

*Ролевая игра в стиле тёмного фэнтези*



# ПЕПЕЛ И СПАЛЬ

# Введение.

## ***Некоторые игротехнические пояснения от автора.***

«Пепел и сталь» - это тёмное фэнтези, с сильными элементами готики, ужасов и нуара. Игрокам предлагается роль бывших слугителей короля, вернувшихся домой и заставшим свой родной край совсем иным – диким, разоренным, опасным. Им предстоит решить много мрачных загадок и окунуться вот множество пугающих приключений.

Вне зависимости от стартовых профессий или морального облика, каждый из персонажей чувствует себя в некоторой мере обязанным покойному Королю, и своей родной земле, что, разумеется, никак не позиционирует их в моральном плане.

В отличие от иных псевдо-реалистичных сеттингов, персонажи в «Пепел и сталь» не приспособлены для процветания в обывательской жизни. Да, некоторые архетипы обладают профессией, позволяющей сводить концы с концами и жить как обычный человек, но что-то (долг, азарт, нужда и др.) не позволяет им этого. Иными словами, персонажи здесь представляют то, что в фэнтези называется «приключенцами».

В отличие от моих прочих игр, с элементом ужасов, в «Пепле и стали», я не ставлю своей задачей напугать *игрока* и элементы жанра horror носят косметический характер. Вопрос страха решается игромеханически, а общая мрачность окружения достигается за счет сюжетных ходов и общей атмосферы. Система учета психики интегрирована в игру, и, встречаясь с ужасами мира, персонажи будут накапливать психическую усталость, которая, в конце концов, приведет к некоторым изменениям личности. Снятие этой усталости происходит «классическими» для всех времен методами: отдыхом в тихом месте, молитвами и исповедями, алкоголем и наркотиками, и просто хорошим вечером в кругу друзей и любимых.

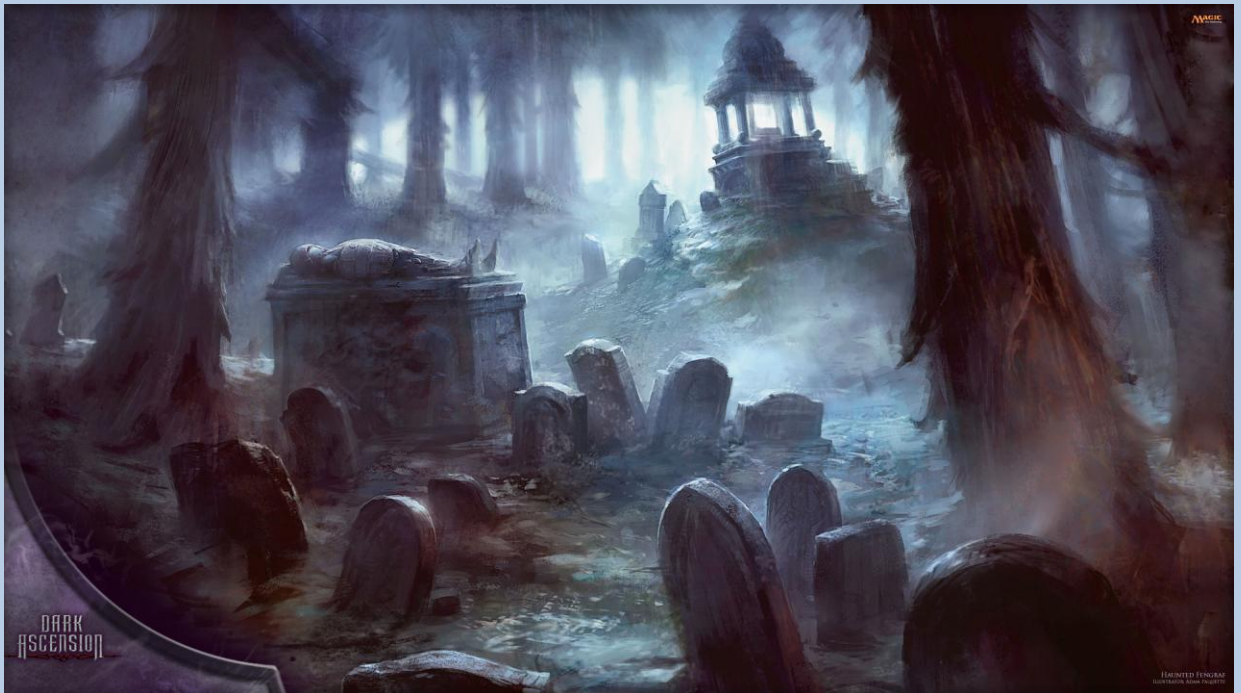
В отличие от классической игры-фэнтези, «Пепел и сталь» содержит большую часть исследовательской игры. Для достижения результата, зачастую, гораздо эффективнее, сперва, провести некий сбор информации с помощью библиотек, специалистов или свидетелей, чем решать проблему напрямую.

В отличие от реального средневековья и большинства фэнтезийных аналогов, религия не играет и никогда не играла политической роли в мире. В вопросах веры существует большая терпимость, но самих альтернативных верований не так много.

В отличие от классического фэнтези, колдовство и чудеса не являются неотъемлемой частью сеттинга, хотя будут играть роль в сюжете. Жречество и монашество не обладает сверхъестественными способностями, за исключением, пожалуй, большей образованности. Так же, ввиду политических особенностей местности, до нынешнего момента, ни одна церковь никогда не обладала политической и светской властью, духовники не могли напрямую вмешиваться в дела обывателей, а понятия инквизиция существовало лишь в древности, после чего было запрещено всеми королями. Окультизм же, реализован, в большинстве своём, по принципу ритуальной магии, поэтому даже могущественный колдун, в большинстве своём, не способен извергать огонь из рук, а все чудеса требуют достаточной заблаговременной подготовки.

Хотя подавляющее большинство персон в сеттинге – люди, не-человеческие расы тоже присутствуют. Что касается чудовищ, то в отличие от классического фэнтези, для победы над ними мало доблести и умения сражаться – в большинстве своём игрокам нужно проявить хитрость и смекалку, найти информацию о слабых местах монстра или устроить ловушку.

## Ситуация в регионе (558-601 гг., эпоха людей).



### Политика:

Весной 558 года, могущественная **Аттанийская Империя** напала на северное королевство **Нортамбрия**. Обладая численным перевесом более чем в 10 раз, а так же новыми полками, снаряжёнными мушкетами, в битве у деревни Воллкёрн, разбила рыцарскую армию северян. По трагической случайности, **погибли** не только цвет аристократии, но и **Король**, и его единственный **наследник**. За последующий год, южная армия **уничтожила** все (или все известные) **очаги сопротивления**. По условиям мирного договора, Королевство Нортамбрия, входит в состав Аттанийской Империи, в рамках семи префектур. Четыре из них отданы, считаются феодам присягнувших Императору аристократов, три – являются префектурами с имперским наместником во главе.

Так же, по условиям мирного договора, и из-за ужасных потерей северян, 7 префектур объявлены зоной свободной для расселения любым гражданином Аттанийской Империи. Эрины – индейский народ с востока, который был покорен и согнан со своих земель аттанийцами, были высланы на север на постоянное жительство. Вот уже два года, как они расселились по нескольким префектурам.



## Крестьянство и экономика:

7 префектур Нортамбрии – богатый регион, ставший сырьевой базой для всей Империи. Особым спросом пользуется местная шерсть, краски, уголь, древесина и продукты сельского хозяйства.

Раньше, крестьяне жили натуральным хозяйством (потребляли то, что производили) и платили оброк феодалу, однако с приходом аттанийцев ситуация несколько поменялась. Как и прежде, земледельцы и животноводы «прикреплены к земле», но оброк ушел в прошлое. Вечно растущая и голодная империя с куда большим удовольствием закупает большие объемы продуктов, а из выплаченных денег, крестьянин выплачивает «денежный оброк» - налог на землю. Это сильно пошатнуло традиционную феодальную лестницу, так как у крестьян появились наличные деньги и, что опаснее, осознание собственной обособленности как класса. Уважение к феодалам стало падать, а к чиновникам империи – расти.



## Управление:

Четырьмя префектурами правят чиновники, императорские наместники-префекты. Тремя – наместники из старой аристократии. Они управляют землями согласно нормам Имперского права и собирают налоги.

Вся земля крестьян и всё что на ней принадлежит наместнику империи, а крестьяне платят ренту и оброк. Внутри каждой деревни существует самоуправление, на уровне крестьянского схода. Староста каждой деревни, представляет её интересы на общем региональном сходе, Соборе Префектур, который проходит раз в год.

В городе ситуация несколько иная – город считается сьемщиком земли, его население свободно, их имущество принадлежит только им. Городом правит Бургомистр – это выборная должность.



## Духовенство:

В большинстве своём, духовенство представлено клириками Церкви Рассвета.

**Белое духовенство** – это приходские священники. Им позволено жениться, трудиться на любом поприще и, при необходимости, воевать. Так как церковь не платит им, большинство из них совмещают свою пасторскую деятельность с какой-нибудь иной профессией.

**Черное духовенство** – это монахи и монахини. Они устраниются от мирских дел, и создают монастыри, где обучают всех желающих грамоте и медицине. Монахом нельзя жениться, вступать в союзы и братства, кроме монашеских орденов, а так же путешествовать, без указания настоятеля или аббата. Между церквями и религиями, отсутствует конфронтация, так как большинство населения итак поклоняется Зигфриду, а Церковь Света учит терпимости и благородному соучастию.



## Религия в стране.

Доминирующей церковью северян всегда была «**Церковь Рассвета**». Солярное, солнечное божество **Зигфрид**, предстает как великий герой, победитель тьмы, покровитель крестьян и воинов. Согласно вере, после смерти, человек попадает в солнечное царство (если был порядочен, трудолюбив и честен) или в бесконечную холодную тьму (если совершал убийства, разбой и насилие). Моральные принципы этой веры, основаны на культуре рыцарей и крестьян. Основными добродетелями являются честь, доблесть, верность, трудолюбие и семейные ценности, а основными пороками – алчность, безделье, воровство и распутство.

Разумеется, среди тех, кто не желает жить по законам чести, появилась своя вера – тайная и порочная. В противовес Солнцу-Зигфриду, начали говорить о **Луне-Дэлайле**. Лунарное божество поощряет чувственные удовольствия, тщеславие, стремление идти к цели любой ценой, ей молятся, что бы приворожить кого-то, или напротив – отвести. «**Церковь Полуночи**» всегда была всего лишь несколькими десятками монахов, тайно живущих в городах, но её корни уходят глубоко в прошлое. Стоит так же отметить, что незначительные отклонения от канона Церкви Солнца, существуют повсеместно. Где-то, Зигфрида почитают больше как воина, где-то как пастыря, где-то как целителя. Ритуалы и обряды, немного меняются от прихода к приходу. Если в городах по воскресеньям проходят проповеди, то в глухих деревнях жители собираются приносить в жертву богу пищу.

Среди редких женских монастырей, закрытых кафедр Королевского университета и некоторых отдаленных деревнях, есть и еще одна группа людей, поклоняющихся и Солнцу и Луне. Культа **MagnaMater**, Великой Матери, матроны Фрейи. Верующие этого культа не отрицают догматов церквей Солнца и Луны, но считают, что ни Зигфрида, ни Делайлы нет, а есть лишь одна Богиня-создатель. **Фрейя**, представляется в трех ипостасях – солнечная мать, дарующая здоровье и благополучие, молодая жена - покровительствующая семье и детям, и старуха – символ перемен и смерти.

Цыгане, живущие на севере, частично обратились в «солнечную веру», хотя некоторые таборы до сих пор стараются сохранить крупницы своих исконных мифов. Они верят в **вдухов предков**, неотступно следящих за действиями потомков, направляющих их и берегущих от сглаза и порчи.

Индейцы-переселенцы верят в **вдухов природы** - огня, воды, деревьев и прочего, но совершенно не желают делиться этой верой с другими народами.

Имперские захватчики, исповедуют «**Семь путей**» - сложную религиозную философию, делящую их общество на касты, каждая со своим мировоззрением. Они верят в бессмертие души и почти бесконечный цикл перерождения, оканчивающийся при достижении идеальной жизни. К другим религиям они относятся терпимо, даже с некоторым пренебрежительным сочувствием, а обращают в свою веру – неохотно.



## Оружие и доспехи:

Каждому северянину, по достижению 16 лет, родственники или опекуны дарят кинжал. Длинной в полторы ладони и шириной в два пальца, кинжал украшают по мере обеспеченности. Крестьяне используют резьбу на деревянной рукояти с природным орнаментом, горожане - именное травление, богатые люди - инкрустацию. По традиции мужчины и незамужние женщины (а также вдовы и сироты) носят кинжал всегда. Выходя замуж, женщина вешает свой кинжал на стену, над очагом. Потеря личного кинжала - страшный позор, а его кража - страшное преступление.

На этом, профессиональное оружие у крестьянства и оканчивается. Скорее всего, на деревню есть несколько луков для охоты, если деревня зажиточная - пара легких арбалетов для тех же целей. В остальном, в случае опасности, оружие неизменно - вилы, топоры и рогадины.

Жители города имеют доступ к хорошим кузнецам и оружейникам, но зачастую пренебрегают этим. Они тоже носят кинжалы, а если чего-то боятся или задумывают «недоброе» используют более дешевые дубинки, окованные медью. Криминалитет и небогатые наемники, носят на себе так называемую «красную броню» - бардовые жилеты и куртки из выдубленной в животной крови и рапсовом масле кожи. В последний год, зажиточные бюргеры, приобрели тягу к современному пороховому оружию. Появились охотничьи и дуэльные братства, хотя мушкеты и пистолы остались развлечением для избранных.

Что касается профессиональных солдат и людей смежных с ними профессий, то разнообразие оружия в их ремесле - не новость. Городские стражники одеты в «серую броню» - бригантину, состоящую из кольчужной рубахи до середины бедра, с нашитых на нее стальных пластин. Некоторые, могут позволить себе шлем и щитки для ног и рук, что не входит в выдаваемый комплект. Вооружены они короткими дубинками, мечами, щитом и кинжалом.

Солдаты Имперского легиона, облачены в «белую броню» - ламинарный доспех из стальных поперечных полос. На головах они носят шлемы, а конечности закрывают литыми или пластинчатыми щитками. В зависимости от вида войск, в их арсенал входят копья и длинные мечи, ростовые щиты и двуручные секиры, тяжелые арбалеты и метательные дротики, есть несколько полков вооруженные мушкетами со штыками.

Традиционное рыцарство вымерло, вымирает или маргинализировалось. Классические конные отряды были облачены в «черную броню» - стальные латы, а вооружены копьями, длинными, иногда – двуручными, мечами и тяжелым дробящим оружием – булавами, моргенштернами и клевцами. Сейчас, весь этот арсенал разошелся по рукам в уплату долгов и взяток, так что встретить рыцаря в полном облачении – большая удача. Или неудача.

Среди подпольных умельцев, считается высшим мастерством изготовление сложных арбалетов. Ручной арбалет столь мал, что его можно держать в одной руке, но при этом он несет на себе две короткие железные стрелы. Легкий арбалет намного больше, но перезаряжается он быстро, и тоже несет на себе два болта. Тяжелый арбалет можно перезарядить лишь с помощью специального механизма, но его убойная мощь впечатляет – с 10 шагов он прошивает насквозь даже «черные» латы.

В северных префектурах строго запрещена разработка, изготовление, продажа, владение и транспортировка некоторых военных товаров, а так же их чертежей и заготовок, а именно: осадных орудий, тяжелых военных арбалетов, мушкетов и мушкетенов армейского образца, клинкового оружия с волнообразным лезвием и ружейных пуль формы отличной от круглой и овальной. Нарушение карается каторжными работами или казнью, через повешенье. Так же, под угрозой большого штрафа или телесного наказания, на территории 7 префектур, запрещен оборот королевской (старой) валюты.



## Микроэкономика:

Так как, у крестьянства стали появляться наличные деньги, товарооборот существенно увеличился за последние несколько месяцев. Средний крестьянин зарабатывает 45 грошей в неделю, что равно больше чем 7 кронам в месяц. На пару крон больше получит рабочий шахты или мануфактуры. Торговец или ремесленник зарабатывают вдвое больше. В городах, ремесленники, купцы и ростовщики объединяются в гильдии – для большей безопасности и монополии.

Специалисты (врачи, кузнецы, архитекторы) за месяц скопят 40-45 крон. У них нет своей гильдии, и они часто путешествуют в поисках новой работы. А вот бродяга способен питаться всего за полтора гроша в день, голодая, конечно. Остановиться на постой в корчме будет стоить около трех грошей. Пообедать можно 2 целых гроша. Походная еда на сутки (хлеб, репа, пшено, сыр, мёд, яблоки, орехи и пр.) – 5 грошей. Люди, рискующие жизнью, получают больше всех прочих, ведь их доходы должны покрыть не только риски, но и стоимость их обмундирования.

Имперские гроши делают из серебра, это мелкая по размеру монета, которую иногда даже разламывают пополам. На одной стороне нанесен герб Империи – птица, на другой год выпуска и инициалы правящего императора.

Кроны – это крупные монеты с высоким содержанием золота. Изображения на них такие же как на грошах. Ломать такие монеты не принято, за переплавку золотых монет, как за фальшивомонетничество, можно угодить на рудники. В одной кроне – примерно 25 грошей.



## Технологический уровень.

Благодаря завоеванию, северяне получили доступ к ряду наук и технологий, разработанных на юге. Механика принесла новые формы лесопилок и мельниц, а так же особую форму тележной оси и колесных спиц – теперь повозки передвигаются заметно быстрее. В городе появились башенные часы, каменные трубы для водопроводов и фонтанов. Новые строительные смеси, позволили строить каменные дома в три-четыре этажа, использовать бетонный раствор вместо брусчатки, а в самых богатых местах – построить канализацию. С юга, торговцы приносят какое-то новое, горючее масло – оно почти не коптит и горит ровным желтым светом.

Нужно сказать, что у севера есть и свои достижения. Например, свечи здесь делаются не из сала, а из пчелиного воска – что гораздо чище. В окна, вместо бычьего пузыря вставляют слюду - полупрозрачный камень. Мануфактуры и кузницы, перешли на использование более выгодного и эффективного древесного угля, появилась профессия углежогов. В городах выстроены общественные бани, со сложной системой парового отопления.



## **Закон и порядок:**

Как уже было сказано – в городах, за порядком присматривает нанятая бургомистром стража: и дневным и ночным дозором. Есть так же должность судьи, на которую может избраться любой состоятельный житель города. За тем, что бы решения судьи не отклонялись от норм имперского права, следит нормейстер – чиновник, подчиняющийся только префекту.

К сельской местности, за порядком следят сами крестьяне, а вернее деревенский сход, под началом старосты. Их действия зависят от тяжести преступления и личности преступника. Если это проступок – разбираются быстро – возмещают ущерб или назначают порку. Если же дело серьезное – вызывают стражу из ближайшего города или жалуются местному аристократу.

Если преступление совершил не местный – то обычно его передают властям без разбирательств, хотя бывает и самосуд. Разбойников и насильников нередко вешают без суда и следствия, да и прикапывают тихо, в лесу.



## Опасная среда:

Не смотря на то, что социальная и управленческая система империи быстро прижилась, в префектурах еще очень далеко до порядка. В лесах и на дорогах можно повстречать и **разбойников**, и **дезертиров** из обеих армий, и отряды **партизанского сопротивления** и группы **мятежных феодалов**, промышляющие **грабежом и насилием**. С появлением наличных денег у крестьян, **воры и мошенники**, устремились в деревни, где их никогда не было. Наместники-префекты почти не интересуются религией – и вот расцветают новые **культы и секты**. **Беглые крестьяне, беглые каторжники, беглые ученые** – все стараются укрыться в лесистом северном королевстве. **Индейцы-Эрины**, ревностно охраняют свои новые владения, не редки случаи смертоубийства простых путников. **Контрабандисты** перевозят на юг «фонгерский шнапс» - сильнейший наркотик, а **гробокопатели** расхищают могилы и курганы. Выращивание, изготовление и распространение наркотических и дурманных средств, на основе фонгеских грибов и трав, карается смертной казнью, через повешенье, а расхищение гробниц – каторгой, но кого это волнует, когда на кону большие деньги? **Аристократы**, наблюдающие за своим закатом, предаются распутным, **диким забавам и кровосмесительным связям**. Крестьяне, без власти феодала и при попустительстве наместников, творят **самосуд** и самодурство, а порой воюют между собой. **Продажные наместники** и их **нормейстеры**-беззастенчиво грабят новые земли, обирая всех без разбору. В диких лесах обитают ужасные **звери** и малые **народы**, что жили здесь, до прихода людей. И туман.... Всё чаще, появляется туман – густой, серый, тяжелый. Вне зависимости от солнца, ветра и дождя, он всё равно расползается по 7 префектурам. Откуда он? Почему он появляется? Это знак? Предзнаменование? Дух времени? Никто пока не знает.



## Рекомендуемая литература:

**Джо Абберкромби** — трилогия «Первый закон», «Лучше подавать холодным», «Герои».

**Анжей Сапковский** — цикл «Ведьмак», цикл «Сага о Рейневане»

**Роберт Ирвин Говард** — цикл «Дикие истории о Соломоне Кейне»

**Глен Кук** — цикл «Черный отряд»

**Ричард Скотт Бэккер** — трилогия «Князь пустоты»

**Джордж Мартин** — цикл «Песнь льда и пламени»

**Патрик Ротфусс** — «Имя ветра»

**Клеменс Джеймс** — «И пала тьма»

**Марк Лоуренс** — «Принц Терний»

**Брендон Сандерсон** — «Пепел и сталь»

**Феликс Крес** — «Громберлардская легенда» и другие книги цикла «Книга всего»

**Эдгар По** — «Маска красной смерти», «Ворон» и другие произведения.

**Говард Ф. Лавкрафт** — «Случай Чарльза Декстера Варда» и другие произведения.

**Брем Стокер** — «Дракула».

**Р.Л. Стайн** — романы серии «Саги улицы страха»

**Сабин Бэринг-Гулд** — «Книга оборотней»

**Роберт Льюис Стивенсон** — «Странная история Доктора Джекила и мистера Хайда»

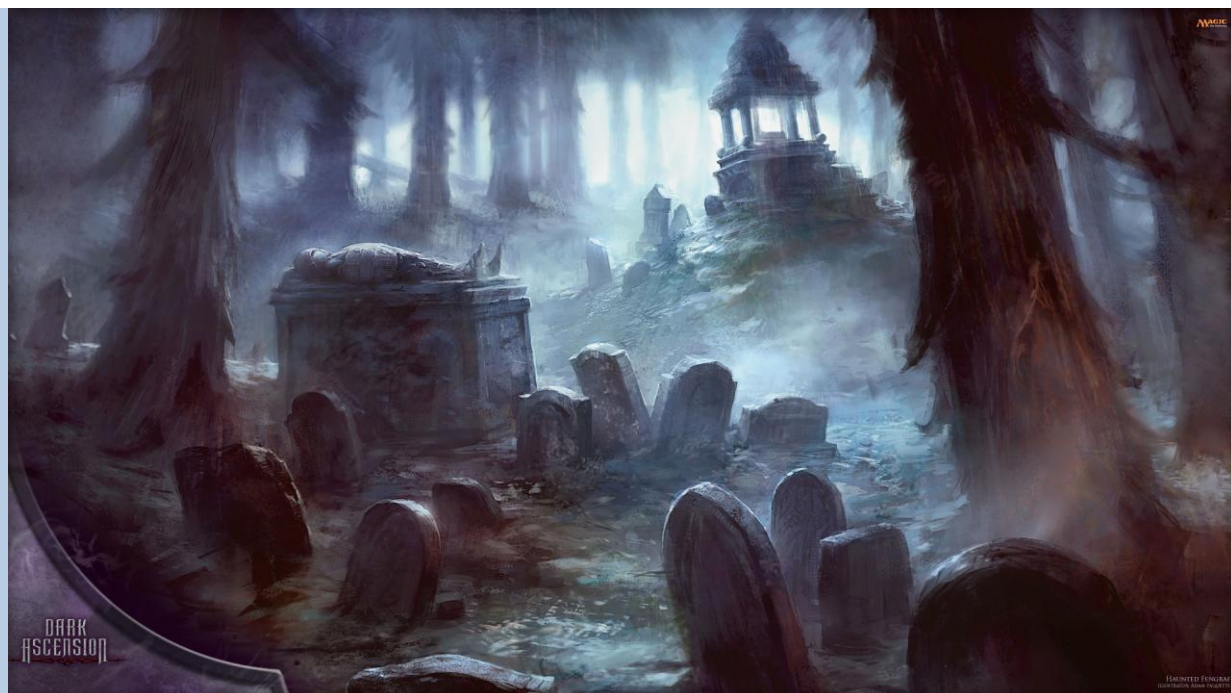
**Джон Кидс** — «Ода соловью» и другие произведения.

**Шарь Бодлер** — «Цветы зла».



## Рекомендуемые фильмы:

«Черная смерть»  
«Имя розы»  
«7 самураев»  
«Тринадцатый воин»  
«Железный рыцарь»  
«Игра Престолов»  
«Соломон Кейн»  
«Конан»  
«Рыжая Соня»  
«Сонная лощина»



## Несколько советов для этого сеттинга.

### **Держись друзей.**

Несмотря на отсутствие принудительной партийности, играть в команде необходимо для выживания и успеха. Внутри командные споры решаются без участия мастера.

### **Следи за тылами.**

Для выживания необходимо следить за тылами – как в боевой ситуации, так и в стратегии поведения.

### **Не будь беспечен.**

Будь бдителен. Смотри, что ешь и где спишь. Даже самый слабый враг может подсыпать яд в еду. Спать посреди леса, наполненного жуткими криками – не самая разумная мысль. Принимать из рук врага воду и пищу – верное самоубийство. Ко всему прочему, нужно понимать, что вздремнуть в доспехе можно, но вот спать в кольчуге на земле – верный способ проснуться с пневмонией и лихорадкой.

### **Не доводи до греха.**

Если есть хоть малейшая возможность решить проблему без насилия – воспользуйся ей. Убийства приносят больше проблем, чем решений.

### **Убегать не стыдно.**

Отступить, перед сильным или превосходящим по численности врагом – не позорно, это сэкономит тебе жизнь, для нового боя.

### **Сдаваться не стыдно.**

Иногда, можно и отказаться от боя, сдавшись в плен. Люди благородного происхождения и статуса, не навредят пленнику без причины (а еще, от них легче сбежать). Конечно, сдаваться в плен лесному головорезу и душегубу – прямой путь на погребальный костер.

### **Бей первым.**

Если насилия не избежать – будь тверд и бескомпромиссен. Зачастую выживает тот, что первым ударил.

### **Скрывай улики.**

Оставлять трупы там где был бой – не самая разумная мысль. Кто-нибудь может их найти. И тогда появятся вопросы, пойдет дурная молва.

### **Держи оружие в хорошем состоянии.**

Помни, что мечи и кинжалы нуждаются в регулярной заточке и смазке, что луки и арбалеты не любят сырости, да и кольчугу иногда нужно чинить.

**Доверяй только своим.**

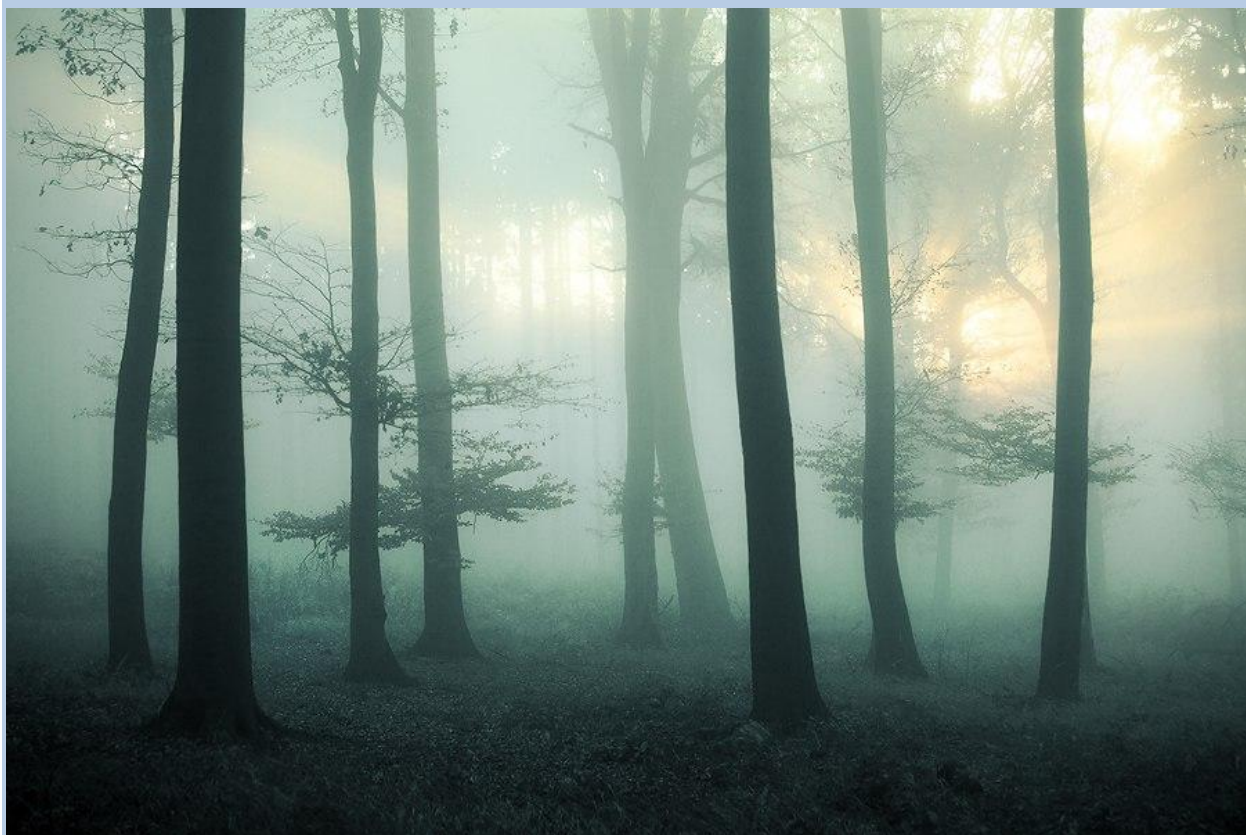
Когда кто-то что-то делает – проси себя – «А зачем?». Если ты не понимаешь, то у тебя проблемы.

**Остерегайся колдовства.**

Колдовство это опасно. Очень. Никогда не думай, что ты знаешь, чего ожидать от проклятого места или колдуна.

**Хитрый сукин сын**

Помни, что твои враги – не идиоты. Они будут наводить о тебе справки, узнавать слабые стороны, устраивать ловушки, заходить в тыл, подкупать и запугивать твоих союзников, пускать тебя по ложному следу и вообще всячески стараться усложнить тебе жизнь.



### **Архетипы для игроков:**

*Архетипы – своего рода классы для персонажей игроков. Они включают в себя краткую предысторию, некоторые способности, навыки и знания. В дальнейшем, любой персонаж может развиваться в любом направлении, но начинается он с заданными параметрами. Историю нельзя изменять, но можно трактовать. Так же, стоит уточнить, что все персонажи являются по происхождению жителями севера с соответствующей внешностью и культурой. Ниже представлены несколько архетипов персонажей, в которых игрокам предстоит перевоплотиться.*

**Раубриттер** – это рыцарь-разбойник, особа аристократического происхождения, не погнушавшаяся, вместо войны, зарабатывать золото разбоем и грабежом. Как и любой рыцарь, в обмен на землю, он давал присягу королю, а теперь вынужден искать себе новое «место под солнцем».

Раубриттер – машина для убийств. Он может носить любую броню и самые большие щиты. Он владеет всеми видами оружия, но лучше всего (*бонус атаки выбранным оружием*) управляется с мечами, копьями и тяжелыми палицами. Рыцарь прекрасно держится в седле своего боевого коня (*бонус атаки верхом*), а богатый боевой опыт позволяет ему сражаться в любых условиях (*Раубриттер не получает штрафа за ранения или бой в темноте*). С детства он обучался тактике и стратегии (*знание: тактика и стратегия*), геральдике (*знание: геральдика*), семейным древам соседей-аристократов (*знание: линии крови*), а так же придворному этикету (*знание: королевский этикет*). В юности, бесчисленные военные походы научили многим премудростям войны: как ставить ловушки (*навык: военные ловушки*) и устраивать засады (*бонус: мастер засад*), как уходить из-под огня лучников (*бонус: уклонение в бою*), как использовать осадные орудия, оборонять, захватывать и уничтожать укрепления противника (*знание: фортификация*). Настоящий рыцарь никогда не станет использовать «подлое» и «крестьянское» оружие: арбалеты и мушкеты, хотя некоторые из них не брезгают длинным луком.

### **Имущество на начало игры:**

Боевой конь, длинный меч, облицованный металлом щит с гербом, моргенштерн, кожаный дублет, «белая броня» (стальные пластины на плечах, груди, ногах и бедрах + тяжелая кольчуга), железный шлем, длинный кинжал (2 шт.), факелы (3 шт.), крупа, бурдюк с водой, бурдюк с вином, несколько краденых жемчужин, свисток, немного овощей.

### **Примечание:**

*Раубриттер – самый «живучий» архетип, наличие его в любой группе является если не необходимостью, то уж точно большим бонусом для выживания. Играть за этого персонажа просто и весело.*

**Егерь** - это следопыт, охотник, контрабандист и шпион. При Короле, в его обязанности входило расследование убийств, совершенных зверьми и устранение угрозы. Зачастую, его нанимали местные жители – что бы донести послание или проводить до места кратчайшим способом. Стража, ищущая беглеца, или королевская свита на охоте, тоже не редко обращалась к таким людям. Егерь прекрасно ориентируется на природе (*навык: ориентирование*), умеет читать следы (*навык: выслеживание*), знает - как выжить в болоте и дремучем лесу (*навык: выживание*), разбирается в дарах леса (*знание: природа*) и целебных травах (*знание: растения и грибы*). Он легко может затеряться в дикой местности (*бонус скрытности: на природе*), знает толк в засадах (*бонус: мастер засад*) и ловушках (*навык: силки и капканы*). В случае опасности, отсутствие профессиональной военной подготовки, Егерь компенсирует умением метко стрелять из лука (*навык: луки*) в любой ситуации (*навык: стрельба на слух*). Многие из «лесной братии», мастерски владеют ножом, копьем или топором (*навык: нож, навык: простое копье, навык: ручной топор*). Так же для следопыта обычно умение передвигаться бесшумно (*навык: тихий шаг*), чутко спать (*навык: чуткий сон*) и разбираться в повадках животных (*знание: животные*). С учетом того, что в лесу, кроме животных, можно встретить еще и контрабандистов, Егеря обычно знают их язык (*знание: тайный язык, преступники*), тайные знаки (*знание: тайные знаки, преступники*) и позывные.

*Имущество на начало игры:*

Кинжал, топор, лук, стрелы (3д10+5), силки, кремь, кресало, трутница, крепкая одежда, порванный маскировочный плащ, контрабанда (зеленые грибы), леска с крюком, змеиный яд, сушеная рыба, грибы, немного муки, нож, веревка (7 метров), костяные фигурки животных.

*Примечание: Егерь – сбалансированный архетип, и он серьезно облегчит жизнь в дикой местности, он прекрасно стреляет, однако слаб в ближнем бою с бронированным противником.*

**Рейтар** – это единственный выживший солдат кавалерии, нового вида войск. «Черные всадники» или «Королевские вороны», должны были стать элитой армии, лучшими королевскими воронами. Но до конца войны и падения королевства не успели. Солдаты этого подразделения носят синие мундиры, нагрудник (*навык: белая броня, нагрудник*) и стальной шлем. Больше никакой брони – ведь потеря в скорости для них очень страшна. Каждому из 22 солдат, выдали и обучили использовать два современных орудия – пару тяжелых пороховых пистолетов (*навык: пистолы*) и один тяжелый мушкет (*навык: мушкеты*) с кремниевыми замками. Так же, в их экипировку входил длинный палаш (*навык: мечи и тесаки*) и два кинжала для метаний (*навык: метание ножей*). Рейтары прекрасно сражаются верхом (*бонус атаки верхом*), знают понятия тактики боя (*знание: тактика*), немного разбираются в алхимии пороха (*знание: порох*) и механике современных орудий (*знание: пороховое оружие*). Так как, Черных Всадников, в отличие от традиционного рыцарства, долго учили действовать сообща, у них есть небольшие познания в медицине (*навык: лечение ранений*).

*Имущество на начало игры:*

Боевой конь, кираса, шлем, походная одежда, тяжелый пистоль (2 шт.), палаш, кинжал (2 шт.), порох (50), пули (100), кремь, свеча, кресало, трутница, табак, плащ с вышитой черной птицей, 1к10 монет.

*Примечание: Рейтар – сложный архетип. Его оружие наносит огромный урон и даже пробивает «черную броню» рыцарей, однако оно крайне долго перезаряжается. К тому же, длительное обучение мешает им овладевать другими профессиями.*

**Вагант** – это странствующий бард, сказительница, фокусник, актер или гадалка. Одним из родителей его были цыгане, что не могло не повлиять на образ жизни ребенка. Кроме таланта к искусству (*талант: пение, талант: игра на музыкальном инструменте, талант: фокусы, талант: танцы*), Ваганты обладают и другими достоинствами. Они прекрасно умеют метать ножи и топоры (*навык: метание*), великолепно держатся в седле (*навык: верховая езда*), умеют прятаться в тени (*навык: скрытность*) и ходить бесшумно (*навык: тихий шаг*). Так же, ввиду кочевого образа жизни, Ваганты немного разбираются в целебных (*навык: знание целебных трав*), ориентируются на местности (*навык: ориентирование*), могут предсказывать погоду по поведению зверей и птиц (*знание: звери, знание: птицы*). Окружающих часто удивляет их способность не стареть и выглядеть привлекательно (*навык: долгая молодость*). Но самым удивительным, конечно, является их способности к ворожбе – предсказыванию будущего, то есть гаданию на картах Таро (*окультизм: гадание*) и поиск ответов с помощью духов предков (*окультизм: память предков*).

*Имущество на начало игры:*

Ездовая лошадь, ножи (7 шт), свирель, лютня или арфа, легкая яркая одежда, пищевой яд (флакон), кастет, колода карт ТАРО, грим, маскировочный плащ, теплое одеяло, шляпа, котелок, бурдюк с вином, сухари, вода, 2к10 монет.

*Примечание: Вагант – это бард, а значит замечательный социальный персонаж. К тому же, его способности к магии, могут быть полезны, но в случае опасности, ему лучше быть осторожным.*

**Пилигрим** – или блаженный страждущий это человек с непростой судьбой. Некогда бывший вором (*тайный язык: преступники, тайные знаки: преступники*), пойманным, заклеянным и осужденным на каторгу, сейчас он – ласкающая «Длань Господня». Своё проклятье – он получил за кражу последнего медяка из церкви. И в тот же день, он получил свой дар, хотя никто, включая его самого, не знает, за что. Пилигрим – не просто гениальный врач (*навык: медицина*), он кудесник. Даже самые страшные увечья и болезни отступают перед силой его молитвы (*навык: молитва исцеления недугов*). Однако жизнь его не легка – его наказание - скитаться по миру, пока не искупит свой грех. Пилигрим хорошо ориентируется на местности (*навык: ориентирование*), умеет прятаться (*навык: скрытность, навык: тихий шаг*), помнит воровские навыки взломщика (*навык: взлом замков*) и вора (*навык: ловкость рук*). Пилигриму запрещено проявлять насилие, кроме как для защиты собственной жизни или, если что-то непосредственно угрожает жизни невинных. Если же насилия не избежать, то бывший вор знает, как обращаться с ножом (*навык: кинжалы*), или чем потяжелее (*навык: дубинки*).

*Имущество на начало игры:*

Посох, простая серая роба, плохая одежда, четки, фрукты, котомка, немного лекарств, мазей и притираний, посох, 1к10 монет, немного муки, бурдюк с водой, отмычки, амулет.

*Примечание: Пилигрим – персонаж совмещающий божье благословение (лечение) и проклятие (странствие), игра им подразумевает большую социальную нагрузку в рамках нестандартной морали.*

**Крысолов** – это незаменимая и достойная должность в каждом городе, или селе. Крысолов, не просто ловит и убивает грызунов – он санитар поселения. Иногда, монарх, его первый министр или другой человек облеченный властью, обращались к нему для уничтожения иных вредителей – двуногих и говорящих. Церкви нередко нанимали этих сильных духом людей для помощи с обрядом погребения (*знание: культура погребения*). Крысоловы прекрасно знают каждый закоулок города и каждый дом (*знание: архитектура*), с легкостью ориентируются на узких улочках (*навык: ориентирование – город*) и даже под ними (*навык: ориентирование – подземелье*). Они лучше всех знают яды (*навык: сложные яды*), разбираются в капканах (*навык: ловушки*), и могут с точностью предположить – где прячутся вредители (*бонус к скрытности в городе*). Так же, в их ремесле не обойтись без некоторых навыков альпинизма (*навык: альпинизм*). Обычно, эти люди вооружены лишь небольшой дубинкой (*навык: дубинки*) или ножом (*навык: кинжалы*), однако есть и исключения. Некоторые из них носят с собой короткое механическое копье с несколькими лезвиями и крюками на конце, напоминающее багор (*навык: короткое копье*), а те, у кого есть повод опасаться огромных скоплений диких крыс, берут с собой «маленького Зигфрида» - металлическую трубу извергающую огонь (*навык: огненное оружие*).

*Имущество на начало игры:*

Крепкий просмоленный плащ, плохая одежда, высокие непромокаемые сапоги, мешок, кинжал, малая дубинка, Механический багор и «Маленький Зигфрид», шкатулка с ядовитыми порошками, 1к10 монет, сыр, яблоки, хлеб, бурдюк с чистой водой, фляга с водкой, амулет.

*Примечание: Крысолов – невероятно опасен в городской местности, и смертоносен при засадах, однако в открытом бою против воинов шансы у него невелики.*



**Инквизитор** – это монах, ушедший от тропы мира, к тропе войны. За годы изучения книг и свитков, которые свозились в его прежнюю обитель, он понял, что мир полон не только созданий светлого бога, но и порождений тьмы. И с той поры он все силы бросал на борьбу с ними – ради Бога и человеческого блага. Он изучил «DedaemonicunInfernale» (знание: демонология) и «Goetia» (знание: духи), «ArsNotoria» (навык: экзорцизм), «Legemeton» и многие другие запретные гримуары (знание: оккультизм). В конце - концов, его светлый труд не довел до добра: ребенок, из которого он изгонял злой дух, скончался. В первый раз за историю церкви, монаха нарушившего устав частично «отлучили» – он более не может оставаться ни в одном монастыре и должен странствовать. Но сан монаха снять не возможно – и само названный инквизитор, отправился в путь, бороться с тьмой в одиночку.

Монах не так беззащитен, как может показаться – его оберегают многочисленные знания и умения. Он знает, как управляться с посохом (навык: дубинки) и, похоже что, в некоторых монастырях можно найти учителей, бывших ранее сносными воинами, потому как мастерство стрелкового (навык: легкие арбалеты) боя, привитое инквизитору, не раз его берегло. Не смотря на то, что «отлученного» вряд ли будут рады видеть другие монахи, он всё же знаком с церковными традициями (знание: культ бога солнца), может проводить обряды, принимать исповедь и налагать епитимьи (навык: церковная служба).

*Имущество на начало игры:*

Лошадь, святая книга Солнца, амулет Солнца, факел, четки, посох, черно-белая роба, дорогая красная роба (в сумке), незаполненная индульгенция, свечи, 1к10 монет.

*Примечание: Инквизитор – сложный архетип, подразумевающий определенные рамки поведения. Он большой специалист в оккультизме, но сам использовать его станет лишь при самых страшных обстоятельствах.*

**Каторжник** – этот человек, совершил страшное преступление, но волей Короля был избавлен от казни и попал на каторгу. Вскоре, после падения королевства, он стал свободным человеком, но можно ли освободиться от самого себя? Сейчас он выглядит как поселенец и, даже, может говорить как крестьянин или мелкий торговец (*знание: обычаи и традиции простолюдинов*), но внутри ему противна жизнь простолюдина. И выжженная на руке метка не дает это забыть. Каторжник, разумеется, может за себя постоять – начиная от простой драки (*навык: дубинки*) и оканчивая серьезным боем (*навык: арбалеты, навык: кинжалы*). Он хорошо знает мир преступников (*тайный язык: преступники*), среду их обитания (*знание: нижний город*), а всех остальных он опознает с первого взгляда (*навык: определение профессии*), ведь от этого зависело его выживание. В колонии он постиг многие мастерства – когда работал в шахте (*знание: геология, бонус ориентирования под землей*), в кузнице (*знание: кузнечное дело, навык: подделка монет и печатей*), на вырубке (*навык: топоры*), каменоломне (*знание: архитектура*) и просто от других заключенных (*навык: подделка писем*).

*Имущество на начало игры:*

Крепкая дорожная одежда (шляпа, кожаный плащ, шерстяной сюртук, высокие сапоги), лошадь, телега, кирка, веревка, лопата, топор, малые ремесленные инструменты, запасное колесо, фунт соли, дубина, цепь (1.75 м), немного алкоголя (бутыль рома и бутылка шнапса), камень, кресало, трутница, писчий набор, мешки, факелы (4 шт), фонарь, белые свечи (12), порох (20), масло (1 бут.), палатка, подгнившее зерно (1 мешок), «фривольные» книжки (3 шт.), бижутерия (на 1к10 монет), контрабанда (легкий арбалет, 1к10+2 болтов), пряности, немного одежды на продажу, запас еды (крупы) на 4 дня на одного, овес. 2к10 монет.

*Примечание: Каторжник – универсальный исследовательский архетип, его познания могут пригодиться для импровизации.*

**Одержимый** - человек, внутри которого поселилось Нечто.

Принесенный несколькими сектантами в жертву древнему божеству, он пережил ужасное ранение и сбежал. Прошло много дней, перед тем, как он понял, что не один. У того, что сидит внутри этого человека, нет ни названия, ни определения. Одержимый зовет это «ОНО». Оно помогает ему видеть прошлое вещей и мест, а иногда и людей (*мистический дар: видеть прошлое*). Оно может подсказать ему направление к цели (*мистический дар: направление*), предупредить в случае опасности (*мистический дар: бдительность*), а в редких критических ситуациях – дарует возможность совершать совершенно сверхъестественные вещи: ползать по отвесным стенам и потолкам (*мистический дар: паучий ход*), совершать нечеловеческие прыжки (*мистический дар: скачки*), покрывать свою кожу иглами (*мистический дар: иглоносец*) и извергать из себя яд (*мистический дар: змеиный плевок*). Но самым пугающим в одержимых, считается их способность похищать чужие лица с убитых ими людей (*мистический дар: похититель лиц*) и выдавать себя за них.

*Имущество на начало игры:*

Крепкая неприглядная одежда, провизия на 1 день (хлеб, яблоки, мёд в сотах, куриные яйца), посох.

*Примечание: Одержимый – сложный архетип. Он силен, но неприязнь к нему со стороны обычных людей сильна, а Нечто внутри не дремлет, незаметно направляя его действия к загадочной цели. Жизнь одержимого – это постоянная попытка избавиться от чуждого духа.*

**Расхититель** – это студент из разрушенного Королевского университета, а ныне гробокопатель и расхититель гробниц. В его сферы научных интересов входили религии (*тайное знание: культы*), история (*знание: история*), прежние жители страны (*тайное знание: исконные северяне*) и их культура (*тайный язык: исконные северяне*). Сейчас, он странствует по стране (*знание: география*), в поисках древних захоронений с целью обогащения и славы первооткрывателя. Фрагментарность знаний он компенсирует молодостью и подготовкой. Расхититель гробниц прекрасно ориентируется даже по древним картам (*навык: ориентирование*) и подготовлен для спуска (*навык: альпинизм*) в глубины курганов и катакомб (*бонус ориентирования под землей*). На случай опасности, при себе он всегда имеет кортик (*навык: кинжалы*), оставшийся со студенческих времен, а если это не поможет – в ход пойдет рабочий инвентарь – кирка, лопата или молоток (*навык: дробящее оружие*). Расхититель не слишком образован, чтобы искать информацию в архивах, зато прекрасно умеет сравнивать слухи и легенды (*бонус к сбору слухов*). В темных залах погребальни, он готов к опасным ловушкам (*навык: ловушки*), ядовитому тлену (*бонус к лечению отравлений*) и тому, что на гробницу посягнут его коллеги (*бонус скрытности под землей*).

*Имущество на начало игры:*

Крепкая походная одежда, осел, тележка, факелы (3), фонарь (1), масло для фонаря (2 бутyli), лопата, кирка, кувалда, кресало, кортик, палатка, котелок, запас круп на 5 дней (на одного), лечебные мази-противоядия, веревка (20 метров), бурдюк с водой, бурдюк с крепленным вином, маска для лица.

*Примечание: Расхититель – исследовательский архетип. Он авантюрист по природе, но в случае серьезных неприятностей он в большой опасности.*

**Прокаженный** – перенесший ужасы болезни, заживо похороненный, но выживший и ставший ужасом, страшнее самой чумы. Его тело изуродованно болезнью, его разум сильно изменился после пережитого, но он твердо стоит на ногах и готов биться за место под солнцем. Его лицо и тело пугает людей, и он привык скрывать его (*навык: маскировка*) за масками и капюшоном. Будучи изгоем, он в совершенстве овладел наукой быть невидимым (*навык: скрытность*) и неслышимым (*навык: тихий шаг*) для обывателей. Такой человек был необходим власти имущим, и он стал ночным хищником. Он прекрасно знает город (*бонус ориентирования в городе*), умеет попадать в нужные ему дома и зады через двери (*навык: взлом замков*) и окна (*навык: альпинизм*). Он не боится опасностей – он и есть опасность. При встрече с ним нужно опасаться (*навык: быстрое выхватывание*) грубого удара (*навык: дубинки*) не меньше, чем изящного укола (*навык: кинжалы*). Он способен убивать броском (*навык: метание ножей*) и выстрелом (*навык: арбалеты*). Кроме того, у него в кармане всегда припасен какой-нибудь фокус.

*Имущество на начало игры:*

Три маски, закрывающие лицо и голову – шелковая, кожаная и металлическая. Обычная одежда неприметных тёмных тонов. Длинный кривой кинжал, прямой кинжал, стилет, дубинка, удавка, бритва, малый метательный нож (2 шт.), веревка с крюком, отмычки, ручные крюки для альпинизма, огниво, перцовая «граната» (2 шт.), дымовая шашка (3 шт.),

*Примечание: Прокаженный – боевой архетип. Сложность игры им состоит в отыгрыше – через чур негативный персонаж, вряд ли сможет улучшить игру.*

**Отшельник** – это друид, человек, отказавшийся от всех благ цивилизации и контактов с обществом, ради собственного духовного развития и единения с природой. Проживая многие годы в глухих уголках дикой природы, он развил в себе способность к уникальному восприятию мира. Теперь, он больше чем просто человек - он истинная часть природы. Он чувствует дыхание жизни (*абсолютное знание: естественная природа*), его ничем не удивить и не заставить врасплох (*навык: шестое чувство*), его нельзя найти, если он сам этого не захочет (*бонус скрытности: на природе*). Он никогда не бывает вооружен, но его берегут звери (*навык: помощь природы*), а птицы доносят ему вести (*навык: звериное восприятие*). Но самое важное – он знает цену жизни, пронизывающий каждую травинку, каждое дерево. Изготовленные его руками талисманы (*навык: создание талисманов*), защищают в бою и излечивают болезни, ограждают от невзгод тело и разум, вызывают чувства и даруют удачу, а в редких случаях – наводят порчу и посылают кошмары.

*Имущество на начало игры:*

Невзрачная одежда хорошего качества, посох, костяной нож, 3 кусочка дерева.

*Примечание: Отшельник ближе к исследовательскому архетипу, он очень силен в родных лесах, но очень слаб в городах и сёлах, к тому же у него неоднозначная моральная и социальная позиция.*

**Лудильщик** – некогда капитан королевского инженерного полка, ныне всего лишь бродячий мастер на все руки. Он, странствуя по деревням и селам, продает разную утварь и занимается мелким ремонтом. Несмотря на скромное положение, Лудильщик – человек образованный и умелый. Он знаком с инженерией (*знание: инженерия*), принципами строительства и сноса капитальных зданий (*знание: фортификация*), взрывчатой алхимией (*знание: пороховое оружие*) и военной металлургией (*знание: кузнечное дело*). Знания в технике позволяют ему, при наличии времени и инструментов, открывать замки (*навык: взлом*), собирать механические капканы (*навык: ловушки*), создавать взрывчатые смеси и травматические оболочки для них (*навык: изготовление бомб*). Будучи скорее специалистом-ремесленником, чем солдатом, он не обучен муштре, но сносно стреляет из современного механического (*навык: арбалеты*) и порохового (*навык: пистолы и ружья*) оружия.

*Имущество на начало игры:*

Лошадь, осел, тележка, крепкая походная одежда, сложные инструменты в футляре, факелы (5), лампа (2), горючее масло (3 бутылки), тяжелый арбалет **или** двуствольный пистоль **или** тяжелый мушкет, веревка (10 м.), лопата, кирка, топор, подозрительная труба, чернила, бумага, шерстяная ткань, несколько металлических тарелок, кружек и ложек, картографический набор, порох (25 капсулей), бритвенный набор, табак, кресало, вяленое мясо (немного), охотничий нож, костяные куклы, дешевая бижутерия, соль.

*Примечание: Лудильщик – простой архетип, не подразумевающий особых сложностей для отыгрыша. Он отлично подойдет для импровизации.*

**Малефик** – это полу-человек (*особенность: черная кровь*), отродье чего-то дурного, питающийся чужими эмоциями и способный изменять мир, используя человеческую ненависть, страх и презрение (*навык: малефикация*). Чем больше тёмных чувств к нему питают люди, тем чаще он может вводить людей в исступление (*малефикация: взрыв ярости*). Кроме того, известно, что малефики могут затмевать взор (*малефикация: слепота*) и путать (*малефикация: морок*) людей, истощать их (*малефикация: иссушение*) и вызывать хвори (*малефикация: наслать болезнь*), склонять к богохульствам и непотребствам (*малефикация: разложение духа*). Никто до конца не понимает, как этому вредителю удастся творить зло, но все уверены – хороший малефик – мёртвый малефик. Обычно, малефики одиноки, замкнуты, жестоки и недоверчивы. Они умеют прятаться (*навык: скрытность*), драться на кулаках и дубинках (*навык: дубинки*) и быстро бегают. Их воля не влияет на людей и животных в пределах освященных земель – церквей, кладбищ и т.п.

*Имущество на начало игры:*

*Походная одежда, кинжал, посох, запас еды и алкоголя на 7 дней, «плохая вода».*

*Примечание: Малефик – единственный архетип, способный к импровизации в заклинаниях. Он может проклинать и изменять, но, увы, только во зло. К тому же, то, что питает его силу – ненависть, не позволяет ему сесть на одном месте.*

**Мистик** – это бывший армейский вербовщик, долго работавший в народе и перенявший от них массу суеверий. Некоторые из этих суеверий оказались правдой. Вербовщик всегда был «особенным», хотя и воспринимал это как должное. Он всегда был на чеку (*бонус к бдительности*), чуял опасность (*шестое чувство: опасность*) и чужое присутствие (*шестое чувство: обнаружение*). Его никогда не трогали звери (*мистический дар: успокоение*), да и люди не могли долго на него злиться. Спустя годы, он уверился в собственной удачливости. Точно осознавая её рамки (*мистический дар: удача*), он мог самостоятельно решать, когда же фортуна улыбнется ему. Странствуя по деревням, набирая солдат, он с радостью слушал легенды и сказания (*знания: фольклор*), воспринимая их чрезвычайно серьезно. Он соглашался на любой обряд (*знание: культы*), собирал любые амулеты, ставил на себе посвящающие клейма и татуировки, платил за наговоры и ворожбу. И это не прошло бесследно. Амулет «Щит Зигфрида», хранит мистика от клинка и стрелы (*мистическая стойкость: сталь*), костяной перстень «Слеза Делайлы» - защищает от отравлений, татуировка рыбы на локте бережет от участи утопленника (*мистическая стойкость: вода*), клеймо птицы на спине – от жара пламени (*мистическая стойкость: огонь*). Мистика совершенно не интересно – какой бог настоящий, и почему он его бережет – главное это работает и он всё еще жив.

*Имущество на начало игры:*

*Старый серый мундир вербовщика, треуголка, кинжал, меч, круглый окованный щит с гербом короля, множества амулетов, четок и символов на шнурке.*

*Примечание: Мистик – живучий архетип, с хорошими социальными данными и надежной позицией. Одна беда – меч на поясе нужен был для статуса, поэтому и воин из него – никакой.*

**Оккультист** – это человек, посвятивший свою жизнь изучению тёмного искусства колдовства. После долгих лет поисков в архивах королевского университета и частных коллекциях, ему в руки попала частичная копия «Шестого гримуара Эль-Азара», оккультного труда древнего чернокнижника. Ритуалы, описанные в книге, сложны и трудоемки, но власть дарованная ими невероятно велика. Оккультизм одержим поиском остальных частей книги настолько, что не замечает её пагубного влияния на свой дух и тело. Он знает древние и новые языки (знание: языки) и символы (знание: руны), понимает в религии (знание: культы) и истории (знание: история) и обладает некоторыми медицинскими познаниями (знания: анатомия).

*Имущество на начало игры:*

*Тёмная одежда хорошего качества, кинжал, серебряный нож, гримуар, перстень преподавателя университета, писчие принадлежности, 3д10 монет, свечи, огниво, сумка со странными предметами (зубы, мех, камешки, кусочки гвоздей и т.д.)*

*Примечание: Оккультист – очень сложный архетип, он способен проводить обряды, после которых он может колдовать. Обряд длится долго, а возможность колдовства – всего несколько дней. В начале игры, количество страниц в книге ограничено, но со временем, Оккультист найдет новые. В бою он слаб, но если дать ему время подготовиться, он способен на многое. Большинство людей боятся колдовства, а некоторые – ненавидят.*

