

## FAQ

**Q:** Что мне нужно, чтобы начать играть?

**A:** Микрофон, приложение tumble, умение слушать, читать и считать. Также для игры тебе нужны следующие вещи:

Руллбук и чистый лист персонажа для ролевки

<https://files.catbox.moe/mqd4vo.pdf>

<https://files.catbox.moe/wlw7gt.pdf>

Готовые персонажи

<https://files.catbox.moe/ck3sug.pdf>

Рулбук на русском

<https://files.catbox.moe/x25q65.pdf>

**Q:** Всё выше перечисленное у меня есть дальше что?

**A:** Выбрать готового персонажа или создать с нуля. Чтобы создать персонажа с нуля тебе нужно ознакомиться с главой - *Персонаж*.

Для того чтобы полностью разобраться в возможностях персонажа нужно прочитать главы "*Класс и карьеры*" и "*Навыки и таланты*".

Для особо одарённых есть видеогайд как сделать персонажа:

<https://youtu.be/Ynr39bz-ABE>

А для умственно отсталых, которые не могут посмотреть 20 минутное видео и прочитать 20 страниц, есть вот это:

**Q:** Я прочитал/посмотрел данный материал и обнаружил какие то странные цифры от 0 до 99

**A:** Это дайс (кость/кубик) d100. Авторы рулбука предлагают создать тебе персонажа с использованием рандома путём броска кубика d100. Алсо большинство механик WFRP заточены на этот тип дайсов

**Q:** По процессу игры ничего не понятно: как будут кидаться кубики, кто должен следить за всеми циферками, как мне среди игры выяснить характеристики других игроков и всё такое. Какие тулзы будут спользоваться?

**A:** Дайсы будет кидать специальное приложение за тебя (например, <https://freeonlinedice.com>). Ты только говоришь результат. Игроки не

должны делиться с тобой информацией о своём персонаже (ты же не раскрываешь нам свою реальную личность, какой у тебя недостаток). За цифрами слежу я и игроки, чей персонаж выполняет действие в данный момент.

**Q:** Я не хочу с помощью рандома создавать персонажа.

**A:** Ты можешь создать вручную персонажа, но за это ты не получишь добавочного опыта и бонусов к характеристикам в отличие от рандомного способа создания персонажа.

**Q:** В рулбуке указаны только 5 рас и не всё они имеют доступ к одинаковым карьерам.

**A:** Действительно. Расы в мире age of sigmar имеют разные физические данные, культурные особенности и связь с магией. Например, эльф или человек не смогут быть слеерами, так как эта "карьера" связана с культурой dwarфов. Но dwarf не сможет стать магом как эльф или человек из-за его природной сопротивленности магии. Однако боевые заклинания магов могут убить dwarфов

**Q:** Могу ли я выбрать другую расу персонажа помимо указанных в рулбуке?

**A:** Можешь. Авторы ввели в WFRP две дополнительные игровые расы: гномов и огров. Если хочется играть за другие расы age of sigmar, то можешь либо взять правила на них из age of sigmar:soulbound и его расширений, либо из старых версий WFRP. Но перед игрой нужно согласовать данные вещи с ГМом и адаптировать их под 4е издание WFRP.

Правила на огров:

<https://files.catbox.moe/l797ih.pdf>

Правила на гномов:

<https://files.catbox.moe/grvxwb.pdf>

Правила на норсканцев (нация викингов-хаоситов в WFRP)

<https://files.catbox.moe/gwhzso.pdf>

**Q:** Я не нашел правила на скавенов, но я очень хочу за них поиграть.

**A:** Не переживай. Авторы WFRP предусмотрели такую ситуацию и на странице 314 рулбука приводится следующее правило:

*Характеристики описанных в бестиарии существ — это «круглые» числа, которые делятся на 5: 20, 25, 30 и т. д. В жизни характеристики, естественно, могут варьироваться от индивида к индивиду. Чтобы задать случайное значение характеристики, вычти из указанного в бестиарии значения 10 пунктов, а затем прибавь 2d10 пунктов. Таким образом, заданное значение характеристики 30 превратится в случайное, равное 20 + 2d10. Если характеристика равна 5, просто брось 1d10 и запиши полученный результат как новое значение этой характеристики. Этот же способ можно использовать для того, чтобы позволить игрокам создавать героев из числа представителей изначально непредусмотренных для этого народов. Для этого нужно лишь задать этому существу случайные характеристики, добавить соответствующую карьеру, и вуаля — перед вами огр-солдат, скавен-инженер или вампир-дворянин. Конечно, некоторые правила для этого придётся изменить, но если вам интересно, каково играть таких нестандартных персонажей, — вперёд, ничего сложного в этом нет.*

**Q:** Могу ли я назвать персонажа не как предложено в рублике?

**A:** Можешь. Но имя должно быть не уровня Залупа Хуев

**Q:** Звучит как вызов, продвигу часовые обсуждения, сколько букв нужно поменять местами, чтобы все были довольны.

**A:** Тогда заменим на генератор имен. Благо сейчас их дохуя.

**Q:** Обязательно я должен придумать предысторию для персонажа? Могу ли я не придумывать предысторию и сказать что у него амнезия?

**A:** Наше прошлое и то какие уроки для себя из него вынеси делает из нас личностей и даёт мотивацию двигаться дальше. Так что придумать предысторию персонажу обязательно. Конечно, всю предысторию начиная с детства и по сей день никому не нужна.

**Q:** Может ли мой персонаж отличаться от меня полом? И должен ли он иметь определённый гендер?

**A:** Твой персонаж может быть либо мужчиной, либо женщиной. У нас тут хоть и фэнтези, но все-таки уровень общества находится на уровне средневековья. Конечно, можно обосновать что твоего персонажа в детстве

кастрировали и заставляли исполнять роль женщины, или твой персонаж женщина, но его вырастили родители как мужчину из-за того что у них не было сыновей (гугли термин бача-пош). Это всё было в реальной истории и такое обоснование для твоего персонажа допускает его до игры. А всякие боевые вертолётёты и прочие не бинарные личности у персонажей остаются за бортом, увы.

**Q:** Могут у моего персонажа быть отличительные особенности (шрамы, татуировки и т.д.)

**A:** Могут, главное чтобы они не давали дебаф (смотри разделы о ранениях, болезнях и протезах в рулбуке)

**Q:** Могу ли я по ходу игры поменять класс, карьеру и образ жизни?

**A:** Можно. Но уровень карьеры придётся поднимать сначала. Алсо, такие карьеры как дворянин и бюргер нельзя просто так поменять. Для карьеры бюргера и дворянина нужно либо доказать своё происхождение, либо получить такой статус.

**Q:** Мне вообще влом создавать персонажа, а готовые мне не нравятся. Есть ли какой-нибудь онлайн генератор чтобы нажал пару кнопок и мне корейский рандом создал персонажа?

**A:** Есть. Вбивай адрес:

<https://hammergen.net/>

Но нужна регистрация на сайте чтобы генерировать чарник персонажа

**Q:** Я создал персонажа, выбрал карьеру и расписал его характеристики с талантами. Что дальше?

**A:** Добавь ему экипировку в инвентарь в соответствии с первым уровнем карьеры персонажа, а также денег. Количество денег определяется уровнем жизни.

Образ жизни	Стартовый капитал
Медный	2d10 медных пенни за уровень образа жизни
Серебряный	1d10 серебряных шиллингов за уровень образа жизни
Золотой	1 золотая крона за уровень образа жизни

**Q:** У моего персонажа карьера бомжа, а образ его жизни медь +1. Могу ли я по ходу игры добыть себе латные доспехи и зачарованный меч и как ко мне будут относиться?

**A:** Добыть такую экипировку можно. Например, украсть у заезжего рыцаря, ограбить дворянина на большой дороге, убить владельца нужной тебе вещи, разграбить могилу великого воина. Можешь взять в долг у сопатрийцев или у нпс, и на худой конец заработать. Но из-за уровня жизни твоего персонажа не думаю что кто-нибудь даст займы, и не факт что ты сможешь заработать на покупку желаемой экипировки. К тому же опять из-за твоего образа жизни не факт что тебе продадут латы и зачарованный меч, а если и продадут то по завышенной цене. Да и посторонние будут считать что ты получил это незаконно и будут создавать твоему персонажу проблемы. Так что у тебя два выхода из этой ситуации: развиваться до короля нищих (это серебряный 1), либо менять карьеру/класс.

**Q:** Сколько вещей мой персонаж может унести на своем горбу?

**A:** Это зависит от веса вещи. Самый большой вес у бочки - ее показатель равен 6. Чтобы рассчитать сколько вещей может унести персонаж без перегруза и штрафов, нужно сложить рейтинг силы и рейтинг выносливости персонажа.

Видеогайд по вещам:

<https://youtu.be/PwCwyNlcKes>

**Q:** Что такое очки упорства и очки судьбы? Как они влияют на игру?

**А:** Очки судьбы - это ресурс, необходимый для игнорирования наступления худшего результата для игрока (например, смерть). От очков судьбы зависит такая характеристика персонажа как удача. Её игрок может потратить для улучшения результата прохождения проверок и увеличения шанса попадания по противнику. Максимальное количество очков удачи зависит от количества очков судьбы. Очки удачи восстанавливаются в начале каждой сессии, а очки судьбы восстанавливаются только в качестве награды от ГМ.

Очки упорства подобно очкам судьбы, но они не влияют глобально на персонажа как очки судьбы. Например, можно потратить очко упорства чтобы не получить мутацию, но это не спасает от накопившейся в теле персонажа скверны, из-за чего персонаж через некоторое время снова получит мутацию, но если потратить очко судьбы, то персонаж очистится от скверны. Механика очков решимости подобна очкам удачи, но решимость используется для временного преодоления дебафов. Очки решимости восстанавливаются, если персонаж следует своей мотивации. Очки упорства восстанавливаются, если персонаж исполняет свои цели (например, персонаж отомстил убийце члена семьи).

**Q:** Как работает система травмы и болезней? Как я могу получить мутации?

**А:** **Травмы** персонаж начинает получать, когда пришедший по нему урон больше очков ран/здоровья. Персонаж не сразу погибает после потери очков здоровья. Сначала он будет неподвижно лежать пока ему в ходе раунда не повысят очко ран/здоровья хотя бы на 1 пункт. Количество данных раундов зависят от выносливости персонажа (например, выносливость у персонажа 47 значит его бонус выносливости 4, следовательно в течении 4 раундов сопартийцы должны его вылечить). Если за отведенное персонажу количество раундов его не успевают вылечить, то он теряет сознание, но последующий урон наносит персонажу травмы, если пришедший урон больше значения выносливости. Травмы рассчитываются с помощью таблицы травм.

**Болезни.** Нуф сказал. Тут все просто расписано в рублике.

**Мутации** зависят от количества скверны в теле персонажа. Мутации проявляются у персонажа, когда очков скверны больше чем суммы бонусов силы воли и стойкости/выносливость при провале проверки выносливости. Мутации бывают физическими и ментальные (см. смотри

таблицы в рулбуке), но конкретный вид определяется рандомом (1д100 по таблице проявления мутации). Если персонаж наберет физических мутаций больше чем его бонус выносливости или ментальных мутаций больше чем его бонус силы воли, то персонаж переходит под управление ГМ, ибо мутировавший персонаж стал марионеткой ТЕМНЫХ БОГОВ! Для получения очков скверны персонажу нужно взаимодействовать каким-либо образом с хаосом или его проявлениями (например, взять голыми руками кусок варп-камня, долго находиться среди нурглитов в их капище, следовать на поводу своих желаний связанных с аспектами слаанеш и т.д.), или заключить договоры с богами и демонами хаоса. Чтобы снять очки скверны нужно либо поститься, молиться и слушать радио анонимус, либо с помощью магических заклинаний и предметов. Видеогайд по травмам:

<https://www.youtube.com/watch?v=lqQuGIMb4II>

Болезням и мутациям:

<https://youtu.be/OChcdLMiq54>

**Q:** Мой персонаж потерял в бою руку. На что это влияет? И как мне компенсировать потерю?

**A:** Последствия такие же, что и потеря кисти, только нельзя привязать щит к культе. Персонаж получает модификатор  $-20$  ко всем проверкам, для которых требуется активно использовать обе руки. Кроме того, персонаж без руки не может использовать оружие, которое нужно держать двумя руками. Если персонаж лишился основной руки, он получит модификатор  $-20$  к проверкам рукопашного боя за то, что ему теперь придётся пользоваться не основной, но каждые 100 пунктов опыта, которые персонаж потратит на переучивание, позволят ему уменьшить этот модификатор на 5 пунктов (как вариант, персонаж может приобрести талант амбидекстр). Компенсировать ты можешь установкой протеза руки. Если бы ты потерял глаз, то его потерю нельзя компенсировать протезом. Алсо так как у нас сеттинг age of sigma, то жители смертных царств могут обратиться к магам практикующих магию гирана, благодаря которой можно восстановить утраченную конечность и или орган. Главное условие - это знание магом заклинание регенерация.

**Q:** Мой персонаж погиб. Возможно его воскресить?

**А:** Воскрешать могут только боги. А им по большому счету насрать на смертных. Боги хаоса могут воскрешать как своих любимчиков и чемпионов, так и по приколу, но в последнем случае это уже не будет ваш персонаж, а демон в тушке смертного. Магия шаиша может воскресить персонажа, но это уже будет мясной голем. Магия ГИРАНА НЕ ВОСКРЕШАЕТ

**Q:** Как выглядит боевка?

**А:** Бой разделен на раунды. Порядок хода персонажей во время раунда определяется их инициативой. В рулбуке предлагается определять порядок хода с помощью проверки инициативы. Проверка проходит по формуле  $1d10 + \text{характеристика\_инициативы\_персонажа}$ .

Порядок хода персонажей выглядит примерно так: *Толлих (инициатива 38) всегда ходит прежде своей соратницы Пердитты (инициатива 33), поэтому, если они нападут на ковен фанатиков тёмного культа (инициатива 35), очерёдность ходов в этом бою будет следующей: Толлих (38), фанатики (35), Пердитта (33).*

Во время своего хода во время раунда персонаж может сделать следующее: Действие (проходит с проверкой), перемещение и свободное действие (действие не требующее особенных усилий, т.е. проверки характеристик персонажа). Атака относится к действиям и делится на ближний бой и дальний бой (стрельба). Расчет атаки выглядит следующим образом:

**Бросок на попадание:** идет по формуле проверки:  $\text{бросок } 1d100 \leq \text{характеристика\_навыка\_ближнего\_боя/характеристика\_навыка\_дальнего\_боя}$ ; так же нужно определить количество уровней успехов.

**Уровень успеха** рассчитывается по формуле  $\text{рейтинг\_навыка} - \text{рейтинг\_проверки\_навыка} (\text{бросок } 1d100 \leq \text{проверяемой характеристики} / 10)$ , т.е. если у солдата характеристика навыка дальнего боя равна 33 (рейтинг будет +3), то проводим проверку по вышеуказанной формуле:  $1d100 \leq 33$ . Допустим что выпало 25, следовательно рейтинг проверки будет равен 2. Теперь подставляем получившиеся данные:  $3 - 2 = 1$ . Следовательно, уровень успеха будет равен 1.

**Определение зоны попадания:** результат броска  $1d100$  отзеркалить, а полученный результат смотреть по таблицы попадания. Например, результат броска  $1d100 = 50$ , отзеркаленное значение будет 05, следовательно значение относится к зоне попадания по голове по таблице зон попадания



**Определение урона:** урон оружия + уровень успехов. Например, урон длинного лука рассчитывается по формуле рейтинг\_силы\_персонажа+4, если персонаж стрелял из него эльфийскими стрелами, то к урону длинного лука прибавляется урон эльфийской стрелы (+1), т.е рейтинг\_силы\_персонажа+4+1. Итак у персонажа солдата характеристика силы равна 12, следовательно рейтинг силы у персонажа равен 1. Подставляем рейтинг силы в формулу с оружием -  $1+4+1=6$ , если у персонажа есть эльфийские стрелы, а если нет, то формула будет выглядеть так  $1+4=5$ .

**Применение урона:** он рассчитывается по формуле *показатель\_брони (если он был в доспехах)+бонус\_стойкости(выносливость)-урон*. Например, солдат стреляет из длинного лука в гоблина. Урон у солдата равен урон\_оружия + уровень\_успехов, возьмем из предыдущих примеров значения солдата  $5(\text{урон оружием})+1(\text{уровень успеха})=6$ . Показатель брони у гоблина +1, а бонус стойкости/выносливости равен +2. Исходя из этих данных рассчитываем применение урона  $1+2-6=-3$ . Попаданием в гоблина из длинного лука солдат нанес 4 единиц урона. Следовательно отнимаем у гоблина соответствующее количество здоровья/ран. Так как у гоблина этот показатель равен 11, то  $11-3=8$ . Итого после атаки солдата у гоблина осталось 8 единиц здоровья.

Видеогайд по боевке:

<https://www.youtube.com/watch?v=TloyQ3IIQCw>

**Q:** Как работает система проверок?

**A:** Данная система нужна для теста навыков персонажа при совершении определенного действия. Проверки делятся на простые и сложные.

**Простая проверка** выглядит как проверка конкретного навыка, таланта или характеристики. Его формула  $1d100 \leq \text{проверяемого\_навыка/таланта/характеристики}$ . Например, персонаж выслеживает преступника в лесу и чтобы найти следы преступника, персонаж должен пройти проверку навыка наблюдательность. Навык наблюдательности у персонажа равен 57, следовательно он пройдет проверку на наблюдательность если результат  $1d100 \leq 57$ . Если бы у персонажа не было бы данного навыка, то тогда проходила бы проверка связанного с ним характеристикой. В данном

случае - это инициатива (I). У персонажа значение данной характеристики равно 50, следовательно персонаж пройдет проверку, если результат  $1d100 \leq 50$ , но ГМ может добавить модификатор сложности к проверке по характеристике. Например, ГМ ставит тяжелую сложность на проверку инициативы персонажа, это -20 к результату  $1d100$ , следовательно формула прохождения проверки для персонажа будет выглядеть так  $1d100 - 20 \leq 50$ .

**Сложная проверка** делиться на несколько типов:

**Расширенная проверка** - самый распространенный тип сложных проверок. При ее прохождении учитываются уровни успехов. Он рассчитывается по формуле  $\text{рейтинг\_навыка} - \text{рейтинг\_проверки\_навыка}$ . Пример: *Айхенгард мчится через размокшее от дождей поле верхом на своём жеребце, удирая от догоняющих его слуг чересчур обидчивого дворянина, но прямо на пути у него возникает высокая каменная стена. Айхенгард хочет заставить своего коня взять этот барьер, и ГМ решает, что пришло время расширенной проверки верховой езды (лошади). Значение этого навыка у Айхенгарда равно 41, игрок проходит проверку и получает 29. Рейтинг навыка — это 4, рейтинг результата проверки — это 2, так что Айхенгард получает уровень успеха +2 ( $4 - 2 = 2$ ), и его конь без труда перепрыгивает через стену.*

**Встречная проверка** - данная проверка привносит соревновательный характер в игру. Она назначается в качестве противодействия действиям персонажа, например, в бою или при торговле. Встречная проверка проходит по правилам расширенной проверки, но побеждает тот, у кого уровень успеха выше. Если уровни успеха обоих участников проверки равны (или если один из участников получил уровень успеха +0, а другой — уровень успеха -0), то побеждает участник с самым высоким показателем задействованного в проверке навыка или характеристики без учёта каких бы то ни было модификаторов. Пример: *вышибив дух из влиятельного рейкландского барона, Салундра решает, что пришло время покинуть вечеринку. Обеспокоенные шумом гвардейцы барона преграждают путь благородному капитану. Салундра, нахмурившись, решительно шагает вперёд. ГМ считает, что пришло время для встречной проверки запугивания Салундры против лидерства гвардейского офицера. Игрок и ГМ бросают игральные кости. Запугивание Салундры равно 47. Лидерство командира гвардейцев равно 46. Результат проверки Салундры — 04, уровень успеха +4 ( $4 - 0 = 4$ ); результат проверки ГМ — 16, уровень успеха +3 ( $4 - 1 = 3$ ). Уровень успеха*

*Салундры выше, чем уровень успеха гвардейского офицера (4 против 3), и тот пропускает её, едва осмелившись пробормотать что-то себе под нос.*

**Продолжительная проверка** - данная проверка назначается, когда персонажу нужно совершить очень сложное и одновременно долгое по времени действие. Для прохождения данной проверки нужно набрать несколько уровней успехов проверяемого навыка, характеристики или таланта. Если у игрока при прохождении продолжительной проверки уровень успехов +0 или -0, то такой уровень проверки трактуется как +0=+1 и -0=-1. Пример: *ввязавшись в очередное тёмное дельце, Молли пытается взломать сложный замок, запирающий крышку чрезвычайно многообещающего сундука. ГМ решает, что для взлома этого замка ей потребуется пройти продолжительную проверку взлома (+0) и набрать уровень успеха +5. Кроме того, ГМ сообщает, что у Молли на всё про всё есть только три раунда — по истечении этого времени в комнату с сундуком войдёт патрулирующий здание охранник. Молли обладает навыком взлома 58, так что замок не вызовет у неё особых затруднений, но время в этот раз явно не на её стороне. К несчастью для неё, результатом первой проверки становится 63 и уровень успеха -1. Неудачное начало: суммарный уровень успеха падает ниже 0, и в следующем раунде ей придётся начинать всё сначала — первый раунд потрачен впустую. Ругаясь под нос и прислушиваясь к шагам приближающегося по коридору охранника, Молли продолжает ковырять замок и в этот раз получает результат 11 — уровень успеха +4! Она нащупывает отмычкой последнюю пружину, а ГМ тем временем напоминает, что охранник уже совсем близко, и, если в следующем раунде Молли не получит ещё +1 к суммарному уровню успеха, ей придётся туго. Молли решает рискнуть, проходит последнюю, третью проверку и... получает 42! Уровень успеха +1! Суммарный уровень успеха достигает +5, замок щёлкает и открывается, а Молли, ликуя, выскальзывает из комнаты за пару мгновений до того, как в другую дверь входит ничего не подозревающий охранник.*

Так же на прохождение проверок влияет система **гарантированного успеха и провала**. Если у игрока при броске выпало 01-05, то его персонаж автоматически успешно прошёл проверку независимо от модификаторов сложности и статистических данных, а если при броске выпало 95-100, то следовательно персонаж автоматически проваливает проверку.

Помимо системы гарантированного успеха и провала существует очень важная переменная в игровой механике известная как дубль. *Дубль* — это такой результат броска d100, при котором значение, выпавшее на игральной кости десятков, равно значению, выпавшему на игральной кости единиц, — 11, 22, 33, 44 и т. д. При прохождении проверок некоторых навыков выпадение дубля добавляет дополнительные модификаторы к прохождению проверки.

Видеогайд по проверкам:

<https://youtu.be/IV77y4TqRMw>

**Q:** Может ли мой персонаж помочь персонажу другого игрока пройти назначенную ГМом проверку?

**A:** Да может, но с согласия ГМа. На помощника накладываются следующие *ограничения*:

1. Помощником может быть персонаж, имеющий улучшения в проверяемой характеристике/таланта/навыка.
2. Помощник должен находиться рядом с персонажем, которому он помогает.
3. Нельзя оказывать помощь при проверках, связанных с сопротивлением болезням, ядам, страху, непогоде и в иных неуместных, с точки зрения ГМа, ситуациях.
4. Количество помощников ограничивается рейтингом проверяемого навыка, таланта или характеристики у персонажа, которому помогают.

*Пример: Адемар, Пердитта и Валентин спешно обыскивают комнату, когда её владелец, престарелый купец, выходит, чтобы проверить кое-что в своих бумагах. ГМ объявляет, что им потребуется пройти проверку наблюдательности (-10). И у Пердитты, и у Валентина есть шаги развития наблюдательности, и они оба решают помочь Адемару, поскольку его наблюдательность равна 59 — самый высокий показатель в команде. Каждый из помощников обеспечивает модификатор +10, и теперь, для того чтобы добиться успеха, Адемару потребуется результат 69 и ниже ( $59 - 10 + 20 = 69$ ). Однако на игральных костях выпадает 74, проверка оканчивается провалом, и к тому моменту, когда купец возвращается в комнату, герои не успевают найти ничего полезного.*

**Q:** Как работает система магии?

**A:** Существует несколько типов магии:

1. **Простая магия** - это тип магии, который доступен для самоучек и начинающих волшебников.
2. **Тайная магия** - более серьезный тип магии в отличии от предыдущей. Ее преподают в магических учебных заведениях
3. **Цветная магия** - это разновидность тайной магии, которая связана с определенным из 8 ветров магии. Как и тайную магию цветную магию преподают в магических учебных заведениях.
4. **Колдовство и ведьмовство** - это магия доступная для ведьм/колдунов и знахарей. По сути - это углубленная простая магия.
5. **Темная магия** - некромантия и демонология. Они доступны для обладателей познаний в тайной магии и чтобы получить их получить, персонажу игрока нужно найти запретный гримуар или наставника. Минус данного типа магии заключается в том, что в мире-что-был и во вселенной Age of Sigmar местные народы не любят магов, которые практикуют некромантию или демонологию, из-за чего они часто находятся под запретом местных властей.
6. **Магия хаоса** - магия дарованная богами хаоса смертным своим последователям. По своей сути это подтип темной магии, но завязана на аспекты конкретного бога хаоса. Прим. **КХОРН НЕ ЛЮБИТ МАГИЮ, ИБО МАГИЯ ДЛЯ СЛАБАКОВ И ЖУЛИКОВ. ПОЭТОМУ ТРУ-КХОРНИТ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТ МАГИЮ.**

В зависимости от карьеры персонажа и ее развития игроки имеют доступ к приведенным выше типам магии и могут использовать заклинания соответствующей школы магии.

Чтобы сотворить заклинание персонаж должен пройти проверку навыка языка магии. У каждого заклинания установлен порог сотворения равный количеству уровней успехов набранных при проверке навыка языка магии.

Если количество набранных уровней успехов выше порога сотворения заклинания, то игрок может за каждые +2 уровня успеха увеличить дальность, длительность, количество целей или размер области воздействия на величину, равную изначальному значению этих показателей, приведённых в описании заклинания. Заклинание, у которого

в строке дальность и цель указано «персонаж», действует исключительно на того, кто творит это заклинание, так что ни дальность, ни количество целей этого заклинания увеличить не получится. То же самое касается и «мгновенных» заклинаний — их длительность нельзя увеличить вне зависимости от того, насколько успешной будет проверка сотворения. Так же одно и то же улучшение можно выбрать несколько раз. Например, *если персонаж творит заклинание дротик (порог сотворения 0, цель 1) и при этом получает уровень успеха +4, он при желании может выбрать сразу 3 цели вместо одной*. Помимо этого некоторые заклинания предлагают дополнительные возможности для улучшения и (или) расширения их эффекта за счёт высокого уровня успеха — их тоже можно выбирать несколько раз.

Если при проверке сотворения магии на кубе выпадает дубль, то считается что заклинание удачно сотворено и ветра магии наливаются неожиданной силой, и заклинание получается более мощным, чем обычно и может выбрать следующий эффект от сотворения заклинания:

- Всплеск энергии. Персонаж успешно сотворяет заклинание вне зависимости от результата проверки сотворения (уровень успеха  $-0$  и ниже при этом считается уровнем успеха  $+0$ ). Заклинание можно развеять как обычно.
- Магическая травма. Если заклинание причиняет урон, оно заодно наносит и травму.
- Неотвратимая мощь. Сотворённое заклинание нельзя развеять.

При этом если персонаж не обладает талантом безупречной дикции, то он получает слабую магическую отдачу (см. таблицу слабой магической отдачи).

Магическую отдачу персонаж может получить так же, если при провале проверки сотворения заклинания выпал дубль или при провале концентрации для сотворения заклинания.

Проверка концентрации при сотворения заклинания необходимо для набора дополнительных уровней успеха для того чтобы совершить сложное заклинание. Прохождение проверки концентрации выглядит как продолжительная проверка, но проверяется навык персонажа концентрация. Магическую отдачу при прохождении проверки концентрации можно при следующих условиях:

1. Если персонаж игрока провалит проверку концентрации, то он потеряет уже накопленные уровни успеха за уже пройденные проверки концентрации и получит слабую магическую отдачу.
2. Если при успешной прохождении проверки концентрации выпадает на кубах дубль, а у персонажа нет таланта эфирный унисон, то он получает слабую магическую отдачу.
3. Если при провальной попытке прохождении проверки концентрации выпал на кубах дубль или ноль ( $1d100=00$ ), то игрок получает сильную магическую отдачу.
4. Если персонажа, который проходит проверку концентрации отвлекают, то он должен пройти проверку навыка хладнокровия со сложностью -20. При провале данной проверки, то он потеряет накопленные до этого уровни успеха проверки концентрации и получит слабую магическую отдачу.

Только после достаточного набора успеха концентрации для сотворения сложного заклинания персонаж игрока может приступить к проверке сотворения заклинания.

Чтобы избежать магическую отдачу при сотворении заклинания, игроку следует использовать при сотворении заклинания конкретные ингредиенты. Ингредиенты снижают сильную магическую отдачу до слабой, а слабую вообще персонаж игрока игнорирует благодаря ингредиентам. Но сами ингредиенты являются одноразовыми предметами и обесцениваются при провале или успехи проверки сотворения заклинания из-за чего они дорого стоят.

Персонаж игрока может попытаться развеять чужое заклинание, но только одно за раунд. Чтобы развеять заклинание, персонажу нужно пройти встречную проверку сотворения заклинания. При успехе персонаж игрока рассеивает заклинание, а при провале рассеиваемое заклинание теряет уровни успехов на то количество единиц, которое игрок смог добиться успеха. Пример: персонаж рассеивает чужое заклинание. Порог его сотворения 5. Вражеский маг набрал 9 уровней успеха при его сотворении. Чтобы развеять данное заклинание нужно набрать не меньше 5 уровней успеха чтобы отменить данное заклинание. У персонажа 6 уровней успеха, следовательно  $9-6=3$  уровней успеха, значит что заклинание не смогло стать сотворенным.

Если нихуя не понял, то смотри этот гайд:

<https://www.youtube.com/watch?v=EwIEKQHOcYk&t=341s>

**Q:** Что такое злой камень и для чего он нужен?

**A:** Это так перевели варп-камень надмозги из студии 101. Дружно пожелаем что бы им не продавали лицензии на издание рпгшек на русском языке из-за корявого перевода.

По своей сути варп-камень - это кристаллизованная магия хаоса. Он увеличивает уровень успехов при проверке концентрации и или сотворения заклинания. Так же он несет в себе скверну. Так как у нас сеттинг Age of Sigmar, то помимо варп-камня существуют другие магические кристаллы - мирокамни, но они не несут в себе скверну хаоса.

**Q:** Хотя бы за механику религии пояснишь?

**A:** Конечно. Так как WFRP появился как британский ответ ДНД, то вера является то же является в какой-то степени магией только для тех, кто обладает талантом : благословение и божественное вмешательство. Персонажи, обладающие талантом благословение, могут творить благословения, а обладатели таланта божественное вмешательство - чудеса. Благословение - это мелкие божественный заклинания, а чудеса - полновесные божественные заклинания. У каждого бога свой набор благословений и чудес, но на их эффективность влияет очки греха персонажа. Очки греха влияют на проверку таланта произнесения молитвы для сотворения благословения или чуда. Очки греха персонаж получает за нарушение заповедей своего бога. Если персонаж провалил проверку для молитвы, то он будет наказан божественным гневом (см. таблицу божественного гнева). Чтобы снять очки греха, персонажу нужно совершить покаяние. Наказания божественного гнева тоже снимают очки греха, но одно наказание за раз снимает одно очко греха.

Видео гайд по механике религии:

<https://youtu.be/gG2V6eyUDR8>

**Q:** Мы же играем в сеттинге Age of Sigmar. Тут такие же боги что и в Warhammer Fantasy? Какой у них набор благословений и чудес?

**A:** Тут нужно начать издавека. Очень издавека. ~~С библейских времен.~~ С уничтожения мира-что-был. После конца времен из старых богов смертных выжили только несколько: Сигмар, Грунгни и его брат Гримнир, а также орочий бог Горка-Морка. Остальные боги, которым поклоняются



смертные в сеттинге age of sigmar это возвышившиеся в ходе конца времен до уровня богов Теклис, Аларизэль, Нагаш, Малекит, Тирион и Морати (последние два грубо говоря на подсосе у своих родичей). Пантеон порядка до вторжения хаоса в царства смертных выглядел следующим образом:

- A. Сигмар - бог-король и покровитель цивилизации. Его владение - царство Азир.
- B. Аларизэль - богиня жизни и королева сильванетов (местные древесные духи). Ее владение - царство Гиран.
- C. Теклис и Тирион - боги света, братья и владыки люминетов (местный аналог высших эльфов). Их царство - Хиш.
- D. Маларион (в девичестве Малекит) и Морати - сын и мать. Маларион бог тьмы, а Морати полубогиня и оракул Кхейна. Они связаны с царством Улгу.
- E. Грунги - бог-ремесленник и повелитель дварфов. Его царство - Хамон
- F. Гримнир - бог-войны и покровитель воинов-дварфов. Погиб в царстве Акши еще в эпоху мифов. Ему поклоняются дварфы из фракции фаерслееров.
- G. Горка-Морка - бог разрушения и дикости. Ему поклоняются орки, гоблины, огры и гарганты (в девичестве великаны). Он связан с царством Гур.
- H. Нагаш - ~~бог-идола~~ бог смерти и главный некромант всего сеттинга. Его царство - Шаиш.

А теперь из широких штанин достаем хомрулы! Итак, первый хоумрул::

### ***Таблица Божественных Благословений***

<b>Сигмар</b>	Битва	Защита	Крепость	Мощь	Отвага	Праведность
<b>Горка-Морка</b>	Битва	Живучесть	Свирепость	Крепость	Мощь	Отвага

<b>Нагаш</b>	Везение	Дыхание	Живучесть	Мудрость	Отвага	Праведность
<b>Аларизель</b>	Выздоровление	Дыхание	Живучесть	Защита	Исцеление	Стремительность
<b>Теклис</b>	Везение	Мудрость	Отвага	Праведность	Совесть	Сметливость
<b>Тирион</b>	Битва	Везение	Защита	Отвага	Совесть	Праведность
<b>Малерион</b>	Отвага	Сметливость	Живучесть	Отвага	Грация	Притягательность
<b>Грунгни</b>	Битва	Мощь	Мудрость	Крепость	Отвага	Совесть
<b>Гримнир</b>	Мощь	Крепость	Отвага	Битва	Живучесть	Свирепость

Второй хоумрул - это чудеса. Чтобы не перегружать FAQ список чудес идет отдельным документом. В нем все боги из выше приведенной таблички кроме Сигмара, так как я не вижу смысла менять ему чудеса.

Хоумрульные чудеса:

<https://files.catbox.moe/aiy8y2.pdf>

**Q:** Чем отличается сеттинг age of sigmar и базовый сеттинг WFRP?

**A:** В age of sigmar действие происходит в царствах смертных (mortal realms). Он похож на вселенную planescape из днд и вселенную magic the gathering (несколько магических измерений объединенные между собой МАГИЕЙ и есть срединное измерение, из которого можно попасть в остальные). Сеттинг wfrp происходит в месте под название мир что был, Маллус и более известный для вахаебов варианте - мир Вархаммера. Он является фэнтезийной версией земляшки 16 века с эльфами и мушкетерами.

**Q:** Почему мы играем тогда не в age of sigmar:soulbound, а в WFRP, если у нас один сеттинг?

**A:** Потому что soulbound - это игра за избранных богов пантеона порядка, которые выполняют их поручения. А WFRP - это игра за обычных

смертных, которые пытаются выжить в жестоком мире. Из-за этого у них отличается игровая механика.

**Q:** Расскажи про историю смертных царств

**A:** История Age of Sigmar делится на три эпохи:

Эпоха Мифов, Эпоха Хаоса и Эпоха Сигмара, в честь которой и назван сеттинг.

Эпоха Мифов начинается с того момента, когда богозверь Дракотион встретил бога-короля Сигмара, который скитался на осколке от мира что был по пустоте эфира. Сигмар поведал великому дракону печальную историю своего мира и его гибели. Дракотион сжалился над ним и помог Сигмару добраться до царства Азир. Бог-Король много путешествовал по смертным царствам встречая примитивные культуры людей, борясь с богозверями и освобождая из ловушек магии и богозверей других выживших после конца времен богов, которые и сформируют пантеон порядка. Каждый бог создавал, улучшал или возрождал расы смертных, помогал им создавать цивилизации и заботился о процветании связанным с ним смертным царством. Под присмотром богов смертные расы расцвели и появились великие империи смертных.

Со временем боги хаоса узнали, что существует измерение, куда сбежали выжившие из мира что был. Грехи смертных были путеводным маяком, влекущий демонов хаоса к душам смертных. Благополучие великих империй развращало смертных, и они следовав шепоту темных богов создавали тайные культы хаоса.

Именно благодаря им темные боги смогли привести в смертные царства свои легионы последователей. Боги пантеона порядка не смогли объединиться в решающий момент, а из-за предательства Нагаша они проиграли генеральное сражение против сил хаоса во главе с маршалом апокалипсиса Архаоном в царстве Акши. После проигрыша войска Сигмара вторглись в царство Шаиш ради мести за предательство Нагаша. Так началась эпоха Хаоса, а пантеон порядка распался. Одни боги помогали смертным защищать свои владения (Тирион и Теклис, Маларион, Алариэль, Морати), другие игнорировали вторжение хаоса (Грунгни), некоторые решили выиграть от вторжения (Горка-Морка и Нагаш), но а Сигмар благодаря помощи Теклиса и Малариона смог спрятать свое царство Азир от взора и манипуляций богов хаоса (даже Тзинч был бессилен против магической защиты Азира). Сигмар с верными

ему последователями закрыли все врата царств (телепорты, которые ведут из одного царства в другой) связанные с Азиром, тем самым изолировавшись от вторжения хаоса. Великие государства и цивилизации смертных остались одни перед лицом хаоситской угрозы в других смертных царствах.

Через сотни лет после изоляции Азира, связанные с ним врата снова открываются и из них выходят бесчисленные армии Бурерожденных Вечных, возвестя жителям смертных царств о начале эпохи Сигмара.

**Q:** Какая-то стандартная фэнтезийная хуйня, этот ваш AoS. А что скажешь про царства смертных?

**A:** Царства смертных/владения смертных - это группа из 8 измерений (планов) образованных при взаимодействии ветров магии с осколками мира-что-был. Они находятся внутри магических сфер царств, которые расположены в эфирной пустоте. Смертные царства соединены между собой вратами царств, которые могут находиться в любой точке смертных царств (в небесах, на дне океана, между скалами, в пасти мертвого древнего существа и т.д.). В смертных царствах можно найти застывшую в кристалле магию. Такие кристаллы называются мирокаменьем и образуются на границах смертных царств, где сильно влияние чистой магии, из которой создано сфера царства.

Смертные царства не является монолитным измерением и имеют свои собственные подцарства в которые можно попасть только из определенных врат царств. Они могут находиться как внутри сферы магии, так и за ее пределами в своей собственной сфере магии, которая отделилась от “материнской” сферы магии, но находится рядом с ней.

Вот список царств смертных:

1. Азир - образован из ветра магии небес и вотчина Бога-Короля Сигмара. Он правит своей империей из города Азирхейма. Царство Азир — это место чудес и бесконечных возможностей, воплощение мыслей и идей, мечтаний, потенциала, воображения, пророчеств, судьбы, погоды и космического закона и порядка. Внутри Азира находится бесчисленное множество небесных тел, от сияющих солнц и сияющих звезд (независимо от Хиша) до сияющих лун и небесных комет. Разумные бури гремят по небу, а

бесчисленные созвездия сияют в космосе. Это место, где божества, полубоги и смертные беседуют и философствуют, где процветают цивилизации и культуры. Местный мирокамень - целестиум, который используется для создания оптики телескопов, гадания и повышения точности оружия.

2. Акши - образован из ветра магии огня. Именно в этом смертном царстве погиб в бою с богозверем Вулкатрикс бог войны dwarфов - Гримнир. Царство Акши - это место эмоций и ощущений. Воплощение буквального и небуквального огня, агрессии, амбиций, страсти и энергии. Это отражено в самих землях, земля грохочет от едва сдерживаемой энергии, а хребты вулканов более распространены в этом царстве, чем в любом другом, извергающем вулканический пепел по землям, в то время как реки лавы сливаются в огромные озера магмы. Джунгли наполнены бесконечной энергией царства, они растут так агрессивно, что в одночасье целые сегменты бесплодной земли покроются густой растительностью. В других местах обширные бореальные леса будут сокрушены сильными ледяными бурями невероятной силы. Акши является домом для множества дворфийских лож фаерслееров, которые чтут своего бога Гримнира. Местный мирокамень - эмберстоун. Его используют для создания пылающих клинков, в составе определенных сортов пороха, для освещения и обогрева в мраке царства Улгу.
3. Гиран - образован из ветра магии жизни. Им правит вечная королева Аларизель из своего зеленого дворца. Гиран известен как воплощение круговорота жизни, рождение и смерть. Царство изобилует бесчисленными формами флоры и фауны, а также множеством различных видов магических существ и духов жизни. Местный мирокамень - циклстоун, использующийся для создания самого ценного товара для смертных царств - аква гиранис. Эта вода ценна своими целебными и восстанавливающими свойствами из-за чего ее можно использовать в качестве целебного зелья. Помимо этого циклстоун используются для удобрения бесплодных почв Шаиша и Акши, а так же для очистки от порчи хаоса. Гиран

является домом для детей Аларизель - расы дереволлюдей, сильванетов.

4. Гур - образован из ветра магии зверей. Он является вотчиной бога-охотника Горка-Морка. Царство насыщено дикой энергией что даже его материки “оживают” и пытаются друг друга поглотить, создавая тем самым ужасные землетрясения и извержения вулканов. Гур так же служит домом для разных гигантских, необычных и опасных зверей, которых редко можно встретить в других царствах, благодаря чему большинство орков, гоблинов, огров и великанов считают Гур своими охотничьими угодьями. Мирокамень Гура - это амбербоун. Он ценен среди магов зверей и орочьих шаманов. Последние используют амбербоун для создания посохов, а янтарные маги используют амбербоун для заклинаний перевоплощения в зверей. Доспехи и украшения из амбербоуна позволяют принять облик зверя своему владельцу, не имеющего магические способности.
5. Улгу - образован из ветра магии теней. Это вотчина бога тьмы Малариона. Царство Улгу знаменит своими загадками, тайнами и опасными иллюзиями. Земли вблизи центра царства пригодны для жизни, хотя часто окутаны тьмой, но по мере продвижения к краю они становятся все более странными и диковинными с обширными маслянистыми болотами, унылыми пустошами, плавучими храмами и лабиринтами. Мирокамень Улгу называется ложнокамнем и его используют для создания иллюзий и сокрытия секретов.
6. Хамон - образован из ветра магии металла, сверкающий бесконечным неиспользованным богатством, Царство Хамона — это место науки, промышленности и перемен. Воплощение металла, логики, инженерии и трансмутации. В некоторых местах железо самопроизвольно может превращаться в сапфир, а эль может превращаться в воду. В других местах земли могут вести себя как какая-то огромная машина, движущаяся с синхронностью часового механизма. Большая часть Чамона металлическая по своей природе, но в подцарствах, ближайших к ядру сферы миров, есть зеленые просторы и в изобилии чистая вода. Однако даже в них

деревья могут иметь блестящую, твердую, как железо, кору, в то время как земля может иметь железный блеск или оттенки экзотических оксидов местами. С другой стороны, окраины Шамона постоянно меняются до безумия. С Хамоном имеет сильную связь бог ремесла dwarфов Грунгни, а неисчислимое богатство металлами сделали это царство домом для большинства dwarфов. Мирокамень Хамона - хамонит. Он используется для создания оружия с сверхгибкостью, сверхлегкой брони без потерь защищенности, а так же противоядий и зелей физических изменений.

7. Хиш - образован из ветра магии света и является домом для бога-мага Теклиса и его брата Тириона. Данное царство является местом просветления и откровения. Воплощение света, правды, чистоты и мудрости. Сами земли открывают не мудрым скрытые истины и возвышают невежественных к высшему знанию. Хиш является домом для созданной Теклисом расой эльфов - люминетов (местные высшие жльфы). Мирокамень Хиша - эфирный кварц. Он используется для создания устройств, которые рассеивают или концентрируют магию. Смертные используют этот мирокамень для увеличения своих умственных способностей и рефлексов. Неправильная утилизация эфирного кварца может создать разрыв реальности, а скопления использованного эфирного кварца привлекает демонов Слаанеш.
8. Шайш - образован из ветра магии смерти и является вотчиной бога смерти Нагаша. Многие подцарства Шайша являются конкретным представлением посмертия определенной цивилизации, культуры и расы. Тут так же существуют земли где смертные бок о бок живут с мертвыми. Природа Шайша в отличии от остальных царств смертных скудна. Только самые выносливые растения и животные могут выжить здесь. При этом подцарства Шайша богаты озерами и морями из-за чего морепродукты составляют большую часть диеты обитателей Шайша. Данное царство является домом для Нагаша и его мертвых слуг. Мирокамень Шайша называется могильным песком. Его используют для создания особого металла - надирит, которые используют слуги Нагаша - Оссиархи. Так же

могильный песок используется для заклинаний магии смерти и некромантии. Помимо этого могильный песок также может остановить смерть, остановить старение, вытащить духов из могилы или защитить души от разрыва на части. Из-за этого свойства могильный песок обычно используется для создания броши и оберегов по всему Шаишу или смешивается с глиной или подобными веществами, чтобы создать строительный материал, способный противостоять смертельным бурям этого царства.

Помимо царств смертных существует места на как на границах между сфер магии, так за их пределами. Они могут называться второстепенными царствами, пограничными владениями, суб-царствами и т.д. Самое известное такого рода царство - это измерение восьмиточья (восьмипутья), которое находится на стыке сфер смертных царств и из него можно попасть в любое царство смертных и вернуться обратно. В эпоху хаоса оно было захвачено войсками Архаона Всеизбранного и он построил в этом измерении свою крепость - Варанспаир, откуда войска маршала апокалипсиса вторгаются в царства смертных. Мирокамень восьмиточья - варанит, который является сосредоточением мутаций и порчи в отличии от других мирокамней. Оружие из варанита вызывают необузданную мутации у жертвы пореза им, а варанитовые доспехи срастаются с телом образуя костянные пластины и толстую кожу.