

The cover art features a dark, textured background with intricate, symmetrical patterns. At the top, the word 'WARHAMMER' is written in a bold, yellow, stylized font with a red outline. Below it, 'FANTASY' is written in a large, white, blocky font with a red outline. Underneath that, 'ROLE-PLAY' is written in a smaller, white, blocky font with a red outline. At the bottom of the text block, 'СТАРТОВЫЙ НАБОР' is written in a white, blocky font with a red outline. The central part of the cover is dominated by two large, detailed, and somewhat grotesque skulls, one on the left and one on the right, facing each other. They are set within circular frames that resemble ancient or magical symbols. The overall aesthetic is dark and gothic, typical of the Warhammer Fantasy universe.

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY
СТАРТОВЫЙ НАБОР

◆ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ◆

ТИТРЫ

Разработчик и автор: Энди Лоу
Соавтор: Бен Скерри
Художники-иллюстраторы: Ральф Хорсли, Сэм Мэнли, Скотт Парди
Художник-оформитель: Пол Борн
Верстальщик: Рейчел Маккен
Редактор: Шин Куинн
Помощник издателя: Бен Скерри
Издатель: Энди Лоу
Авторы WFRP: Энди Лоу, Доминик Макдауэлл
Особая благодарность: Games Workshop
Издательство: Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Co. Meath, Ireland

Русское издание

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

СОДЕРЖАНИЕ

Стартовый набор. Готовые персонажи игроков.....	3
Герои в игре.....	3
Опыт.....	3
Статус.....	3
Степень карьеры.....	3
С чистого листа.....	3
Веселитесь!.....	3
Салундра фон Дракенбург.....	4
Бланк персонажа.....	5
Гуннар Хрольфссон.....	7
Бланк персонажа.....	8
Мольрелла Брендицап.....	10
Бланк персонажа.....	11
Фердинанд Грубер.....	13
Бланк персонажа.....	14
Эмрис Тлеющее Пламя.....	16
Бланк персонажа.....	17
Эльза Зиглобен.....	19
Бланк персонажа.....	20

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



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

СТАРТОВЫЙ НАБОР

♦ ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ ♦



В этой брошюре вы найдёте полное описание всех шестерых героев из «Стартового набора». Они созданы по стандартным правилам WFRP и полностью готовы к игре.

ГЕРОИ В ИГРЕ

Выбирая этих героев, стоит помнить, что они более опытные, чем большинство начинающих искателей приключений, созданных по правилам WFRP. Главное, на что стоит обратить внимание, — это опыт, статус и ступень карьеры персонажа.

Опыт

Описанные ниже герои — выдавшие виды авантюристы. У каждого из них в общей сложности от 2200 до 2360 пунктов опыта, что эквивалентно примерно 20 игровым встречам по правилам WFRP. Цель, которую мы преследовали, создавая именно таких бывалых героев, — дать возможность игрокам сразу окунуться в игру, взяв на себя роли членов сплочённой, опытной команды, а не зелёных новичков.

Если вы не хотите начинать игру опытными персонажами, но при этом желаете использовать героев из «Стартового набора», можете создать их по стандартным правилам, описанным в «Книге правил WFRP», благо в бланках указаны и выбранные ими карьеры, и начальные значения их характеристик. **Примечание:** развитие карьерных ступеней, отмеченных звёздочкой (*), не завершено.

Статус

Описанные ниже персонажи обладают разными статусами. Трое персонажей имеют *медный* статус, двое — *серебряный* и один — *золотой*. Эта разношерстная компания позволит сделать игру более разнообразной и динамичной, обеспечив игрокам доступ ко многим уголкам игрового мира, которые в противном случае остались бы для них закрытыми: и в тёмные переулки преступного подполья, и в храмы сигмаритов, и в Колледжи Магии, и в дома богатых купцов, и в Твердыни гномов, и ко дворам благороднейших из семейств Империи.

Наиболее очевидной проблемой, связанной с различиями в статусе персонажей, пожалуй, можно считать неравнозначное отношение к ним со стороны персонажей ведущего: к некоторым героям они будут относиться куда почтительнее, чем к другим. Кроме того, герои, обладающие более высоким статусом, как правило, более богаты, и в некоторых группах это может вызвать разногласия и даже конфликты между игроками.

Однако если ты сразу обсудишь со своими игроками различия между статусами героев, то многие из этих проблем отпадут сами собой и не помешают получать удовольствие от игры всем её участникам.

Ступень карьеры

Персонажи стоят на разных ступенях не только социальной, но и карьерной лестницы. Мольрелла, Эльза, Гуннар и Эмрис уже достигли вторых ступеней своих карьер. Салундра, с другой стороны, занимает высшую, 4-ю ступень карьеры *солдата* — благородное происхождение позволило ей сразу стать *офицером*. Фердинанд, в свою очередь, до сих пор находится на 1-й ступени карьеры *мага*, но уже практически готов сделать следующий шаг.

В отличие от статуса преимущества, которые даёт переход на следующую ступень карьеры, далеко не столь значительны, как получение более высокого статуса, но тем не менее существенны и тоже могут быть источником трений между персонажами игроков. Тут применим ровно тот же самый подход, что и со статусом: заблаговременный разговор с игроками на эту тему в большинстве случаев позволит попросту избежать подобных проблем в процессе игры.

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Если, прочитав всё это, ты решишь предпочесть менее опытных героев, можешь взглянуть на готовых персонажей игроков из книги «Враг в тени. Дополнительные материалы». Все они начинающие искатели приключений, соответствующие правилам создания персонажей из «Книги правил WFRP», находящиеся на 1-й ступени карьеры и без пунктов опыта на счету. Кроме того, для каждого из них написана подробная биография и продуман широкий выбор взаимосвязей с будущими товарищами по приключениям, тёмных тайн и прочих деталей, которые делают этих героев интересными и запоминающимися.

ВЕСЕЛИТЕСЬ!

Что ж, надеемся, вам будет весело играть персонажей из «Стартового набора» и развивать их в том направлении, которое придётся вам по душе. Все шестеро очень дороги нам, и в ближайшем будущем они будут регулярно появляться на обложках наших книг. Играйте, получайте удовольствие и делитесь вашими историями в социальных сетях — нам очень интересно будет узнать, как идут дела у Салундры, Мольреллы, Эмриса, Гуннара, Эльзы и Фердинанда. И помни: даже если твои игроки не выберут их в качестве своих героев, ты всегда можешь использовать их как персонажей ведущего!

Энди Лоу,
автор WFRP,
июль 2019 г.

www.studio101.ru

САЛУНДРА ФОН ДРАКЕНБУРГ

ЧЕЛОВЕК, СОЛДАТ



WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Имя САУНДРА ФОН ДРАКЕНБУРГ	Народ ЧЕЛОВЕК	Класс ВОИН
Карьера СОЛАТ	Ступень карьеры ОФИЦЕР	
Карьерный путь ДВОРЯНСКИЙ ОТПРЫСК, ОФИЦЕР		Статус ЗОЛОТОЙ I
Возраст 23	Рост 6'2"	Волосы ТЁМНО-КАШТАНОВЫЕ
		Глаза ОЛИВКОВЫЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ										СУДЬБА		УПОРСТВО			ОПЫТ																		
	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Судьба	Удача	Упорство	Решимость	Мотивация	Запас	Траты	Всего															
Начальное значение	44	35	36	38	27	33	23	37	40	28	3	4	3	3			2200	2200															
Шаги развития	5				5		5		6																								
Текущее значение	49	35	36	38	32	33	28	37	46	28	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="5">ПЕРЕМЕЩЕНИЕ</th> </tr> <tr> <th>Скорость</th> <th>Шаг</th> <th>Бег</th> <th colspan="2"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>8</td> <td>16</td> <td colspan="2"></td> </tr> </tbody> </table>								ПЕРЕМЕЩЕНИЕ					Скорость	Шаг	Бег			4	8	16		
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ																																	
Скорость	Шаг	Бег																															
4	8	16																															

ОБЩИЕ НАВЫКИ				
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Азартные игры	Инт	37	5	42
Артистизм ()	Х	28		28
Атлетика	Пр	33	10	43
Верховая езда ()	Пр	33		33
Вождение	Пр	33		33
Выживание	Инт	37		37
Гребля	С	36		36
Запугивание	С	36	5	41
Интуиция	И	32		32
Искусство ()	Л	28		28
Кутёж	В	38	5	43
Лазание	С	36	10	46
Лидерство	Х	28	27	55

ОБЩИЕ НАВЫКИ				
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Наблюдательность	И	32		32
Обаяние	Х	28		28
Ориентирование	И	32		32
Подкуп	Х	28	5	33
Рукопашный бой ()	ББ	49		49
Рукопашный бой (основное)	ББ	49	13	62
Скрытность ()	Пр	33		33
Сплетничество	Х	28	3	31
Стойкость	В	38	10	48
Торговля	Х	28		28
Уклонение	Пр	33	10	43
Усмирение животных	СВ	46		46
Хладнокровие	СВ	46	10	56

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ				
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
ЗНАНИЕ (ВОЕННОЕ ДЕЛО)	Инт	37	5	42
ЗНАНИЕ (ГЕРАЛЬДИКА)	Инт	37	7	44
ЗНАНИЕ (РЕЙКЛАНД)	Инт	37	18	55
МУЗИЦИРОВАНИЕ (КЛАВЕСИ)	Л	28	5	33
ОБРАЩЕНИЕ С ЖИВОТНЫМИ	Инт	37	3	40
РУКОПАШНЫЙ БОЙ (ФЕКТОВАЛЬНОЕ)	ББ	49	5	54
Язык (БОЕВОЙ АРГО)	Инт	37	5	42
Язык (БРЕТОНСКИЙ)	Инт	37	5	42

ТАЛАНТЫ		
Талант	Уровень	Описание
Благородная кровь	I	
Грамотность	I	
Закалка	I	
Прирождённый воин	I	
Роковое Пророчество	I	
Смекалка	I	
Фортуна	I	

АМБИЦИИ	
Краткосрочная	
Долгосрочная	
КОМАНДА	
Название команды	
Краткосрочная амбиция	
Долгосрочная амбиция	
Члены команды	

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны
Кожаная куртка	Руки, Торс	1/0	1	—
Кожаная шапочка	Голова	0	1	Неполная
Кожаные штаны	Ноги	1/0	1	—
Кожаная кираса	Торс	2/1	2	Уязвимые места

КЛАСС БРОНИ



01-09
1
Голова

10-24
1
Левая рука (неосновная)

25-44
1
Правая рука (основная)

45-79
3
Торс

80-89
1
Левая нога

90-00
1
Правая нога

Щит

ИМУЩЕСТВО

Название	Вес
Мундир	1/0
Одежда	1/0
Шикарная шляпа	1/0

ПСИХИКА

СКВЕРНА И МУТАЦИИ

ДЕНЬГИ

Пенни	
Шиллинги	
Кроны	

ВЕС

Оружие	1
Броня	1
Снаряжение	
Предел	6
Общий вес	2

ЗДОРОВЬЕ

РС	3
РВ×2	6
РСВ	4
Здоровяк	
Пункты здоровья	13

ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/ Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
Ручное оружие (меч)	основное	1	среднее	+РС+4	—
Кинжал	основное	0	очень короткое	+РС+2	—

ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ

Название	Порог сотворения	Дальность	Цель	Длительность	Эффект

Греховность

ГУННАР ХРОЛЬФССОН

ГНОМ, УБИЙЦА ЧУДОВИЩ



WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Имя Гуннар Хрольфсон	Народ Гном	Класс Воин
Карьера Убийца чудовищ	Ступень карьеры Убийца великанов	
Карьерный путь подмастерье ремесленника*, Убийца троллей, Убийца великанов		Статус Медный 2
Возраст 59	Рост 4'8"	Волосы каштановые (выкрашены в оранжевый)
		Глаза янтарные

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
Начальное значение	35	26	33	46	34	23	38	28	47	18
Шаги развития	10		5	5					5	
Текущее значение	45	26	38	51	34	23	38	28	52	18

СУДЬБА

Судьба	1
Удача	1

УПОРСТВО

Упорство	Решимость	Мотивация
3	3	

ОПЫТ

Запас	Траты	Всего
355	1845	2200

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Скорость	3	Шаг	6	Бег	12
----------	---	-----	---	-----	----

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Азартные игры	Инт	28	5	33
Артистизм ()	Х	18		18
Атлетика	Пр	23		23
Верховая езда ()	Пр	23		23
Вождение	Пр	23		23
Выживание	Инт	28		28
Гребля	С	38		38
Запугивание	С	38	5	43
Интуиция	И	34		34
Искусство ()	Л	38		38
Кутёж	В	51	12	63
Лазание	С	38		38
Лидерство	Х	18		18

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Наблюдательность	И	34		34
Обаяние	Х	18		18
Ориентирование	И	34		34
Подкуп	Х	18		18
Рукопашный бой ()	ББ	45		45
Рукопашный бой (основное)	ББ	45	15	60
Скрытность ()	Пр	23		23
Сплетничество	Х	18		18
Стойкость	В	51	12	63
Торговля	Х	18		18
Уклонение	Пр	23	10	33
Усмирение животных	СВ	52		52
Хладнокровие	СВ	52	15	67

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Знание (великаны)	Инт	28	7	35
Знание (тролли)	Инт	28	10	38
Лечение	Инт	28	10	38
Оценка	Инт	28	10	38
Ремесло (ювелир)	Л	38	10	48
Язык (боевой арго)	Инт	37	5	42
Язык (бретонский)	Инт	37	5	42

ТАЛАНТЫ

Талант	Уровень	Описание
Бесстрашие (все)	1	
Бугай	1	
Искусник	1	
Непреклонность	1	
Сумеречное зрение	1	
Умелец (ювелир)	1	
Устойчивость к магии	1	
Целеустремлённость	1	

АМБИЦИИ

Краткосрочная

Долгосрочная

КОМАНДА

Название команды

Краткосрочная
амбиция

Долгосрочная
амбиция

Члены команды

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны

КЛАСС БРОНИ

01-09

 Голова

10-24

 Левая рука (неосновная)

25-44

 Правая рука (основная)

45-79

 Торс

80-89

 Левая нога

Щит



ИМУЩЕСТВО

Название	Вес
ОДЕЖДА	0
ТАТУИРОВКИ	0
ТОПЛЕНОЕ СМО	0
ФЛЯЖКА С КРЕПКОЙ ВЫПИВКОЙ	0

ПСИХИКА

СКВЕРНА И МУТАЦИИ

ДЕНЬГИ

Пенни	
Шиллинги	
Кроны	

ВЕС

Оружие	1
Броня	
Снаряжение	
Предел	10
Общий вес	1

ЗДОРОВЬЕ

РС	3
РВx2	10
РСВ	5
Здоровьяк	
Пункты здоровья	18

ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
Кинжал	основное	0	очень короткое	+РС+2	—
ручное оружие (топор)	основное	1	(среднее)	+РС+4	—

ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ

Название	Порог сотворения	Дальность	Цель	Длительность	Эффект

Греховность

МОЛЬРЕЛЛА БРЕНДИЦАП

ПОЛУРОСЛИЦА, ВОРОВКА



WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Имя Мольрелла Брендцап	Народ ПОЛУРОСЛИК	Класс ШЕЛЬМА
Карьера Вор	Ступень карьеры Вор	
Карьерный путь ПОБИРУШКА*, ПРОНЫРА, ВОР		Статус МЕДНЫЙ 3
Возраст 38	Рост 3'1"	Волосы ТЁМНО-КАШТАНОВЫЕ
		Глаза ОРЕХОВЫЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ										СУДЬБА		УПОРСТВО			ОПЫТ		
	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Судьба	Упорство	Решимость	Мотивация	Запас	Траты	Всего
Начальное значение	23	39	20	27	38	39	46	26	43	45	2	3	3				
Шаги развития				5	5	5			5	5	3					2250	2250
Текущее значение	23	39	20	32	43	44	46	26	48	50							

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ				
Скорость	Шаг	Бег		
3	6	12		

ОБЩИЕ НАВЫКИ				
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Азартные игры	Инт	26	26	
Артистизм ()	Х	50	50	
Атлетика	Пр	44	5	49
Верховая езда ()	Пр	44		44
Вождение	Пр	44		44
Выживание	Инт	26		26
Гребля	С	20		20
Запугивание	С	20		20
Интуиция	И	43	5	48
Искусство ()	Л	46		46
Кутёж	В	32		32
Лазание	С	20	15	35
Лидерство	Х	50		50

ОБЩИЕ НАВЫКИ				
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Наблюдательность	И	43	10	53
Обаяние	Х	50		50
Ориентирование	И	43		43
Подкуп	Х	50		50
Рукопашный бой ()	ББ	23		23
Рукопашный бой (основное)	ББ	23		23
Скрытность ()	Пр	44	10	54
Сплетничество	Х	50		50
Стойкость	В	32	10	42
Торговля	Х	50		50
Уклонение	Пр	44	10	54
Усмирение животных	СВ	48		48
Хладнокровие	СВ	48	10	58

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ				
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Артистизм (комедия)	Х	50	10	60
Взлом	Л	46	5	51
Знание (Альдорф)	Инт	26	10	36
Знание (Империя)	Инт	26	4	30
Ловкость рук	Л	46	10	56
Ремесло (повар)	Л	46	4	50
Стрельба (праша)	ДБ	39	10	49

ТАЛАНТЫ		
Талант	Уровень	Описание
Бродячий кот	1	
Быстрые руки	1	
Жалобный вид	1	
Каменный суп	1	
Небольшой обострённое восприятие (вкус)	1	
Преступник	1	
Сумеречное зрение	1	
Устойчивость (Хаос)	1	
Фортуна	1	
Чувство направления	1	
Этикет (преступники)	1	

АМБИЦИИ	
Краткосрочная	
Долгосрочная	

КОМАНДА	
Название команды	
Краткосрочная амбиция	
Долгосрочная амбиция	
Члены команды	

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны
КОЖАНАЯ ЖИЛЕТКА	Торс	1/0	1	—

КЛАСС БРОНИ

01-09

 Голова

10-24

 Левая рука (неосновная)

25-44

 Правая рука (основная)

45-79

 Торс

80-89

 Левая нога

90-00

 Правая нога


 Щит



ИМУЩЕСТВО

Название	Вес
КАМЕННЫЕ ПУЛИ (12 ШТУК)	0
НАБОР ОТМЫЧЕК	0
ЦЕЛЕБНОЕ СНАДОБЬЕ	0

ПСИХИКА

СКВЕРНА И МУТАЦИИ

ДЕНЬГИ

Пенни	
Шиллинги	
Кроны	

ВЕС

Оружие	1
Броня	
Снаряжение	
Предел	5
Общий вес	1

ЗДОРОВЬЕ

РС	2
РВ×2	6
РСВ	4
Здоровьяк	
Пункты здоровья	12

ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/ Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
Кинжал	ОСНОВНОЕ	0	ОЧЕНЬ КОРОТКОЕ	+РС+2	—
Праща	ПРАЩИ	0	60 ЯРДОВ	+6	ОШЕЛОМЛЯЮЩЕЕ
РУЧНОЕ ОРУЖИЕ (КОРОТКИЙ МЕЧ)	ОСНОВНОЕ	1	СРЕДНЕЕ	+РС+4	—

ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ

Название	Порог сотворения	Дальность	Цель	Длительность	Эффект
					Греховность

ФЕРДИНАНД ГРУБЕР

ЧЕЛОВЕК, МАГ



WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Имя ФЕРДИНАНД ГРУБЕР	Народ ЧЕЛОВЕК	Класс КНИГОЧЕЙ
Карьера МАГ	Ступень карьеры УЧЕНИК МАГА	
Карьерный путь ДВОРЯНСКИЙ ОТПРЫСК*, УЧЕНИК МАГА		Статус МЕДНЫЙ 3
Возраст 27	Рост 6'3"	Волосы НЕТ
		Глаза КАРИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ										СУДЬБА		УПОРСТВО			ОПЫТ			
	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Судьба	Удача	Упорство	Решимость	Мотивация	Запас	Траты	Всего
Начальное значение	32	24	25	28	32	31	27	40	33	23	3	3	3	3			2360	2360
Шаги развития	10							8	10									
Текущее значение	42	24	25	28	32	31	27	48	43	23								

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ				
Скорость	Шаг	Бег		
4	8	16		

ОБЩИЕ НАВЫКИ				
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Азартные игры	Инт	48	10	58
Артистизм ()	Х	23		23
Атлетика	Пр	31		31
Верховая езда ()	Пр	31		31
Вождение	Пр	31		31
Выживание	Инт	48		48
Гребля	С	25		25
Запугивание	С	25		25
Интуиция	И	32	11	43
Искусство ()	Л	27		27
Кутёж	В	28	10	38
Лазание	С	25		25
Лидерство	Х	23		23

ОБЩИЕ НАВЫКИ				
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Наблюдательность	И	32		32
Обаяние	Х	23		23
Ориентирование	И	32		32
Подкуп	Х	23	10	33
Рукопашный бой ()	ББ	42		42
Рукопашный бой (основное)	ББ	42	5	47
Скрытность ()	Пр	31		31
Сплетничество	Х	23		23
Стойкость	В	28	14	42
Торговля	Х	23		23
Уклонение	Пр	31		31
Умирение животных	СВ	43		43
Хладнокровие	СВ	43	20	63

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ				
Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
ЗНАНИЕ (ГЕРАЛЬДИКА)	Инт	48	5	53
ЗНАНИЕ (МАГИЯ)	Инт	48	10	58
ЗНАНИЕ (РЕЙКЛАНД)	Инт	43	3	51
КОНЦЕНТРАЦИЯ (ШАМШ)	СВ	43	10	53
ЛЕЧЕНИЕ	Инт	48	1	49
МУЗИЦИРОВАНИЕ (ВИУЛА)	Л	27	5	32
ОЦЕНКА	Инт	43	5	53
РУКОПАШНЫЙ БОЙ (ДРЕВКОВОЕ)	ББ	42	5	47
Язык (БРЕТОНСКИЙ)	Инт	48	3	51
Язык (ВЕСТЕРЛАНДСКИЙ)	Инт	48	3	51
Язык (МАГИЧЕСКИЙ)	Инт	48	13	61
Язык (ЭСТАЛЛИЙСКИЙ)	Инт	48	5	53

ТАЛАНТЫ		
Талант	Уровень	Описание
Благородная кровь	1	
Второе зрение	1	
Грамотность	1	
Роковое Пророчество	1	
Простейшая магия	1	
Смекалка	1	
Самообладание	1	
Шестое чувство	1	
Эфирный унисон	1	

АМБИЦИИ	
Краткосрочная	
Долгосрочная	

КОМАНДА	
Название команды	
Краткосрочная амбиция	
Долгосрочная амбиция	
Члены команды	

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны

КЛАСС БРОНИ

01-09
0
Голова

10-24
0
Левая рука (неосновная)

25-44
0
Правая рука (основная)

45-79
0
Торс

80-89
0
Левая нога

Щит

ИМУЩЕСТВО

Название	Вес
ГРИМУАР	0
ФОРМЕННАЯ ОДЕЖДА АМЕТИСТОВОГО МАГА	1/0
ПЕРГАМЕНТ, 6 ЛИСТОВ	0
ПИСЧЕЕ ПЕРО	0
ЧЕРНИЛА	0

ПСИХИКА

СКВЕРНА И МУТАЦИИ

ДЕНЬГИ

Пенни	
Шиллинги	
Кроны	

ВЕС

Оружие	2
Броня	
Снаряжение	0
Предел	4
Общий вес	2

ЗДОРОВЬЕ

РС	2
РВ×2	4
РСВ	4
Здоровьяк	
Пункты здоровья	10

ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
Коса	Древковое	2	Среднее	+РС+6	Грозное

ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ

Название	Порог сотворения	Дальность	Цель	Длительность	Эффект
Дротик	0	43 ЯРДА	1	Мгновенная	«КНИГА ПРАВИЛ», СТР. 240
Ошеломление	0	КАСАНИЕ	1	Мгновенная	«КНИГА ПРАВИЛ», СТР. 241
Свет	0	ПЕРСОНАЖ	ПЕРСОНАЖ	43 МИНУТЫ	«КНИГА ПРАВИЛ», СТР. 242

Греховность

ЭМРИС ТЛЕЮЩЕЕ ПЛАМЯ

ВЫСШИЙ ЭЛЬФ, КУПЕЦ



WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Имя ЭМИС ТЛЕЮЩЕЕ ПЛАМЯ	Народ ВЫСШИЙ ЭЛЬФ	Класс БЮРГЕР
Карьера КУПЕЦ	Ступень карьеры КУПЕЦ	
Карьерный путь СТУДЕНТ*, ТОВАРЕЦ, КУПЕЦ		Статус СЕРЕБРЯНЫЙ 5
Возраст 98	Рост 6'5"	Волосы БЛОНД
		Глаза ЯНТАРНО-КАРИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ										СУДЬБА		УПОРСТВО			ОПЫТ			
	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Судьба	Удача	Упорство	Решимость	Мотивация	Запас	Траты	Всего
Начальное значение	48	42	28	28	56	43	47	55	38	36	1	1	1	1		40	2160	2200
Шаги развития						5		5	5	5								
Текущее значение	48	42	28	28	56	48	47	60	43	41			5	Шаг	10	Бег	20	

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Азартные игры	Инт	60	5	65
Артистизм ()	Х	41		41
Атлетика	Пр	48		48
Верховая езда ()	Пр	48		48
Вождение	Пр	48	10	58
Выживание	Инт	60		60
Гребля	С	28		28
Запугивание	С	28		28
Интуиция	И	56		56
Искусство ()	Л	47		47
Кутёж	В	28	10	38
Лазание	С	28		28
Лидерство	Х	41	5	46

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Наблюдательность	И	56	5	61
Обаяние	Х	41	10	51
Ориентирование	И	56	5	61
Подкуп	Х	41	10	51
Рукопашный бой ()	ББ	48		48
Рукопашный бой (основное)	ББ	48	5	53
Скрытность ()	Пр	48		48
Сплетничество	Х	41	10	51
Стойкость	В	28		28
Торговля	Х	41	7	48
Уклонение	Пр	48		48
Усмирение животных	СВ	43	10	53
Хладнокровие	СВ	43	5	48

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение	
Артистизм (сказительство)	Х	41	10	51
Книжные изыскания	Инт	60	10	70
Обращение с животными	Инт	60	10	70
Оценка	Инт	60	10	70
Плавание	С	28	5	33
Хождение под парусом	Пр	48	3	51
Язык (гильдейский арго)	Инт	60	6	66
Язык (эльфарин)	Инт	60	10	70

ТАЛАНТЫ

Талант	Уровень	Описание
Взятодатель	1	
Грамотность	1	
Коммерсант	1	
Обострённое восприятие (зрение)	1	
Смекалка	1	
Сумеречное зрение	1	
Треп	1	
Шестое чувство	1	

АМБИЦИИ

Краткосрочная
Долгосрочная

КОМАНДА

Название команды
Краткосрочная амбиция
Долгосрочная амбиция
Члены команды

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны
Чешуйчатый хауберк	Торс, ноги	2/1	2	Красивое

КЛАСС БРОНИ



01-09
0
Голова

10-24
0
Левая рука (неосновная)

25-44
0
Правая рука (основная)

45-79
2
Торс

80-89
2
Левая нога

Щит

ИМУЩЕСТВО

Название	Вес
Одежда в стиле высших эльфов	1/0
Целебное снадобье	0

ПСИХИКА

СКВЕРНА И МУТАЦИИ

ДЕНЬГИ

Пенни	
Шиллинги	
Кроны	

ВЕС

Оружие	1
Броня	1
Снаряжение	
Предел	4
Общий вес	2

ЗДОРОВЬЕ

РС	2
РВ×2	4
РСВ	4
Здоровьяк	
Пункты здоровья	10

ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/ Дальнобойность	Урон	Достоинства и изъяны
Кинжал	основное	0	очень короткое	+РС+2	—
ручное оружие (меч)	основное	1	(среднее)	+РС+4	—

ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ

Название	Порог сотворения	Дальность	Цель	Длительность	Эффект
					Греховность

ЭЛЬЗА ЗИГЛОБЕН

ЧЕЛОВЕК, ОХОТНИЦА НА ВЕДЬМ



WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Имя Эльза Зиглобен	Народ ЧЕЛОВЕК	Класс СТРАННИК
Карьера ОХОТНИК НА ВЕДЬМ	Ступень карьеры ОХОТНИК НА ВЕДЬМ	
Карьерный путь ДОЗНАВАТЕЛЬ, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ	Статус СЕРЕБРЯНЫЙ 3	
Возраст 26	Рост 5'11"	Волосы ТЁМНО-РУСЫЕ
		Глаза ЧЁРНЫЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
Начальное значение	37	38	32	35	29	28	24	33	43	26
Шаги развития	5	10		10					5	
Текущее значение	42	48	32	45	29	28	24	33	48	26

СУДЬБА

Судьба	2
Удача	2

УПОРСТВО

Упорство	Решимость	Мотивация
4	4	

ОПЫТ

Запас	Траты	Всего
70	2130	2200

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Скорость	4	Шаг	8	Бег	16
----------	---	-----	---	-----	----

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение
Азартные игры	Инт	33	33
Артистизм ()	Х	26	26
Атлетика	Пр	28	28
Верховая езда ()	Пр	28	28
Вождение	Пр	28	28
Выживание	Инт	33	5
Гребля	С	32	32
Запугивание	С	32	13
Интуиция	И	29	5
Искусство ()	Л	24	24
Кутёж	В	45	5
Лазание	С	32	32
Лидерство	Х	26	8

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение
Наблюдательность	И	29	14
Обаяние	Х	26	5
Ориентирование	И	29	29
Подкуп	Х	26	26
Рукопашный бой ()	ББ	42	42
Рукопашный бой (основное)	ББ	42	42
Скрытность ()	Пр	28	28
Сплетничество	Х	26	3
Стойкость	В	45	45
Торговля	Х	26	5
Уклонение	Пр	28	28
Усмирение животных	СВ	48	48
Хладнокровие	СВ	48	7

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение
ЗНАНИЕ (АЛЬТДОРФ)	Инт	33	10
ЗНАНИЕ (ВЕДЬМЫ)	Инт	33	10
ЗНАНИЕ (ИМПЕРИЯ)	Инт	33	7
ЗНАНИЕ (ПЫТКИ)	Инт	33	10
ЗНАНИЕ (РЕЙКЛАНД)	Инт	33	5
ЗНАНИЕ (УБЕРШРЕЙК)	Инт	33	5
ЛЕЧЕНИЕ	Инт	33	10
РУКОПАШНЫЙ БОЙ (КУЛАЧНОЕ)	ББ	42	5
СТРЕЛБА (ПОРОХОВОЕ)	ДБ	48	8

ТАЛАНТЫ

Талант	Уровень	Описание
БЫВАЛЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК	1	
ГРАМОТНОСТЬ	1	
ГРОЗНЫЙ ВИД	1	
ДВОЙНАЯ АТАКА	1	
РОКОВОЕ ПРОРОЧЕСТВО	1	
САМООБЛАДАНИЕ	1	
СМЕКАЛКА	1	
СУМЕРЕЧНОЕ ЗРЕНИЕ	1	
ТЕНЬ	1	
ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ	1	

АМБИЦИИ

Краткосрочная

Долгосрочная

КОМАНДА

Название команды

Краткосрочная амбиция

Долгосрочная амбиция

Члены команды

