуна за день пути

Снять каюту на корабле — от 4 фунов за день пути

Аренда яхты — от 50 фанов в неделю + 100 фанов залога

Билет на рейсового дракона — 2 фанов за час полета

Билет на дилижанс — от 1 фана за день пути

Аренда дракона — от 300 фанов в неделю

## Рестораны, таверны, кафе:

Чайник чая в ресторане — от 1 фуна до 5 фанов (зависит от заведения и сорта)

Чайник вина в ресторане — от 1 фуна до 3 фанов (аналогично)

Чашка сухофруктов в ресторане — от 1 фуна (объемная плошка, играющая функцию сладостей)

Обед в среднем ресторане в столице — от 1 фана

Обед в дорогом ресторане в столице — от 5 фанов до бесконечности

Курительные травы (аналог табака) — от 1 фуна за меру на 10 папирос

Опиум — от 5 фунов до 20 фанов за порцию

## Временное проживание:

Кровать в ночлежке, сутки — от 1 до 3 фынов

Номер в придорожной гостинице, сутки — от 1 до 3 фунов

Номер в городской гостинице, сутки — от 5 фунов до 10 фанов

Аренда комнаты в городе, месяц — от 5 фанов

Аренда маленькой квартиры, месяц — от 15 фанов

Аренда большой квартиры, месяц — от 50 фанов

Аренда дома, месяц — от 150 фанов

## Развлечения:

Билет в театр — от 5 фунов до 7 фанов

Аренда ложи в театре — от 15 до 100 фанов в месяц  
Уличный цирк — вход бесплатный, но принято бросать артистам от 2-3 фыней до фуна.  
Вход на скачки — от 3 фынов до фана  
Минимальная ставка в игорном доме — от 1 фуна  
Услуги «певички» в публичном доме — от фана за ночь (до бесконечности)  
Вход на петушинные бои — от 5 фынов  
Вход на гонки джонок — от 1 фана  
Вход на матч по игре мяч — от 1 до 5 фанов (на финал Имперских состязаний — до 20 фанов)  
Дорогие бани — от 1 фана за визит  
Газета — 1-2 фына  
Журнал — 3-5 фынов  
Книга — от 1 фана

### **Бюрократия:**

Услуги юриста — от 5 фунов в час  
Услуги частного преподавателя — от 5 фунов в час  
Год обучения в императорском училище — от 500 фанов  
Примерный размер взятки столичному стражнику — 1 фун с бедняка, 5 фунов с обычного человека, 1 фан с состоятельного  
Примерный размер взятки письмоводителю в ведомстве — от 1 фана  
Плитка туши — от 5 фыней до 3 фанов  
Набор для каллиграфии — от 2 фунов до бесконечности  
Бумага — от 5 фунов до 3 фанов за свиток (примерно 50 листов размером схожих с А4)  
Услуги переписчика — от 2 фыней за час работы

### **Медицина:**

Визит гегра-знахарки — от 1 фуна (возможна оплата едой)  
Визит врача — от 1 фана  
Визит мага дневного круга (исцеление) — от 20 фанов  
Народное лекарственное средство — от 1 фуна (или едой)  
Научное лекарственное средство — от 5 фунов

### **Бытовые нужды:**

Пучок лучинок — 1 фын  
Свеча — 3 фына  
Масляная лампа — от фуна (+ масло на заправку от 1 фына на пару часов)  
Магический светильник — от 1 фана  
Обычная баня — 1 фуна за визит  
Палочка благовоний — 1 фын за штуку  
Обычное пожертвование в храме — от 1 фуна (меньше не принято)  
Лаврикианская ладонка — от 2 фынов

### **Еда дома:**

Палочки для еды — 1 фын  
Чашка риса — 2 фына  
Каравай хлеба — 3 фына  
Мера чая — от 5 фына  
1 фан (полкило) мяса или рыбы — от 8 фынов  
1 фан (полкило) фруктов — от 4 фынов  
Бурдюк пива — от 5 фынов до пяти фунов

Бутылка вина – от 5 фунов и до 50 фанов

Чашка сухофруктов – от 5 фынов

Пряник – 2-3 фына

### **Оружие:**

Нож – от 5 фунов, приличный боевой нож – от 3 фанов

Катана, сабля, рапира – от 15 фанов, сколько-то высокого качества – от 40 фанов

Арбалет – от 10 до 50 фанов

Ручной арбалет – от 15 до 100 фанов, в зависимости от качества/заметности

Длинный лук – от 50 фанов

Меч брэ – брэ получают его бесплатно (в зависимости от договоренности с кузнецом или по наследству).

Остальные купить его не могут. На черном рынке меч брэ стоит от 8 тысяч фанов, и нужно быть отчаянным человеком (или отчаянным идиотом), чтоб пойти на такую сделку.

Боевые перчатки брэ – от 10 фанов

### **Одежда и косметика:**

Простой халат из льна – 1 фун

Штука шелка - от 1,5 до 400 фанов

Шелковый халат из лавки готового платья – 1-2 фана

Обычный шелковый халат у портного – от 5 до 20 фанов

Модный (или строго традиционный халат) – от 20 фанов до бесконечности

Теплая одежда – от 5 фанов

Кавалерийский «сапоги» - от 3 фанов

Полное парадное облачение чиновника – от 45 до 300 фанов

Флакон духов – от 5 фунов до 20 фанов

Украшение с драгоценным камнем – от 2 фанов до бесконечности

### **Средства передвижения в собственность:**

Осел – от 1 фана

Повозка – от 2 до 300 фанов

Конь – от 5 до 700 фанов (скаковые или племенные жеребцы могут стоить и дороже)

Яхта – от 1000 фанов и 500 фанов годового содержания

Корабль – от 1500 фанов и около половины стоимости годового содержания.

Сено для коня на один день ~ 1 фын

Овес для коня на один день ~ 2 фына

Еда для взрослого дракона на один день – 1-5 фанов

### **Недвижимость:**

Крестьянский сельский дом – от 50 до 200 фанов

Богатый сельский дом – от 150 до 500 фанов

Сельская усадьба – от 3000 фанов до бесконечности

Укрепленная усадьба (замок) – от 20.000 до 80.000 фанов

Маленькая городская квартира – от 1500 фанов

Большая городская квартира – от 3000 фанов

Обычная квартира в столице – от 2500 до 15.000 фанов

Городской дом – от 5000 фанов

Особняк в столице – от 20.000 до 50.000 фанов

Настольная научная лаборатория – от 20 фанов

Большая научная лаборатория – от 250 фанов

### **Сельское хозяйство:**

Мешок риса – 3 фуна

Корова – 5 фунов

**Обученный рабочий слон — от 30 фанов**

**Раб-морорец – от 10 до 30 фанов в зависимости от места, ситуации и качеств раба. В Метрополии рабов держат редко, в колониях — часто**

**Поденная плата работника — от двух плошек риса до 5 фыней**

## **Ценные предметы**

При создании персонажа игрок, у которого остались лишние очки может приобрести на них некоторые редкие вещи. В противном случае их можно будет купить во время игры, но зачастую это будет сделать непросто и почти всегда — очень дорого.

Однако очевидно, что одна и та же вещь может быть легко доступна для одного человека, в то время как другому придется приложить нешуточные усилия, чтоб ее достать.

Ниже мы опишем некоторые из таких вещей. Во всех случаях мы назовем не только необычные качества этого предмета, но и его примерную рыночную стоимость, стоимость в очках и те категории людей, которые могут обладать им, не тратя на это пункты.

В случае, если игрок берет для своего героя какую-либо вещь за пункты и, тем более, бесплатно, он должен обосновать это для мастера соответствующими эпизодами биографии героя.

### **Оружие**

#### **Клинок редкого качества**

Речь идет о катанах или иных типах хундских мечей, в редких случаях — о рапирах, палашах или саблях. Такой клинок сделан талантливым мастером и поэтому несколько лучше обычного (модификатор +1 ко всем броскам с этим оружием). Клинок требует бережного обращения и ухода.

Могут иметь, не тратя пункты: Наследники старых хундских военных родов (Белая кость), хорошие кузнецы, профессиональные фехтовальщики. Разумеется, речь идет о не-брэ.

Стоимость в пунктах: 3.

Примерная стоимость: От 500 фанов и до бесконечности. Купить можно в очень дорогих оружейных лавках, лавках древностей или с рук у старых владельцев.

#### **Оружие, сделанное кузнецом брэ**

В редких случаях кузнецы-брэ делают оружие для представителей других домов. Это всегда очень качественные вещи и они, как и мечи брэ, никогда не ломаются в бою (но, в отличие от мечей брэ, могут быть сломаны, скажем, при ударе о камень). Но самое важное в них — то уважение, которое брэ будут испытывать к обладателю такого меча.

Могут иметь, не тратя пункты: Военные герои или люди, оказавшие какие-то серьезные услуги кому-то из кузнецов-брэ или хозяев боли. Опять-таки, речь идет не о брэ — они ничего не должны тратить на свое мечи и не должны как-то особенно их обосновывать.

Стоимость в пунктах: 5.

Примерная стоимость: Не меньше тысячи фанов. Купить такой клинок можно только на черном рынке, так как если он продается — значит почти наверняка украден.

#### **Малый арбалет**

Арбалет размером в две ладони, стреляющий на небольшой расстояние (в пределах 12 шагов, сложности — как у метательного ножа) крошечными стрелками. Стрелки как правило отравленные. Малые арбалеты изготавливаются в небольших количествах преимущественно для сотрудников военизированных ведомств.

Могут иметь, не тратя пункты: сотрудники Тайного управления, офицеры некоторых отделов ВОТ (не ниже полусотника), хундский и фелийский офицерский состав Генерального штаба, инженерных и магических войск. Сотрудники Управления военной разведки. Инквизиторы. Механики. Хорошо оплачиваемые аналитики синдикатов.

Стоимость в пунктах: 2.

Примерная стоимость: От 200 фанов. Проще всего купить на черном рынке, но тогда может понадобиться объяснять, откуда ты его взял. Чуть дороже можно купить аналогичные модели у хороших механиков. Впрочем, хранение и использование арбалетов все равно строго запрещено законом для всех простых подданных империи.

### **Многочарядный арбалет**

Арбалет, оснащенный небольшим «магазином» в виде установленной сверху коробочки. Как правило в таких коробочках хранится до четырех болтов. Соответственно за один раунд стрелок из такого арбалета может сделать четыре выстрела, но потом все равно придется перезаряжать оружие, причем на каждый болт придется тратить один раунд. Урон и сложности стрельбы рассчитываются так же, как в случае обычного арбалета.

Могут иметь, не тратя пункты: сотрудники ТУ, сотрудники инквизиторских и ВОТовских арест-команд (но только самые проверенные), офицеры инженерных войск и УВР, механики.

Стоимость в пунктах: 3

Примерная стоимость: От трехсот фанов. Покупается у хороших механиков и на черном рынке. Используя такое оружие без особого разрешения, можно нажить очень серьезные проблемы с законом.

### **Дальнобойный арбалет**

Результат сложной совместной работы механиков и магов ночного круга. Дальнобойный арбалет стреляет на 700 шагов и оснащен подобием оптического прицела (которому весьма далеко до привычных нам из фильмов образцов).

Могут иметь, не тратя пункты: Некоторые сотрудники арест-команд (фактически — убийцы на службе) Тайного управления и УВР, профессиональные наемные убийцы-фели (мастера чужих смертей).

Стоимость в пунктах: 7

Примерная стоимость: Около 2000 фанов. Все создаваемые государством арбалеты такого типа имеют номера и тщательно отслеживаются. Купить такое оружие можно только на черном рынке и даже там это будет очень непросто.

### **Магический снаряд**

Единственный «амулет», изготавливаемый магами круга свершений. Представляет собой фарфоровый шар размером с кулак. Разбитый (любым способом) он взрывает все вокруг (и сжигает весь воздух) в радиусе восьми шагов. Все попавшие в этот радиус гарантировано умирают, как бы они ни были защищены, все объекты, исключая мечи брэ и некоторые лигвейские предметы так же разрушаются до состояния мелкой пыли.

Могут иметь, не тратя пункты: Сотрудники ТУ или Военной разведки (причем получают по особому случаю) и, конечно, маги круга свершений.

Стоимость в пунктах: 5 за штуку.

Примерная стоимость: На самом деле на черном рынке купить такие снаряды не так уж сложно, но стоит это будет не меньше 1000 фанов за штуку. Так же их, конечно, можно купить у мага круга свершений, но для этого придется убедить его, что вам стоит его продать. Как правило это или очень сложно, или очень дорого.

## **Доспехи**

### **Полные доспехи**

Речь идет как о полных доспехах брэ, дающих защиту +6, так и о худдских полных доспехах, дающих защиту +5.

Могут иметь, не тратя пункты: состоятельные феодалы-брэ, наследники старых худдских военных родов (Белая кость), старший офицерский состав.

Стоимость в пунктах: 1 пункт

Примерная стоимость: Можно купить в любой хорошей оружейной лавке, но не дешевле тысячи фанов.

## **Заговоренные доспехи**

Доспехи, созданные совместно кузнецом и магом ночного круга. Купить их не сложно и защиту они дают хорошую (от +2 до +5), вот только стоит ли их носить? Все они без исключения имеют нехорошие свойства (придуманные мастером).

Могут иметь, не тратя пункты: маги ночного круга, большинство фели или лее.

Стоимость в пунктах: 1 пункт

Примерная стоимость: От 700 фанов и выше, продаются в любой хорошей магической лавке.

## **Заговоренный щит**

Щит обыкновенного размера, однако дающий защиту сходную с щитом брэ. Достигается это за счет все тех же заклинаний ночного круга. Польза от них есть, но есть и вред.

Могут иметь, не тратя пункты: маги ночного круга. Теоретически — и любой другой фели, но немногие фелийские фехтовальные школы предполагают использование щита.

Стоимость в пунктах: 1 пункт.

Примерная стоимость: От 300 фанов и выше, продаются в любой магической лавке.

## **Книги и искусство**

### **Запрещенная книга**

Речь идет не просто о литературе, не допущенной цензурой (ту можно купить в любой фелийской книжной лавке), а именно о тех книжках, обладание которыми преследуется законом. В основном это еретические тексты, некоторые запрещенные политические трактаты и памфлеты, мемуары и сборники, содержащие засекреченные сведения, некоторые работы по алхимии и большинство книг по магии заклатного круга.

Могут иметь, не тратя пункты: Все фели, библиофилы, чиновники (обладающие соответствующим допуском).

Стоимость в пунктах: 1

Примерная стоимость: сильно зависит от содержания и места покупки, в диапазоне от 1 до 50 фанов. Покупается в хороших книжных лавках на территории фелийских кварталов, да и там, как правило, из под полы.

### **Книги на редкие темы**

Книги, посвященные редким и малоизвестным, однако не запрещенным дисциплинам. В первую очередь это трактаты по сноходчеству, редкие рукописи религиозного и исторического содержания, работы по теории магии (не общеизвестные, а редкие), трактаты раннеимперского периода.

Могут иметь, не тратя пункты: наследники древних родов (Белая кость или главы кланов брэ), фели-специалисты (исключая вопросы сноходчества), ведомственные чиновники с высокой степенью допуска, священники и инквизиторы с высокой степенью допуска, придворные из фракции мистиков, аналитики синдиката Реки.

Стоимость в пунктах: 2

Примерная стоимость: от ста фанов и выше — в зависимости от редкости. Верхней цифры нет — иногда за такие книги платят тысячи фанов. Продаются в четырех книжных лавках в империи или при распродаже старых библиотек. Ну и на черном рынке, конечно.

### **Книги на редкие и запрещенные темы**

Существует некоторое количество малоизвестных тем, изучение которых простыми подданными не приветствуется законом. Книги по ним достать, соответственно, очень непросто. Это прежде всего худдские анафемы, демонология, старая мистика брэ, языческие трактаты худдов, оригинальные лигвейские тексты (формально не запрещены, но это феноменальная редкость).

Могут иметь, не тратя пункты: профильные специалисты-фели (что касается демонологии и лигвейских текстов), наследники старых родов (худдские книги у худдских, брэ — у брэ), высшее духовенство (анафемы и старые религиозные трактаты), самые высокопоставленные сотрудники синдиката Реки, приближенные к принцу Пу придворные.

Стоимость в пунктах: 3 и очень подробное обоснование, как герой ее добыл.

Примерная стоимость: сложно сказать точно. Не меньше пары тысяч фанов. Такие книжки нельзя

купить даже на черном рынке, только с рук у очень немногих людей.

### **Произведение искусства**

Редкое, очень дорогое произведение искусства известного мастера: картина, гравюра, каллиграфическая надпись, музыкальный инструмент, рукописная книга и т.п.

Могут иметь, не тратя пункты: коллекционеры, феодалы брэ, наследники старых художеских родов, профессура фели, высокопоставленные сотрудники синдикатов и, конечно, создатели произведений.

Стоимость в пунктах: от 1 до 3 в зависимости от известности и таланта мастера

Примерная стоимость: от пары тысяч фанов и до бесконечности. Купить несложно — на рынке часто выставляются такие вещи. Были бы деньги.

### **Древняя вещь**

Древняя — значит периода первых тысячелетий империи или более ранняя. Если это не лигвейский предмет (у лигвеев были свои способы хранения) и не меч брэ, то она должна быть защищена магией закатного круга, иначе бы давно развалилась.

Могут иметь, не тратя пункты: представители самых старых семей Белой кости, феодалы брэ из хороших родов, историки, археологи, удачливые коллекционеры.

Стоимость в пунктах: от 2 до 5, в зависимости от древности вещи.

Примерная стоимость: Неописуемо, но во всяком случае не меньше десяти тысяч фанов при обычной продаже и не меньше двадцати тысяч на черном рынке.

### **Одежда**

#### **Дорогой халат**

Конечно, для многих жителей империи ничего хитрого в этом нет, но бедный человек часто вынужден долго копить деньги и отказывать себе в самом необходимом, чтоб купить по настоящему дорогую и статусную одежду.

Могут иметь, не тратя пункты: Любой состоятельный человек имеет не один такой халат, любой богатый — несколько десятков.

Стоимость в пунктах: 1.

Примерная стоимость: от 20 фанов.

#### **Одежда из кожи деронтия**

Сшитая из кожи маленьких и очень магических животных, эта одежда дает защиту +3 от любых магических заклинаний, как опасных, так и полезных. Помимо всего прочего она сильно и специфически пахнет. Нюхач не в состоянии различить под этим запахом запах самого человека. Как правило такие костюмы довольно неудобны.

Могут иметь, не тратя пункты: алхимики, химеробиологи и многие маги ночного круга всегда имеют хотя бы перчатки из такой кожи, да и вообще для фели достать их не проблема. Перчатки нужны, чтоб безбоязненно брать в руки неизвестные амулеты или материалы, общей защиты от магии они не дают. Так же любой инквизитор может легко получить их на складе в фактически вечное пользование.

Стоимость в пунктах: 1 за отдельный предмет или 2 за полный костюм.

Примерная стоимость: Отдельный предмет как правило стоит от 10 до 15 фанов, полный костюм — от 40. Продается в любой магической и большинстве алхимических лавок.

### **Животные**

#### **Хороший конь**

По-настоящему хороший конь — большая редкость. С технической точки зрения он позволяет на четверть продлить время передвижения на каждом из аллюров и не боится всяких неприятностей, часто случающихся на поле боя — типа громких звуков, огня или пролетающих вокруг стрел.

Могут иметь, не тратя пункты: Офицеры-кавалеристы, члены родов Белой кости, просто богатые люди. Для брэ это, увы, недоступная роскошь, так как «хороший конь» не означает «конь, способный унести брэ».

Стоимость в пунктах: 1 или 2 в зависимости от обученности.



Примерная стоимость: от 300 фанов и выше, покупается на конском рынке или у заводчика.

### **Почтовая птица**

Птица, обученное относить письмо и возвращаться назад, как правило — голубь.

Могут иметь, не тратя пункты: работники почты, ветеринары, любители животных.

Стоимость в пунктах: 3

Примерная стоимость: это недорого, но непросто купить. Теоретически — от 30 фанов, практически — как договоришься с продавцом.

### **Деронтий**

То самое магическое животное, одежда из кожи которого была упомянута выше. Деронтий неприхотлив в содержании. Его постоянное присутствие при владельце передает тому защиту от всех заклинаний (включая и полезные) +1, его присутствие на руках у владельца в момент наложения заклинания дает защиту +2. Так же считается, что деронтии приносят удачу, но это не более, чем легенда. А вот то, что они по меркам животных очень умны — факт. Однако важно помнить, что деронтии не очень подвижны и весьма уязвимы.

Могут иметь, не тратя пункты: Ловец деронтиев (они не разводятся в неволе).

Стоимость в пунктах: 3

Примерная стоимость: от 500 фанов, зато кормить можно редко.

### **Химера**

Химер создают много и самых разных. Большинство из них очень умны (даже умнее обычных животных) и в действительности не опасны для окружающих, но окружающие как правило думают иначе.

Могут иметь, не тратя пункты: все фели и лее

Стоимость в пунктах: от 1 до 3 в зависимости от ума животного. Полноценный человеческий ум никогда не встречается.

Примерная стоимость: для фели цена будет не больше 100 фанов, а подчас можно и бесплатно достать (лаборатории часто раздают созданных и изученных химер «в хорошие руки»). Но для всех остальных купить химеру как правило недешевое удовольствие — никак не меньше 100 фанов, а чаще — больше 200.

### **Раб-морорец**

В метрополии их держать запрещено, но в колониях это дело обычное. Необходимо только помнить, что раб, в отличие от животного, разумен и может иметь о хозяине собственное мнение. Зачастую — нелицеприятное.

Могут иметь, не тратя пункты: любой мало-мальски состоятельный житель колоний.

Стоимость в пунктах: для жителей колоний — бесплатно, для жителей метрополии — невозможно (очень уж сложно его спрятать).

Примерная стоимость: от 10 фанов и выше, но редко больше 30. Разве что за образованных.

### **Экзотический зверь**

В империи есть еще много экзотических зверей, которых можно содержать в домашних условиях: например, носорог или жираф. Как правило соседи героя отнесутся к этой затее без понимания, но почему бы нет, если хочется?

Могут иметь, не тратя пункты: ловцы животных, фермеры, ученые-зоологи.

Стоимость в пунктах: 1

Примерная стоимость: Зависит от конкретного животного. Важно помнить, что части животных обычно используются в народной медицине, так что за зверем нужно будет как следует следить, чтоб его не украли и не разъяли.

## **Амулеты**

### **Амулет удачи**

Один из самых популярных типов амулетов в империи, однако уже не принадлежащий к числу тех, которые есть у любого состоятельного человека (вроде амулета, защищающего от дождя). Не все люди доверяют амулетам вообще, да и на удачу в империи не слишком принято полагаться — скорее на умение. Дает модификатор к броскам удачи (от +1 до +6 в зависимости от силы амулета).

Могут иметь, не тратя пункты: Любой фели или лее.

Стоимость в пунктах: от 2 до 7, в зависимости от силы амулета.

Примерная стоимость: Самые дешевые и слабые образцы стоят около пятидесяти фанов, самые дорогие — около 500. Амулет удачи правда не редкость и купить его можно в любой магической лавке.

### **Амулет иллюзии**

Имеется в виду амулет, дающий полную иллюзию другого (вымышленного) человека — не только внешнюю, но и передающую особенности запаха, фактуры и даже корректирующий походку и голос.

Могут иметь, не тратя пункты: Любой фели или лее.

Стоимость в пунктах: 3

Примерная стоимость: Продается в любой приличной магической лавке и стоит около трех сотен фанов. Амулет, копирующий внешность настоящего человека, незаконен, а значит будет стоить не меньше тысячи фанов.

### **Амулет, развеивающий иллюзии**

Носящий этот амулет не будет видеть иллюзии. Важный момент: он совсем не будет их видеть, т.е. глядя на объект под иллюзией он не только увидит его таким, каков он на самом деле, но даже не сможет понять, что на нем лежит иллюзия.

Могут иметь, не тратя пункты: любые фели или лее (но это считается не слишком вежливым), некоторые сотрудники инквизиции.

Стоимость в пунктах: 2

Примерная стоимость: Так же продается в любой магической лавке. У амулета есть параметр сложности (как правило, около 30 пунктов) и если иллюзия превышает его, то амулет ее не развеивает. Дешевый амулет стоит около 100 фанов, дорогие и хорошие образцы — около 500.

### **Амулет ночного круга**

Амулеты ночного круга очень разнообразны и могут существенно улучшить способности своего носителя: увеличив его силу, скорость его реакции, помочь игнорировать боль и многое другое. Однако все они неизменно имеют отрицательные свойства, которые превышают положительные: самым мягким последствием долгого ношения такого предмета будет сумасшествие или серьезная болезнь.

Могут иметь, не тратя пункты: любой фели или лее, но едва ли кто-то из них этого захочет: амулеты как правило продаются членам других домов.

Стоимость в пунктах: в зависимости от силы положительных эффектов от 1 до 3.

Примерная стоимость: все зависит от силы эффектов. Как правило — от 1000 до 3000 фанов. При аккуратном и редком ношении амулеты могут быть очень полезны, но злоупотреблять ими не стоит.

## **Криминал**

### **Яд**

Вообще почти любой житель империи может купить т.н. «Синий яд», используемый для самоубийств в конце жизни. Однако он специально разработан таким образом, чтоб оставлять однозначные и заметные следы смерти (посинение неба и гортани, что заметит любой врач). Так что тут речь идет о флаконе незаконного яда: мышьяка, цикуты или какой-либо иной естественной или алхимической смеси.

Могут иметь, не тратя пункты: алхимики, фармацевты, врачи.

Стоимость в пунктах: 2

Примерная стоимость: Начиная от 100 фанов за небольшой флакон. Разумеется, такие вещи продаются только на черном рынке.

### **Оружейный яд**

Яд, который можно нанести на клинок, чтоб наделить его отравляющими свойствами. Оружейные яды очень нестабильны и фактически на воздухе они редко действуют больше получаса. А значит клинок нужно будет намазывать или очень часто, или непосредственно перед боем. Закон запрещает сотрудникам ведомств или солдатам использовать яд в вооружении. Исключение составляют снаряды для малых арбалетов, состоящих на вооружении у небольшого числа офицеров нескольких ведомств.

Могут иметь, не тратя пункты: сотрудники Тайного управления и УВР, инквизиторы, офицеры штабных, инженерных и магических войск, алхимики, фармацевты.

Стоимость в пунктах: 1

Примерная стоимость: Около 100 фанов за небольшой флакон. Несмотря на достаточно высокую цену купить оружейный яд на черном рынке — не проблема.

### **Редкий наркотик**

Помимо опиума и дурмящих трав в империи используют большой ассортимент алхимических средств, вызывающих самые разные эффекты. Все они строго запрещены законом, но это еще никогда никому не мешало.

Могут иметь, не тратя пункты: все фели и лее, фармацевты, алхимики, постоянные посетители и сотрудники опиумокурилен (там сильные наркотики часто продаются из под полы проверенным покупателям).

Стоимость в пунктах: 1

Примерная стоимость: в диапазоне от 1 до 20 фанов за порцию.

### **Поддельные документы**

В империи нет идеи личных документов, но есть пайцзы и верительные грамоты, удостоверяющие факт работы человека в той или иной организации. Поддельные документы иногда бывают действительно поддельными, но чаще это просто украденная пайцза нужного вам ведомства или иного места службы (включая и церковные организации и даже Священный институт).

Могут иметь, не тратя пункты: сотрудники Тайного управления, крупные функционеры синдикатов.

Стоимость в пунктах: от 1 до 5, в зависимости от ранга и организации

Примерная стоимость: Опять таки в зависимости от конкретного документа от 50 (рядовой ВОТ) до 10000 (чиновник 7 ранга ведомства дворцов) фанов или даже больше (например, подлинный комплект документов этического цензора может стоить куда дороже).

### **Набор идентификации члена синдиката**

Фактически это просто набор колец, серег и некоторых других предметов, которые знающим человеком читаются, как точный документ, определяющий положение человека в иерархии и его конкретные занятия на службе тому или иному синдикату. Достать их проще, чем поддельные документы, но использовать куда опасней. За поддельные документы вам грозит в худшем случае пара десятилетий тюрьмы, а вот за кольца финансового аналитика или сотрудника Службы безопасности, надетые не по праву, вас просто убьют.

Могут иметь, не тратя пункты: члены синдикатов, сотрудники Тайного управления.

Стоимость в пунктах: от 1 до 4 пунктов.

Примерная стоимость: от нескольких фунов до десяти-двенадцати тысяч фанов, причем далеко не каждый продавец на черном рынке согласится на эту сделку.

## **Механизмы и приборы**

### **Очки**

Обычные очки или подобие пенсне, корректирующие дальность зрения (близорукость тоже, но реже). По меркам империи это не самая частая вещь, но, по счастью, немногие лавикандцы страдают проблемами со зрением.

Могут иметь, не тратя пункты: врачи, механики.

Стоимость в пунктах: 1

Примерная стоимость: около 10 фанов или больше, в зависимости от качества работы. Продается любым врачом и во многих механических лавках.

### **Подзорная труба**

Самый мощный из оптических приборов империи. На данный момент — большая редкость, многие образцы в действительности нелегально завезенные предметы фантаврского производства. Есть и лавикандские подзорные трубы, но как правило они ниже качеством.

Могут иметь, не тратя пункты: военные офицеры высоких рангов, капитаны кораблей.

Стоимость в пунктах: 2

Примерная стоимость: Не меньше ста фанов, а иногда и дороже. Фантавские трубы как правило продаются только на черном рынке, обычные можно купить у механиков.

### **Лупа**

Не слишком мощная, но все же лупа. Изготавливается любым механиком по требованию.

Могут иметь, не тратя пункты: ученые (особенно археологи, историки, врачи, биологи и, собственно, механики).

Стоимость в пунктах: 1

Примерная стоимость: Около 20 фанов. Вещь не дешевая, но в работе с текстами или мелкими вещами может быть полезной. В расследованиях пока не применяется, так что детектива с лупой в империи еще не встретишь.

### **Астролябия**

А так же другие навигационные приборы. Изготавливаются в империи в сравнительно большом количестве и прекрасном качестве, часто превосходят фантавские образцы несмотря на очевидное превосходство варварского флота в целом.

Могут иметь, не тратя пункты: капитаны и штурманы кораблей, механики.

Стоимость в пунктах: 2

Примерная стоимость: Хороший и точный набор стоит около 100 фанов.

### **Механические часы**

Учитывая, что большинство лавикандцев может определить время с точностью до четверти часа, часы не имеют широкого хождения. Однако они используются для научных исследований самого разного рода. Разумеется, речь не идет о наручных часах или луковице — их пока не делают даже в Фантаврии. Речь идет о относительно компактных часах, удобных в переноске — размером со средний чайник.

Могут иметь, не тратя пункты: ученые-фели (физики, механики, теоретики магии, маги Закатного круга, алхимики).

Стоимость в пунктах: 3

Примерная стоимость: не меньше 300 фанов. Пока это дорогая и редкая игрушка.

### **Хирургический набор редкого качества**

Хороший набор инструментов может стать прекрасным подспорьем врачу. (Модификатор +1 ко всем броскам хирургии).

Могут иметь, не тратя пункты: состоятельные врачи, зоологи, химеробиологи, патологоанатомы, маги Закатного круга.

Стоимость в пунктах: 1

Примерная стоимость: От пятидесяти фанов и выше