

КАЛИНОРН

краткая книга правил
1.0

 KALINORN



Калинорн – 2007 г.

Оглавление:

- Предисловие

- [Что это такое?](#)
- [Кому и что нужно читать](#)
- [Пояснения и термины](#)

- Быстрая генерация персонажа, вход в игру

- [Создание имени](#)
- [Выбор расы](#)
- [Выбор класса и профессии](#)
- [Экипировка](#)
- [Выбор умений](#)
- [Известность](#)
- [Создание биографии](#)
- [Подача анкеты](#)
- [Вход в чат](#)

- Краткая обрисовка системы

- [Денежная система](#)
- [Система организаций](#)
- [Участие в квестах](#)
- [Что значат числа?](#)
- [На что влияет известность персонажа?](#)
- [На что влияет уровень персонажа?](#)
- [На что влияет уровень умений?](#)
- [Обычный бой](#)
- [Магический бой](#)

Предисловие

-Что это такое ?-

Здравствуйтесь, если вы читаете это, значит, вы собираетесь зарегистрировать своего персонажа в сюжетно-ролевом чате «Калинорн: Новая Эпоха». Перед вами – краткая книга правил, в которой написано, как создать персонажа, а так же что нужно знать в той системе, в которой вы хотите играть.

Система, которая используется в ролевом чате «Калинорн» знакома всем – это видоизмененная, упрощенная D&D с элементами из всех ее версий и некоторыми нашими наработками.

Этот текст ориентирован именно на систему, здесь вы не найдете имена всех знаменитых героев мира «Калинорна», и не узнаете полную историю его воссоздания. Хотя нужные основы этого здесь есть. В будущем будет создана полная «РНВ» («Player's Handbook»), в которую войдет вся информация по «Калинорну», ее системе и миру. Многие из необходимой информации вы можете найти в Библиотеке главного сайта Калинорна.

«Калинорн» (а значит, и этот текст) будут время от времени обновляться – новыми расами, профессиями и прочим.

-Кому и что нужно читать-

Для тех, кто уже был в ролевых чатах и играл в них, можно посоветовать перейти к главе «Быстрая генерация персонажа, вход в игру». Там написано, как создать персонажа и анкету для «Калинорна».

Для тех, кто не ознакомлен с самим понятием «RPG» («Role Playing Game») мы попытались все максимально упростить и сделать понятным.

Игроки, которые уже играют или играли в «Калинорне» могут посмотреть обновленную информацию по расам, профессиям и умениям.

-Пояснения и термины-

«RPG» («ППГ») – Role Playing Game – ролевая игра. Так же термином «ППГ» обозначается в ролевых чатах все, что относится к ролевой игре. Например – «Я РПП злой» – «Мой ролевой персонаж злой».

«NRPG» («НРПП») – None Role Playing Game – не ролевая игра, вне ролевой игры. Термином «НРПП» обозначается все, что не относится к ролевой игре. Например игрок в чате хочет сказать всем, что пошел погулять с собакой. Он пишет – «НРПП: Ушел погулять с собакой, буду через 5 минут».

«Реал» – все, связанное с реальной жизнью или не относящееся к жанру фэнтези и его систематике, стилю.

Таким текстом будут обозначаться те вещи, которые нужно знать обязательно.

Так будут обозначаться примечания к текстам.

* * *

Быстрая генерация персонажа, вход в игру

Вы начинаете с создания «анкеты» («наброска») вашего персонажа. С помощью предоставленной вам информации придумайте и распишите персонажа так, как вы его видите, используя такой вид нумеровки и разлиновки его параметров и способностей, как вам нравится.

-Создание имени-

Имя вашего персонажа – первое, что видят другие игроки. Оно должно быть в стиле фэнтези – подойдут имена на таких языках как синдарин, кхуздул, квэнья и прочие.

Если вы затрудняетесь создать имя, то создайте его с помощью генератора имен, который можно скачать, набрав в поисковике «The Everchanging Book of Names v2.1».

Имена реальные (Дмитрий, Вадим, Александр), нарицательные (Волк, Ведьмак, Колдун), легендарные (Мерлин, Артур, Геракл), слишком длинные (Сэр Брайн Де-Троун Шассайн Каарский) и имена персонажей популярных книг не подойдут.

-Выбор расы-

После того, как вы выбрали имя, выберите расу. Раса вашего персонажа влияет не только на доступные ему профессии и умения, но и на его характер и манеру поведения.

Вы можете выбрать только ту расу, которая существует в Эриадоре, а именно:

Морской эльф. Первичный народ из общей расы под названием «эльфы», зовётся так же «азур» и «корабелы». Азур относят себя к наиболее высокоразвитой культуре Эриадора; они фактически олицетворяют изящество и смешение владения искусствами меча и магии. Основной язык Эриадора, Всеобщий, основан на «Elvaan», языке морских эльфов. Азур отличаются экзотической внешностью – бледной кожей и белыми или синими волосами различной светлости-темноты (от чёрных с синим отливом до фактически лазурных), а так же высоким ростом. Интеллигентные, чуть высокопарные, морские эльфы так же подчиняются таинственному «Зову», который привлекает их к водным просторам, особенно морям и океанам; их выдающиеся способности к ориентированию прочно закрепили за ними статус лучших мореплавателей, сравниться с ними, возможно, могут лишь норды. Мораль, этика и устрой древних рас предполагает, что ее представители обучаются только одной профессии и очень углубленно.





Лесной эльф. Часть эльфов, «Зов» которых к морям сменился на схожее влечение к лесам. Подобных эльфов так же называют «дикими эльфами» и «зелёными эльфами». Они быстры и легки телом и разумом, а из-за долгого проживания в лесу они приобрели возможность различать даже самую мелочь в кромешной темноте. Несомненно, лучших лучников в Эриадоре просто не существует. Бурный характер лесных эльфов – смесь жестокости и недоверия с добродушием и любопытством – заставляет их постоянно покидать родные леса в поиске новых

ощущений. Лесные эльфы ниже прочих эльфийских рас, их глаза чаще зелёные и карие, а волосы чёрные. Самое крупное поселение лесных эльфов – Фенавьель – закрыто для всех других рас могущественной магией и «крылатыми» отрядами следопытов, способных перемещаться по деревьям так же быстро и бесшумно, как и по земле.

Полуэльф. Вспыльчивые и эксцентричные, своенравные и волевые полуэльфы происходят от человеческого и эльфийского родителя. Характером и способностями полуэльфы вышли интересными – совмещают в себе страсть к познанию, любопытство, многообразие человеческих принципов и влечений; одновременно с этим в их жилах течёт практически голубая эльфийская кровь, что даёт им интуитивное, подсознательное понимание магии и искусства. С такими характеристиками полуэльфы по мере взросления либо приходят к пути бедного, но неунывающего странника, либо искусного чародея. Полуэльфы часто рождаются светловолосыми и голубоглазыми (хотя зависит от того, был ли родитель морским или лесным эльфом). Наиболее известные барды – именно полуэльфы.



Фея. Удивительный маленький народец фей проживает чаще всего незаметно. Весёлые, жизнерадостные, неунывающие и оптимистичные феи охраняют заповедные участки лесов, рек и гор. Их рост не превышает две человеческие ладони, голоса мелодичные. За спиной феи несут пару крыльев, напоминающих крылья бабочки. Одеваются они в простые одежды, сотканые из цветочной пряжи; говорят – как будто вторят журчанию ручья или шелесту листьев. В города фаэрия обычно прилетают с птицами, пытаясь узнать ответ на свой извечный вопрос – «Кто же такие эти люди?». Внешность фей различается от того, к какому времени года он или она привязаны. Феи бессмертны, дружат с эльфами, обладают магической кровью и повелевают «Изумрудным Сном» - заставляют засыпать растения и цветы зимой и пробуждаться летом.



Триронец (человек). Основная человеческая линия раскинулась по всему Эриадору - в Калинорне, Гедерне, Нордкапе, Хиасаши, Хануте, Каршассе и Аквитоне. Люди - сравнительно молодая, но очень многообещающая раса. Их раскованность в идеях, поведении и морали позволила им быстро и легко покорить большие участки земли и расплодиться на них с феноменальной скоростью. Не смотря на то, что их кровь не «голубая» (не бессмертная), и живут недолго, люди компенсируют это невероятными способностями к обучению - они могут постигнуть множество наук за кратчайшие сроки; не выдающиеся физические качества триронцы компенсируют отменной выучкой, прозорливостью в торговле и учтивостью; а так же прекрасно дисциплинированной армией - пехотой, лучниками и конницей. Триронцы делятся на светлокожих с раскосыми глазами Хиасов; Срединников с чёрными или светлыми волосами и розовой кожей; и темнокожих, высоких и черноглазых Южан.



Грассарец (триронец светлой крови) «Отмеченный» род людей, который, хоть и не выделяется многочисленностью, но обладает феноменальными способностями к светлой стороне магического искусства. Так же называемые по имени величайшей из драконов - «Элькебрет» («Серебряные»), грассарцы обычно занимают ложи в правящих династиях благодаря мудрости и самоотверженности.



Они живут примерно столько же, сколько гномы - (от трёхсот до пятисот лет) и осторожно заключают браки, дабы их род высокой крови не был прерван. Многие светлые жрецы и воины Палатината произошли из грассарцев, подходя как по способностям - отменная сила воли и уверенность в своих силах, так и по внешности - золотистые глаза и платиново-блондинистые или пшеничные волосы. Не смотря на всю силу воли, дети и взрослые грассарцев нередко болеют, возможно, расплачиваясь за долгий возраст и магическое искусство слабостью и аристократической уязвимостью.

Изверг (триронец темной крови) Третья линия людей появилась от демонического воздействия на человечество около двухсот-четырёхсот лет назад. Ранее одержимые демонами (и волшебными демоническими течениями энергий) люди превратились в нечто большее (или нечто меньшее), чем они были. Изверга легко определить в толпе - по его манере ярко и контрастно одеваться, по глазам и волосам - немыслимые сочетания цветов; а так же



вторичным признакам – рожки, хвосты, копытца, вертикальные зрачки, клыки (всё вместе или по отдельности) и хрупкое, нескладное, экзотичное строение тела (всегда). Извергам пришлось несладко за своё существование, и пока они не получили официальное признание им приходилось скрываться от остальных рас – звание лучших воров Эриадора приклеилось к ним навсегда. С извергами нужно держать ухо в остро – их личности непредсказуемы.

Оборотень. Последний человеческий род на самом деле является эльфийским (получившие разум животные научились превращаться в асур в давние времена), однако



его принято привязывать к людям из-за многообразия форм и видов оборотней. Оборотни очень схожи с лесными эльфами, и нередко заводят с ними дружбу, а иногда даже вступают в браки (хоть и редко – оборотни чаще всего вступают в браки только со своими соплеменниками). Характером оборотни ещё более замкнуты, чем лесные эльфы. Внешность отличается жёсткими, но привлекательными чертами лица и очень красивыми и плавными телодвижениями. Их способность менять форму в звериную (на деле же они

приобрели способность становиться людьми) вошла в легенды, как и бессмертие – во время каждой смены формы оборотень омолаживается.

Скалистый гном. Потомки самой древней из существующих рас ростом немного ниже людей, а черты их лица поразительно схожи с эльфийскими, не смотря на то, что мужчины скалистых гномов носят курчавые, роскошные бороды. Называя себя так же «Мирайд», скалистые гномы – повелители науки. Нет более умелых алхимиков, математиков и механиков, чем скалистые гномы – они придумали основные положения всех точных наук, научились определять время по звёздам (а впоследствии создали и звёздные, солнечные и водяные часы), а так же привнесли в Эриадор оружейное (и металлургическое) дело. За мастерство в магии мирайд расплачиваются идентичной уязвимостью практически ко всем её проявлениям. Учитывая относительное бессмертие (мирайд живут около шестисот лет) и магический талант, мирайд можно назвать «гномьей аристократией» Эриадора. Скалистые гномы все как один желают доказать свою связь с истинным, вымершим родом древних Мастеров, а так же постичь непостижимое – тайны бытия и жизни после смерти.





Глубинный гном. Иной род гномов разительно отличается от скалистых. Крепкие, невысокие, мускулистые, плечистые «Морад» («Щитоносцы») просто созданы для того, чтобы крепко держать секиру – в бою и молот – в кузнице, не смотря на грубость их рук они так же успешно справляются с отмычками и другими инструментами (щитоносцы не называют себя бродягами или ворами – они зовут себя «Добытчиками Сокровищ»). Глубинные гномы достаточно просты в своих желаниях – нет им большего

удовольствия чем, получив свою долю славы, осесть в богато обставленном доме среди сыновей и внуков и рассказывать о своих подвигах, попивая лучшее в своём роде гномье пиво. Среди человеческих народов глубинные гномы берут роли оружейных инструкторов, элитных наёмников и учителей кузнечного дела. Так же, даже самый невзрачный щитоносец обладает фантастической сопротивляемостью к любым магическим воздействиям – однако и расплачивается за это абсолютным отсутствием чародейского таланта

Орк. Цивилизованные страны долгое время подвергались набегам диких племён орков до тех пор, пока их, как и извергов, не оставило в покое демоническое влияние. Тогда и открылся истинный характер орков – мудрого, кочевого народа людей-монстров, ныне в многочисленности проживающего в низинах под Глор-Алайном и западных степях. Жестокие, но благородные орки быстро прославились за свою непоколебимую ярость и сопротивление трудностям в битвах и завоевали расовую независимость в регулярных армиях бок о бок с триронцами. Облачённые в тяжёлые доспехи и вооруженные секирами и молотами орки признаны лучшими, равными глубинным гномам воинами авангарда. Некоторые находят общество орков слишком грубым и невежественным, но у них есть многому чему поучиться – например преданности своему слову и народу, равенству между полами. В плане магии орки всё ещё практикуют шаманизм (упрощённый друидизм).



Вампир. В большинстве стран вампиризм преследуется законом, и носители этой «болезни» подвергаются смертной казни. Вампиры так же называют себя «каинитами», хотя на самом деле они являются сильно извращённой формой эльфов, древней практически настолько же, насколько древние сами азуры. Созданные тёмным богом варианты «Совершенный шпион/воин/маг» и им подобные обладают сверхъестественными способностями, немалой силой и подвижностью. Однако, вампиры не



выносят солнечного света, который убивает их практически мгновенно, так же жестокие ожоги им доставляет серебро. Истинных вампиров («мёртвых асур» возрастом более пятисот лет) существует не более десятка, куда больше – людей, которые из-за своей «простой» крови легко обращаются в вампиров. У вампиров наличествует сложная иерархия, со всеми аспектами которой ознакомлены только избранные их представители.

Вампир – трудная для игры раса. Они умирают на солнечном свету и обязаны ВСЕГДА скрывать свою истинную сущность. Упрощенная книга правил не сможет вместить все аспекты игры вампиров – эту расу нужно изучать на специальном сайте вампиров.

-Выбор класса и профессии-

Существуют всего два класса, которые определяют – сможете ли вы пользоваться магией или нет – это Воин и Маг. Классы подразделены на профессии, которые поделены на три группы – простые, сложные и специальные. Вторая и особенно третья группы могут быть трудными для отыгрыша новичками, потому как требуют выполнения определенных обязательств.

Также есть специальный класс «Уникальный». Уникальные классы являются особенными профессиями, которые подразумевают индивидуальный подход и высокий уровень отыгрыша. **Уникальный класс можно взять только по решению Главного Мастера Сюжета, начиная с 6-го уровня.** Они могут относиться, как к категории «маг», так и к категории «воин» и предполагают дополнительные знания в предполагаемой области отыгрыша. Для этого необходимо ознакомиться со всеми материалами на данную тему. Скажем, профессия «ласхаделианец» предполагает углубленных знаний про Орден Ласхадэля. Об этом можно прочитать в библиотеке или узнать у Мастеров Сюжета. Уникальные способности этого класса развиваются по другим законам и предполагают игру с Мастером. Подробнее о развитии уникальных способностей данного класса можно узнать из специальных источников, на которые вам укажет Мастер.

У всех профессий есть уникальные умения. Таким образом, вам нужно сначала выбрать свой класс (Воин или Маг), а затем профессию, которая подходит вашей расе и классу, и, разумеется, подходит вашему персонажу.

Если ваша профессия подразумевает владение магией, вам нужно выбрать одно заклинание, которое знает ваш персонаж. Его нужно придумать самому и дать собственное название. Это должны быть самые простейшие и слабые заклинания – вроде огненной стрелы или лечения легких ран (зависит от того, какой магией вы владеете).

Список профессий:

Профессии Класса: Воин

Простые профессии:

Наемник. Самое лучшее описание для профессии наёмника – «герой-авантюрист», который сидит за столом в таверне и ждёт, пока на его глазах начнёт разворачиваться какое-то событие, в котором он понадобится, чтобы кому-то помочь (а кому-то помешать) и набить свой кошелёк. Наёмники могут быть подлыми и благородными, искать только денег или же гнаться за славой, одним словом они зарабатывают себе на жизнь умением сражаться. И



если кто-то махает мечом просто от дури, то наёмник может владеть им не хуже профессионального фехтовальщика – он сидит в таверне именно потому, что побывал во многих битвах и выжил в них – хитростью или силой победив противников.

Начальные умения наемников:

Средние доспехи

Боевое оружие

Щиты

Дрессировка

Верховая езда

Бродяга (вор). Кто-то восхищается искусством бродяг, кто-то его презирает. За ними извечно охотится гвардия, но бродяги не были бы бродягами, если б не могли укрыться от «псов порядка». Воры, мошенник, плуты – так их ещё называют. Кто-то использует своё искусство, чтобы разбогатеть, кто-то – чтобы послужить обществу (последние берут роли шпионов и дипломатов). Бродяги за свою жизнь научились прятаться от чужого взора, вскрывать замки и искать и обезвреживать ловушки, а так же знают, как и куда правильно ударить, чтобы лишить человека жизни быстро и бесшумно. Ко всему прочему у них прекрасно подвешен язык и они могут продать дороже, чем купили, и купить дешевле, чем им изначально предлагают.



Начальные умения бродяг и воров:

Простое оружие

Легкие доспехи

Скрытность

Очарование

Атака со спины

Очистка карманов

Работа с ловушками

Определение шума

Лазание

Взлом

Рыцарь. Достаточно грубо было бы сравнивать рыцарей с наёмниками, но во многом они схожи – так же ищут приключений и адреналина. Однако же рыцари – выходцы богатых семей, решивших прославить свой род благородными (или жестокими) делами. Они владеют оружием не столь хорошо, как наёмники, однако куда лучше их экипированы. Ко всему прочему их главная цель – не слава, а желание занять высокое положение в какой-то структуре, дабы накопить достаточно золота чтобы



получить титул богатого и влиятельного лорда. Рыцари обычно служат закону и, когда получают собственный замок или башню, высылают по требованию страны отряд из своих людей на войну, коли такая намечается. Рыцари могут сеять ужас, ведя армии тёмных сил, или быть надеждой в светлый час, сверкая доспехами на стороне света. Так же существуют странствующие рыцари – со своими особенными правилами.

Начальные умения рыцаря:

Средний доспех

Тяжелый доспех

Щит

Боевое оружие

Геральдика

Дипломатия

Конструирование

Верховая езда

Ремесленник. Жизнь в большом городе всегда разделяет людей на продавцов и потребителей – продавцами являются ремесленники, которые, в отличие от своих сверстников, не взяли в руки меча или свитка с заклинанием, а пошли по пути спокойной и ладной жизни. Это, однако же, не означает, что ремесленники сидят на месте – очень часто они срываются в какое-нибудь путешествие, чтобы узнать об особенных материалах и других возможностях создания изделий, к которым они питают любовь – так кузнец мечтает попасть в Глор-Алайн, аптекарь в Фенавьель, а художник в Шассайн-Кар. Одним словом, ремесленники – мастера, которые овладели кузнечным, столярным, тканым и тому подобными делами.



Начальные умения ремесленника:

Простое оружие

Легкий доспех

Оценка

Дрессировка

Возничество

Земледелие

Ремесленничество

Огранка

Аристократ. Особый слой общества, который противопоставляет себя ремесленником, или стоит над ним. Это элита общества, которая рождается, воспитывается и живет лишь с одной целью – управлять обществом. Аристократия происходит от слова «благородный», все их воспитание с младенческого возраста направлено на достижение определенного положения в обществе. Нередко многие из них становились превосходными правителями, полководцами, героями. Другие же напротив отмечались



восстаниями, предательствами и разрушением. Они обладают обширными знаниями во всех областях жизни – культуры, воинском искусстве, магии и т.д. Аристократы, как представители элиты, всегда занимают высокие посты в обществе, власти и армии. А еще они превосходными специалистами в области интриг.

Начальные умения аристократа:

Средний доспех

Боевое оружие

Геральдика

Дипломатия

Интриги

Конструирование

Верховая езда

Сложные профессии:

Следопыт. Следопыты дали себе клятву хранить путников, города и деревни от различных тварей, которые иногда показываются на свет и наводят среди людей шороху. Их сердца всегда открыты и благородны, они готовы помочь слабому и защитить обиженного, при этом редко вспоминая о законодательстве Калинорна и законодательстве вообще. Следопыты так же оберегают природу и нейтральных животных. За их благородство Иемва дал им способность говорить с животными, читать следы и получать кров и пищу от леса, а Ариох научил их искусству стрельбы из лука и снабдил отличным здоровьем и зрением. В лесу следопыт – опасный противник, который может лишить жизни множество противников, и те даже не поймут, что произошло.



Начальные умения следопыта:

Легкий доспех

Средние доспехи

Боевое оружие

Четкая стрельба

Скрытность

Определение шума

Зоология

Выживание

Бард. Восторженные или спокойные, эксцентричные или мудрые, барды никогда не сидят на месте. Их желание прославиться доходит до того, что они учат не только искусство лютни, но и меча, а иногда и магии. Они дали обещание Исжинше до самой старости восхвалять её, и стараются наполнить музыкой Эриадор всеми возможными силами. Барды так же являются оболстительными жуликами, однако они никогда не совершат исконно подлый поступок (например предательство друга) из опасения запятнать свою «совершенную» репутацию. Барды настолько посвятили себя музыке, что Исжинша вплела в их голоса и инструменты толику Искусства, создав подвид

музыкальной магии. Этот особенный подвид музыкантов организует Орден Ноты, в котором основным законом является помощь своим соратникам.

Начальные умения бардов:

Легкий доспех

Простое оружие

Очарование

Геральдика

Древняя История

Тайные языки

Очистка карманов



Специальные умения:

Музыкальная магия – бард может вливать в свою музыку часть волшебства и веры в Истиншу. Это может быть использовано в нескольких направлениях:

Баллада о Лорде Вальдере (и другие боевые баллады) – увеличивает атакующие и боевые умения соратников барда.

Песнь о Четырёх Архимагах (и другие волшебные баллады) – увеличивает магический потенциал и сосредоточенность соратников барда.

Сказ о внешности Носферату (и другие таинственные баллады) – вызывает страх и неуверенность в противниках барда.

Колыбельная Эмпата (и другие усыпляющие баллады) – заставляет окружающих успокоиться и в конце концов заснуть волшебным сном, так же влияет на зверей.

Специальные профессии:

Берсеркер. Их так же называют варварами, бунтарями и даже дикарями. Берсеркеры – воители, познавшие силу своей ярости и внутренних инстинктов. Их искусство пришло от орков, и быстро распространилось среди воителей всех мастей. Берсеркеры тренируют свои чувства и способности до такой степени, что могут во время боя входить в экстаз, позволяющий им не чувствовать боли и сражаться с вдвое большим упорством и силой чем прежде. Их способности нередко выходят за пределы человеческих возможностей, однако после такого экстаза «варвары» становятся слабы и даже беспомощны (случались и смерти). Берсеркеры служат в элитных боевых отрядах, задача в войске которых – прорваться к вражескому командиру, и, не взирая на раны, сразить его. «Варвары» однако берут более яростью и нечувствительностью к боли, чем мастерством. Учитывая то, что «варвары» пришли из племён орков, они исторически изучают так же мастерство ориентирования на местности и выживания.

Начальные умения берсеркера:

Легкий доспех

Средние доспехи

Боевое оружие

Быстрое передвижение

Выживание

Специальные умения берсеркера:

Ярость – берсеркер может впадать в боевой экстаз, дающий ему преимущество в силе и выносливости один раз плюс ещё один раз на два уровня. Для того, чтобы впасть в это состояние берсеркеру требуется два хода, в течении которых он ищет «искру» внутри

себя и разжигает её в костёр ярости. Для того чтобы впасть в такое состояние берсеркеру нужен наружный активатор – он может прийти в ярость от жестокой обиды, страданий своих друзей или во время битвы – но не просто так. Во время ярости берсеркер получает следующее: увеличение силы примерно в 1.5 раза; увеличение здоровья примерно в 2 раза; уменьшение чувствительности к боли примерно в 2 раза; сопротивление воздействию на свой разум (магия разума) в 15%; увеличение запасов сил примерно в 2 раза; увеличение скорости примерно в 1.5 раза.

«Ярость» длится примерно шесть-десять минут (три-четыре хода) плюс ещё минута (полхода) на уровень. С ростом в уровне бонусы за ярость увеличиваются, а негативные последствия уменьшаются.

После того как ярость заканчивается, берсеркер впадает в состояние, близкое к коме. Он может двигаться, но как если бы был сражён сильнейшей болезнью; его бонус к здоровью теряются, и если полученные раны превосходят его начальное здоровье, то без оказания немедленной помощи берсеркер может скончаться на месте.

Неуправляемая ярость – существует шанс (примерно 5%, т.е. 19-20 на кубике d20), что берсеркер от смертельной раны или ужасающей обиды (пример – смерть друга) впадёт в состоянии ярости незамедлительно. Эта ярость сильно отличается от обычной, ибо берсеркер не контролирует её – ярость заканчивается лишь после того, как берсеркер уничтожит всех возможных противников. Если берсеркер пробудет в «Неуправляемой Ярости» больше, чем он может пробыть в обычной «Ярости», он погибнет незамедлительно. Чтобы вывести его из такого состояния нужно весьма постараться, подбирая нужные слова и действия, которые могли бы успокоить «варвара».

Требования:

В своём большинстве все варвары – очень свободолюбивые люди. Так как искусству ярости таких воинов обучают орки, которые ненавидят рабство и ограничения во всех ипостасях, они так же «грузят» своими принципами и своих учеников. Поэтому нередко случалось, что злой, меркантильный и эгоистичный берсеркер «срывался с цепи» при виде рабов или работорговли и начинал восстанавливать справедливость (в таком понимании, какой он её видит – с большим количеством жертв). «Варвары» могут быть честными и благородными воинами или же жаждущими крови и боя агрессорами – но они ненавидят ограничение свободы – это заложено внутри их искусства и инстинктов.

Берсеркер, который намеренно избегает конфликтов с, допустим, работорговцами, теряет свою свободу и свободу своего внутреннего «я», заложенного в него учителем, и становится простым наёмником своего уровня, делённого на два. Это происходит, разумеется, медленно, не так, как подобное «предательство» у паладина.

Паладин. Фактически паладины являются рыцарями, однако они отказались от своего богатства и интриг двора, после чего пошли на обучение в церковную школу, где поклялись всегда и везде следовать законам общества и правилам вселенского Добра. Паладин – рыцарь без страха и упрёка, защитник слабых и угнетённых, романтик, странствующий по миру и прославляющий Орден, свою Даму Сердца и Честь. У каждого паладина есть свой девиз и собственный герб, а так же святой символ Аэкриума на груди, он так же является поклонником дамской



красоты и стремится найти некую женщину, в которой он мог бы видеть образ пресвятой Матери Всего (это не относится к женщинам паладинам). Когда простые люди страдают, как луч света из-за туч появляется паладин в сияющих доспехах, даю щий надежду. Паладин стремится отыскать компромисс и действовать на благо всех сторон, руководствуясь «Кодексом Чести» и своим сердцем.

Когда Орден даёт паладину отдых, он стремится помогать гвардии города и искоренять несправедливость. Кем бы не был в прошлом паладин, после становления в Ордене он навсегда получает титул «Сэр» (или же «Леди»), что делает его равным самым богатым лордам и аристократам.

Если паладин нарушает данные ему клятвы и совершает поступок, недостойный его, Орден немедленно накладывает на него строгий закон, при котором он должен немедленно уйти и неделю проводить в молитвах в одиночестве. При втором проступке паладин навсегда изгоняется из Ордена и становится Падшим Паладином, которого стремятся заполнить на службу силы Тёмного Ордена.

Начальные умения паладина:

Средний доспех
Тяжелые доспехи
Боевое оружие
Щит
Геральдика
Дипломатия
Верховая езда

Специальные умения паладина:

Молитва – паладин лечит лёгкие и средние раны наложением рук и молитвой один раз в день плюс ещё один раз за каждый свой уровень.

Бесстрашие – отважность паладина даёт его соратникам иммунитет к страху и придаёт им уверенности.

Изгнание нечисти – позволяет уничтожать слабую, обездвиживать среднюю и ослаблять сильную нечисть (умертвий) раз в день плюс ещё один раз за каждый уровень паладина.

Поразить зло – один раз в день паладин может собрать всю свою волю и веру и нанести сокрушительный удар в ближнем бою по злему (демону, вампиру, нежити) существу, нанеся вдвое большее количество повреждений и получая удвоенный шанс попадания по цели.

Высшая цель – в девяноста процентах случаев паладин предугадывает подлый удар ему в спину, ибо его бог не даёт своему послушнику умереть от несправедливости, искоренению коей паладин посвятил своё существование.

Требования:

Пожалуй, по серьёзности и строгости нет более сложной профессии, чем паладин. Паладин – идеал светлого воина. Он обязан руководствоваться высокими моральными принципами, совмещать в своих действиях закон, свой кодекс и своё сердце.

Черный Страж – антипод паладина. Как рыцарь он обладает своим гербом и девизом, как рыцарь должен следовать некоему кодексу чести, во многом схожему с кодексом паладина. В жизни Черного Стража жестокость соседствует с благородством, безумие с чистой помыслов. Черные Стражи – воины профессионалы, чья жизнь посвящена служению Тьме, но их слово так же нерушимо как слово данное паладином. Вопреки всеобщему мнению для Черного Стража слова «Клянусь честью!» – не пустой звук. Черный Страж всегда руководствуется своим личным суждением, но и в нем старается действовать согласно своему «Кодексу Чести» – так никогда нельзя увидеть его за убийством невинных или изнасилованием. Черные Стражи это не воплощение вселенского Зла – часто угрюмые и молчаливые, но так же иногда весёлые и общительные, они исполняют поручения выдаваемые им Орденом и их богом – Маденратом. В бою Черные Стражи руководствуются принципом «Нет пощады!». Жизнь Черного Стража – путь по лезвию бритвы, каждый день творя жестокость над своими врагами и видя жестокость других, он все же должен быть благороден – в его душе вечно будет идти борьба между разумом и сумасшествием. Черные Стражи не боятся смерти.



Черный Страж всегда руководствуется своим личным суждением, но и в нем старается действовать согласно своему «Кодексу Чести» – так никогда нельзя увидеть его за убийством невинных или изнасилованием. Черные Стражи это не воплощение вселенского Зла – часто угрюмые и молчаливые, но так же иногда весёлые и общительные, они исполняют поручения выдаваемые им Орденом и их богом – Маденратом. В бою Черные Стражи руководствуются принципом «Нет пощады!». Жизнь Черного Стража – путь по лезвию бритвы, каждый день творя жестокость над своими врагами и видя жестокость других, он все же должен быть благороден – в его душе вечно будет идти борьба между разумом и сумасшествием. Черные Стражи не боятся смерти.

Начальные умения черного стража:

Средний доспех

Тяжелые доспехи

Боевое оружие

Щит

Геральдика

Дипломатия

Верховая езда

Специальные умения черного стража:

Проданная душа – Чёрный Страж является полной противоположностью паладину, он стоит на пути Тьмы и выполняет волю Тёмных богов, часто даже продаёт душу Темным богам, за что и получает сие особое свойство. Везунчики, любимцы судьбы, как часто их именуют простые смертные (+1 ко всем положительным броскам).

Враг света – Черный Страж – порождение эгоизма, честолюбия и зла. Даже подобные сквайры обретают от богов особые свойства, которые помогают им в борьбе со светлыми явлениями. Черный Страж получает сопротивление магии Света и магии Воздуха (или Воды по выбору) равное 5%.

Паразитизм – способен, подобно зеркалу, перенести часть своих ран на другого человека, находящегося в пяти-семи метрах от него.

Страшущий взор – один раз в день черный страж может навести заклинание «страх». Более подробно – читайте в «умении продвинутых профессий».

Темный покров – Взывая к темным силам, подобно благословию, что требует один ход, Черный Страж может получить +10% сопротивления любой магии на три хода. Способность применяется один раз в день.

Требования:

Пожалуй, по серьёзности и строгости нет более сложной профессии, чем Черный страж. Черный страж – идеал темного воина. Он обязан руководствоваться моральными принципами, совмещать в своих действиях как закон, свой кодекс и своё сердце, так и совершенно противоположные величины – подлость, предательство, равнодушие к соперничеству.

Монахи. Таинственные кланы монахов находятся в Эриадоре в нескольких странах. Главное занятие монахов – совершенствование своего тела и разума, и в своих тренировках они достигают невероятных вершин, получая возможности, превосходящие человеческие. Они не используют никакого оружия кроме установленного их орденом, но особенно их мастерство велико в рукопашном бою – живые молнии побеждают вооруженного противника голыми руками. В Эриадоре существуют три клана монахов, ищущих разные цели, и у каждого из них есть как свои, необычные способности, так и общие навыки.

Существующие кланы:

Монахи Солнечного Диска – этот клан стремится познать гармонию в мире с окружающими. Они скромны и смиренны, и их основное занятие – помощь больным и несчастным. Когда приходит время боя, они останавливают противника мягкими и спокойными движениями, используя его же энергию, и никогда не убивают своего противника, стремясь лишь обездвижить его. В качестве символа носят медную монету с отверстием, в которое вдет шерстяной шнурок, обматывая этот амулет вокруг кисти левой руки. Их одежды представляют собой сандалии и коричневую или серую рясу, подпоясанную верёвкой. Молятся Аэкриуму. Чтобы понять боевой стиль этих, можно провести реальную параллель с айкидо.



Монахи Забытой Книги – те, кто вступают в этот клан, навсегда прощаются со своим прошлым и посвящают себя поиску и сохранению древних знаний. Клан нейтральности направляет своих послушников в поисках старинных томов и свитков для пополнения огромной библиотеки. Мастерство этих монахов позволяет им гасить удары противника, а об их тело может сломаться самый крепкий шест. Прирождённые арбитры. На их груди на шнурке – миниатюрный тубус, в котором лежит первая страница их писания. Одежды их обычно самые простейшие – свободные штаны и рубаха. Молятся Ариоху. Чтобы понять боевой стиль этих, можно провести реальную параллель с каратэ.



Монахи Алой Руки – существующие для потакания желаниям королей и аристократов, они ищут совершенства своего тела, развивая искусство смерти до небывалых вершин. Ученики этого ордена служат убийцами, и тщательно считают своих жертв – ведь для каждой новой им нужно выдумать новую смерть. Их искусство позволяет причинить противнику максимальное количество боли. Жестокий клан. Их знак – никогда не снимаемая тёмно красная перчатка на правой руке. Одежды их малиновых с чёрным

цветов, или просто чёрных. Молятся Ватсизи. Чтобы понять боевой стиль этих, можно провести реальную параллель с ниндзю-цу

Начальные умения монахов:

Простое оружие

Боевые искусства

Увертливость

Скрытность

Определение шума

Лазание



Специальные умения монахов:

ВСЕ монахи (включая и остальные два клана) могут лечить обычным способом (как хорошие лекари), но только монахи Солнечного Диска могут лечить с помощью кай.

Невыполнение правил и обязанностей сулит:

Клан Солнечного Диска – проведение времени в молитвах, за большие – проведении жизни отшельником.

Клан Забытой Книги – проведение времени в молитвах, за большие проступки – долгие телесные упражнения, за ещё большие – пожизненное заточение в Ордене.

Клан Алой Руки – долгие телесные упражнения, за большие проступки – пытки, за высшие – смерть.

Профессии Класса: Маг

Простые профессии:

Элементалист. Магия четырёх стихий обычно выражает искусство элементалиста. Это люди (или нелюди) которые идут по пути слияния с определённой стихией и получения могущества. Их искусство основано на вере в определённые источники и стихии, с помощью которого они изменяют мир и постигают тайное. Способность к магии у таких персон заложена в крови, и выбор стихии, которой они будут поклоняться, зависит скорее от личных предрасположенностей и характера, или особенностей рождения. Им доступны волшебства, которые строят Макровселенную – огонь, вода, земля и воздух. Такие маги могли выучиться из желания власти, по требованию родителей, для сохранения собственной жизни и так далее.



Фамильяр (правила для всех магов):

Каждый волшебник исторически имеет в слугах какого-то небольшого животного, которое служит советчиком, шпионом или разведчиком. Это животное обычно не превышает размеров кошки, и эмпатически связано со своим хозяином. У него есть 50% сопротивляемости к той магии, к которой более всего предрасположен маг. Оно намного более живуче и, из-за своей мистической структуры, владеет речью и разумом в отличие

от обычного существа. Фамильяром может быть малое создание наподобие крысы, кота, жабы, змеи или ворона; элементарное создание, такое как малая саламандра; демоническое как мелкий бес, чёрт.

При смерти фамильяра маг получает сильное потрясение и может даже потерять сознание. Для призывания другого фамильяра маг должен воссоздать особый, сложный ритуал.

Начальные умения элементалистов:

Простое оружие
Древняя история
Тайные языки
Астрология
Владение магией
Фамильяр
Концентрация
Огранка

Некромант. Особенности магии, которые посвятили себя магии смерти и изучению не стихийного, а мёртвого мира, некроманты часто вселяют ужас в простых людей из-за того, что используют таинственные ритуалы. Способность к поднятию мёртвых так же не придаёт им хорошей репутации, однако ничто не заставит некроманта свернуть со своего пути. На самом деле некромантов часто путают с тёмными жрецами, совершая одну большую ошибку – некроманты никогда не участвовали в открытых войнах, и они не расположены к поднятию сотен скелетов с последующим натравливанием их на крестьян. Некроманта трудно отличить от обычного человека; они так же всегда выглядят моложе своих лет. Некроманты стремятся к бессмертию, вечному телу и познанию тайн Другого Мира, что делает их нейтральной, отстранённой силой, и равняет с учёными и алхимиками. Тёмная магия не делает их злыми и жестокими, но придаёт им немного холодности и некоего бездушия.



Некроманта трудно отличить от обычного человека; они так же всегда выглядят моложе своих лет. Некроманты стремятся к бессмертию, вечному телу и познанию тайн Другого Мира, что делает их нейтральной, отстранённой силой, и равняет с учёными и алхимиками. Тёмная магия не делает их злыми и жестокими, но придаёт им немного холодности и некоего бездушия.

Начальные умения некромантов:

Простое оружие
Древняя история
Тайные языки
Врачевание
Астрология
Владение магией
Фамильяр
Концентрация
Огранка

Ведун. Обычно ведуны под скромным титулом знахаря или лекаря стремятся изучить Другой Мир, как и некроманты, и отточить своё искусство в поиске знаний и бессмертия,

но идут иным путём, стараясь изучать жизнь и её светлые проявления, а не смерть. Это очень харизматичные и любимые народом люди, которые всегда готовы предложить свою помощь раненому. Они познали определённые магические течения, которые вдыхают жизнь во всё сущее, и мог ут, как и некроманты, вернуть любое существо с из-за грани, но не бездушным, а живым, со всей прошлой памятью. Таким образом Орден Ведунов и Орден Некромантов, где первые останавливаются в одиноких домиках в лесу, а вторые – в мрачных склепах, уравнивают друг друга, иногда соперничая за звание Мастера по Знанию Иного Мира и ведя длинные философские дебаты о том, какая же – магия Жизни или Смерти – правильнее и важнее.



Начальные умения ведунов:

Простое оружие
Древняя история
Тайные языки
Врачевание
Астрология
Владение магией
Фамильяр
Концентрация
Огранка

Эмпат. Люди, которые родились со способностью читать мысли или двигать предметы с помощью особенного искусства, основанного на их собственном разуме, зовутся эмпатами. Они гонимы среди простого народа по причине страха перед их силой, которая может подчинить себе разум другого существа, и либо умирают раньше, чем осознают самих себя, либо становятся опасными сумасшедшими. Те же, кто достаточно умны, чтобы обратиться за помощью к другим магам, тренируются в особых Кланах, познавая себя и свой разум, и после идя по миру с желанием помочь (или отомстить) людям, одновременно тренируя своё искусство. Эмпаты часто служат палачами, гвардейцами (работая с преступниками) или врачами (возвращая людей с болезнями души к нормальной жизни).



Начальные умения эмпатов:

Простое оружие
Древняя история
Тайные языки
Астрология
Владение магией

Фамильяр
Концентрация
Огранка

Сложные профессии:

Алхимик. В мире существует множество мистических компонентов и ингредиентов, комбинацией и изучением которых занимаются алхимики. Это строгие, выдержанные и серьёзные учёные, которые не имеют никакой магии внутри себя, однако могут вызывать её проявления с помощью зелий, свитков и жезлов. Владея видением, которое позволяет им видеть и ощущать магию внутри вещей, они постоянно торчат в своих лабораториях, иногда заставляя просыпаться городских пожарных, а иногда создавая работу гвардии по расчистке города от всяких



тварей, вызванных последствием экспериментов алхимиков. Все алхимики как один ищут секрет превращения обычных металлов в драгоценные и тайну вечной жизни. Разумеется, алхимики так же и полезны (если конечно не взорвут что-нибудь) – они могут вылечить большинство болезней, так же большинство магических предметов созданы знаменитыми алхимиками.

Особенности Предметной Магии:

Предметная Магия, которой владеют алхимики, это совершенно особенный подтип магии, который доступен и другим магам, но в куда более слабом варианте. Все ингредиенты так или иначе связаны с магическим балансом, и, соединяя их, алхимик может вызывать тот или иной эффект. Алхимик не может швырнуть огненный шар из своей руки, но может создать зелье, которое тоже можно швырнуть, и эффект его будет такой же, как у огненного шара. Учитывая то, что алхимик не изучает каждую магию по отдельности, он может придать своим зельям эффект любой (огонь, вода, земля, воздух, жизнь, смерть) магии. С увеличением опыта алхимик может создавать зелья, магические палочки и свитки с любым эффектом любой из шести магий, уровень которого будет равен уровню его Предметной Магии. Фантазия Алхимика ограничена только игровым Мастером, который должен чутко следить и заставлять отмечать алхимика то, что он создал, у себя в анкете, и контролировать силу его зелий и предметов (дабы «Золотой Грифон» не был взорван в тридцатый раз).

Начальные умения алхимиков:

Простое оружие
Древняя история
Тайные языки
Конструирование
Астрология
Владение магией
Алхимия
Огранка

Специальные профессии:

Жрец Аэкриума. Так же их называют «Жрецами Последней Надежды», жрецы Ордена Аэкриума (Ордена Света) объединившись с Палатинатом и его рыцарями Зари несут мир и процветание Эриадору. Одно время жрецы так же были воинами, мастерами боя, и сражались бок о бок с паладинами, поэтому исторически они продолжают изучать бой в доспехах одновременно с искусством магии. Сейчас они скорее лекари, чем бойцы, и давно уже не брали в руки булавы с окончанием в виде солнца с множеством лучей (традиционным оружием Жрецов Зари).



Как и паладины, жрецы Аэкриума приходят в Орден в молодости, часто это дети, которые по каким-то причинам лишились своих родителей, и обладают природным даром к магии. Изучая не только магическое искусство и искусство боя, но так же анатомию и строение большинства рас, чтобы эффективнее всего использовать возможности к врачеванию, после обучения жрецов направляют в долговременное паломничество к старым развалинам первого из храмов Зари и старинному алтарю Аэкриума. На время паломничества жрец даёт обет молчания.

После завершения испытания жрец Зари посвящается в первый церковный сан, и уже может либо служить при Ордене лекарем, либо отправиться в компании с кем-то из паладинов по миру, помогая нуждающимся. Такую пару – жрец и паладин – называют «Странствующим Мечом», ибо у каждого меча, символа Ордена, два лезвия.

Начальные умения жрецов:

Простое оружие
Легкий доспех
Древняя история
Тайные языки
Врачевание
Астрология
Владение магией
Концентрация
Огранка

Специальные умения жрецов:

Изгнание нечисти – особенный навык, который отличается от подобного навыка паладина, позволяет уничтожать слабую, обездвиживать среднюю и ослаблять сильную нечисть (умертвий) раз в день плюс ещё один раз за каждый уровень жреца; ко всему прочему этот же навык действует дополнительно на любых демонических созданий (т.е. им возможно изгнать демона); и на элементарных созданий (т.е. им возможно изгнать призванную магом огненную или любую другую элементарь).

Великая Молитва – последняя надежда, которая является в самый тёмный час. Жрецу Аэкриума намного легче установить контакт со своим божеством, чем тому же паладину. В отличие от заклинания магии Жизни, эффект молитвы не зависит от длительности – она всегда длится один ход, и может быть как бесполезной, так и призвать невероятно могучий эффект (жрецу следует помнить, что Аэкриум вряд ли причинит вред врагам жреца, но скорее усмирит их или наделит жреца некоей силой).

Требования:

Требования к светлым жрецам даже более велики, чем к паладинам. Жрец – это не просто справедливость. Не смотря на то, что ранее жрецы предпочитали военные действия, ныне кодекс Жрецов Зари сильно ограничивает их в подобных авантюрах.

Жрец Маденрата. В определённое время трон Маденрата занял некий иной бог, но после Змей вернул своё законное место. В Калинорне и Эриадоре в целом жрецов Маденрата недолюбливают, но и побаиваются одновременно. Это те люди, которые получили определённый отпечаток и несут в крови предрасположенность к Иному Миру. Жрецы Маденрата, они же «Носители Сумерек», отвечают за упокоевание всех неживых созданий «мирным» путём, различные обряды по усмирению демонов. Попутно они заняты изучением демонологии и истории, и, как и некроманты, ищут путь к власти; служат палачами, карая неугодных закону, и получая от этого нескрываемое удовольствие.



Как и жрецы Аэкриума, жрецы Сумерек обучаются искусству оружия и ношения доспехов, потому как их образ жизни требует подобных умений. Когда рождается некий ребёнок, подходящий под служение Маденрату, орден Света пытается изолировать его, а орден Тьмы – заполучить в услужение. По добная гонка продолжается и поныне. После обучения в Клане Тьмы, обрядов причащения и клятв, ученик полностью контролируется главой Клана.

Долгая служба в Ордене Сумерек не всегда делает жреца бессмысленно жестоким и несущим смерть каждому встречному, но накладывает отпечаток безразличия ещё более сильный, чем при тайном изучении некромантии; однако если бы жрецы Маденрата не охотились и не усмиряли излишне могучих магов, не уничтожали бы излишне сильные тёмные артефакты, вряд ли бы мир был так относительно спокоен. Подобные «партнёрские» отношения между Орденем Света и Кланом Тьмы поддерживают должный баланс (хотя обе стороны тайно борются друг с другом, мечтая об уничтожении стороны противоположной).

Начальные умения жрецов:

Простое оружие

Легкий доспех

Древняя история

Тайные языки

Врачевание

Астрология

Владение магией

Концентрация

Огранка

Специальные умения жрецов:

Изгнание нечисти – особенный навык, который позволяет уничтожать слабую, обездвигивать среднюю и ослаблять сильную нечисть (умертвий) раз в день плюс ещё один раз за каждый уровень жреца; ко всему прочему этот же навык действует дополнительно на любых демонических созданий (т.е. им возможно изгнать демона); и на

элементарных созданий (т.е. им возможно изгнать призванную магом огненную или любую другую элементарь).

Великая Молитва – последняя надежда, которая является в самый тёмный час. Жрецу Маденрата намного легче установить контакт со своим божеством, чем тому же рыцарю. В отличие от заклинания магии Смерти, эффект молитвы не зависит от длительности – она всегда длится один ход, и может быть как бесполезной, так и призвать невероятно могучий эффект (жрецу следует помнить, что Маденрат не даст ему помощи лично, но скорее найдет беду на его врагов).

Требования:

Бытие жрецом Маденрата – совсем не то, что бытие жрецом Азкриума. И здесь дело совсем не в принципах и вере, а больше в том, подчиняется ли жрец главе Ордена Тьмы или же нет. Основной закон – подчинение. Обычно глава Ордена Тьмы в чём-то схож с матерью или отцом – он любит своих жрецов и всячески убажует их, как своих детей. Перед законом и простыми людьми глава яростно охраняет своих жрецов и стоит за них горой. Однако это – внешняя видимость. Это так, но лишь по отношению к другим людям – сами жрецы понимают, что истинное наказание за неповиновение будет обдуманно и приведено к действию в самом Ордене. В обязанность жрецов Маденрата в любом случае входит успокоение «нелегальной» (неподчиненной Ордену) нежити любыми способами.

Друид. Как защитники природы, друиды стоят в стороне от сложностей мирской жизни. Их главная забота – наблюдение за продолжением установленных и неизменных циклов природы – это рождение, развитие, смерть и перерождение. Друиды склонны рассматривать все явления как циклические, битвы добра и зла – всего лишь вздымающиеся и падающие волны времени. Только тогда, когда цикл и баланс нарушен, друид начинает беспокоиться. Друидам вверена защита живой природы – особенно деревьев, диких растений, диких животных и посевов. Также они ответственны за своих последователей и своих животных. Друиды видят, когда какие-либо существа (включая людей) нуждаются в пище, убежище и защите от зла. Охота, сельское хозяйство и вырубка лесов для строительства жилищ – логичные и необходимые части природного цикла.



Однако друиды не выносят бессмысленного уничтожения и жестокой эксплуатации природы для чьей-либо прихоти. Друиды часто выбирают тонкие и хитрые методы мщения тем, кто загрязняет природу. Широко известно, что друиды как очень злопамятны, так и очень терпеливы. Часто дети, которые задыхаются в городах и постоянно пытаются избежать их, находят друзей-друидов, которые чувствуют подобных себе, и обучаются долгое время, становясь иерофантами – учениками.

Друиды владеют тремя стихиями и любимы животными. Они не любят проживать в городах, и обычно строят себе землянки или небольшие бревенчатые дома в глубоком лесу. Друиды и следопыты вместе организуют особую балансирующую Эриадорскую силу, сотрудничая с бардами и Орденом Света – на каждый регион Эриадора приходится один Архидруид, которому служат два Мастера Друида и несколько друидов-иерофантов.

Начальные умения друидов:

Простое оружие

Легкий доспех

Тайные языки

Врачевание

Астрология

Зоология

Владение магией

Концентрация

Огранка

Специальные умения друидов:

Родство – власть друида в лесу, в горах или у водных просторов (зависит от его выбора к магии) увеличивается вместе с его магической силой, и так же падает в местах, где природа ослаблена (в городах, подземельях). Между животными и жителями леса (русалками, феями, энтами) и друидами заключён чёткий союз, и они стремятся помочь друиду любым способом.

Очарование – друид обладает способностью не только общаться с животными, но и очаровывать их. Так он может успокоить и даже перевести на свою сторону до того враждебную к нему боевую собаку, или усмирить коня, который всегда считался буйным, даже если те не желают «договориться» с друидом эмпатически.

Требования:

Как уже было сказано – профессия друида достаточно редкая, потому как требует недюжинной выдержки и непредвзятости. Истинно нейтральных людей в мире очень мало, и, не смотря на то, что друид вовсе не холодный и мстительный чародей, его действия могут сильно раздражать обычных жителей. Как сказано в описании профессии – «Охота, сельское хозяйство и вырубка лесов для строительства жилищ - логичные и необходимые части природного цикла». Так и есть, и потому лишь когда этот тонкий баланс нарушается, друид показывает свою истинную сущность и могущество.

Если друид не соблюдает подобный кодекс, он лишается поддержки природы, теряет все свои способности, включая общение с животными; теряет всех своих животных последователей и объявляется врагом леса и других друидов.

Профессии Класа: Уникальный



Жрец Ласхаделя. Орден ласхадэлианцев зародился давно. Даже слишком давно для того, чтобы хоть одна хроника содержала строки о создании первого из Орденков - Ордена Десяти. Орден Десяти, судя по записям летописца Туррона Клим, не был напрямую посвящен богу Ласхадэлю. Жрецы этого Ордена поклонялись Магии, - чистым потокам сырого Волшебства, что пронизывают Вселенную и Хаос. Это поклонение сохранилось и по сей день, даже после того, как Орден Десяти пал, раздираемый распрями двух оппозиций -

Черной и Белой Масками Ласхадэля. Сейчас в Эриадоре существует множество разрозненных конклавов ордена, со своими законами, догмами и даже с собственным Советом Мастеров (высшей инстанцией ласхадэлианцев - вроде Трибунала Палатината) При чем нет известных конклавов, управляемых Мастерами, ступившими на путь Черной Маски Ласхадэля. Да, и о Масках, - по верованию ласхадэлианцев у бога Ласхадэля есть две маски - черная и белая. Белая маска олицетворяет милосердие, самоотверженность и, как ни странно, отреченность от чувств. Черная же маска олицетворяет власть, эгоистичность и эмоции. Впрочем, некоторые уверены, что есть и третья маска - маска Песка. Песчаные Маги - являющиеся самыми занятыми из ласхадэлианцев (и самыми скрытными) верят именно в эту - песочную маску, - по их мнению она являет собой высшую истину - высший нейтралитет и спокойствие. Немного о самих жрецах; жрецы в ордене разделяются на воинов и мудрецов - каджей и ларджей. Каджи - свободные воители, которые блестяще владеют клинком и сливаются с потоками Магии, чтобы придать совершенство своим боевым навыкам. Сливаю физическую оболочку и Магию. Каджи покидают обитель конклава, чтобы в странствиях познать свой путь, понять себя, найти свое место. Молодые послушники познают именно эту часть искусства ласхадэлианцев. Когда старики, отложившие оружие и стершие из памяти свои боевые кличи, напротив пытаются постичь истину Магии через размышления, медитации. Старики становятся ларджами и изучают уже совсем другие техники. Ларджи так же часто становятся на путь Странников - желая познать мир и найти гармонию между эмпирическим и мирским.

Уникальные способности жрецов:

Чувство Магии - это умение не является техникой, как таковой и доступно всем ласхадэлианцам, вне зависимости от того какой они выбрали путь, путь ларджа или каджа. В моменты опасности ласхадэлианец может представить будущее - на краткий миг, но этого порой бывает достаточно. Ласхадэлианцы способны предвидеть большую опасность, - ловушки, засады и тому подобное.

Отрицание Магического потока (доступно только каджам) - это умение может спасти жизнь рыцаря-каджа. Так как кадж посвящает свое тело Магическим потокам, в минуту крайней нужды они могут прийти к нему на помощь, прикрыть тело непроницаемым барьером, способным поглотить любое магическое возмущение, - прямо-направленное на каджа магическое заклинание первого уровня (на нулевом уровне; второго уровня - на третьем; третьего на седьмом).

Истинное Видение (только для ладжей) - из-за того, что ларджи посвящают свой разум служению потокам Магии - они могут видеть истинную природу вещей сквозь призму Магии. А именно - они могут точно определить какое заклинание пытается нацелить на них маг, а так же могут узнать какое оружие используется против них, либо могут идентифицировать любой предмет, так же определить невидимого врага (если он на уровень ниже) или узнать истинное обличье оборотня. (допельгангера)

Требования:

Требования поистине суровые. Если ласхадэлианец идет по пути Светлой Маски - он должен быть бескорыстен в своих поступках, должен отдавать последние деньги нищим, помогать по первой просьбе страждущим, а так же не вмешиваться в конфликты. К примеру, если вампир напал на человека прямо на глазах жреца - тот не должен помогать ни тому, ни другому, соблюдая нейтралитет. Так же любой ласхадэлианец пренебрежительно относится к магам и заклинаниям. Если же ласхадэлианец выбрал иной путь - путь Черной Маски, то он должен добиваться власти любыми путями, вынужден искать во всем свою выгоду, вмешиваться в любые конфликты (в союзе с сильной стороной), а так же добиваться торжества Магии через убийства всех и всяческих магов.

Если жрец нарушает обеты ордена, он лишается связи с потоками Магии, что автоматически обращает его в обыкновенного наемника (для каджей) или эмпата (для ларджей) в два раза ниже уровнем.

Рунолог. Что можно сказать о рунологах? До недавнего времени считалось, что их просто не существует. Слишком давно был снесен Храм, в Битве Богов последний раз могли наблюдать эффекты от Рун, тогда же в последний раз видели Великого учителя. Бывало, то там, то тут появлялся некто, владеющий Рунам. Но также как неожиданно он появлялся, также неожиданно он и исчезал. Говорят, что один из Архимагов Апонграссара – Великий Магистр Рун. Однако, кто скажет точно, если видна лишь фигура, образ, и нет действий? Маг Рун способен сделать то, что никто другой – оживить руну, иероглиф, слово, направить его, воздействовать им на других, и владеть им. Способность управлять «рисунком» -их сила и их слабость. Можно привести вырезку из трактата «Осколок Древности», составленного мастером Карлин Эрекниа: «...Маги, ступившие на путь изучения Рун, отличаются от других магов, также как и отличается их магия от магий других направленностей. Они часто замкнуты, любят размышлять сами с собой, вид их вызывает отвращение, так как красные глаза (от постоянного чтения), мешки под глазами (от редких часов сна), впалые щеки (от редких трапез) и другие нюансы внешности навевают на мысль о том, что такие маги – народ очень странный. И лишь старшие маги этой стези выглядят по-человечески. Они уже чаще выходят на люди, реже сидят за книгами, чаще спят, едят...» Маг, выбравший стезю Рун, по сути отрекается от окружающего мира. Очень сложная по отыгрышу профессия. Для гурманов.



Уникальные способности Рунологов:

- **Магия Рун** – особенный вид магии, который совмещает в себе все остальные вместе взятые.
- **Умения «Древняя История» и «Тайные языки» уровня «магистр»** – автоматически назначаются при выборе класса «рунолог».

Штрафы:

Не может использовать сложное оружие (только ударные, вроде жезлов, посоха).

Должен всегда иметь при себе рабочую тетрадь. До того, как достигнет ранга Магистра, рунолог должен записывать все изученные руны в рабочую тетрадь особыми чернилами

- Первые 5 уровней получает резист только к магии Разума (враждебная стихия).

Физически всегда слабы.

Хрономант. Достоверно о хрономантах ничего не известно. Первое упоминание о них датируется 54 г., когда в Посольстве Шассайн-Каара появился некий Кирым-ан-Буту из дома Буту. Отличительной особенностью данного субъекта была «золотая маска» и способность видеть сквозь время (именно, поэтому многие путают хрономантов с ясновидящими и эмпатами) и старить человека. На самом деле, в отличие от магов, которые управляют потоками Магии, хрономант управляет потоком Времени. А если быть до конца точным, Хрономант преобразует в отдельном куске пространства поток

времени убыстряя его, замедляя или оборачивая вспять. Чем сильнее Хрономант, тем большее пространство и время ему подвластно. Как таковым набором заклинаний хрономант не владеет.

Уникальные способности Хрономантов:

Чувство Магии - это умение доступно не только ласхадэлианцам, вне зависимости от того какой они выбрали путь, путь ларджа или каджа, но и хрономантам. В моменты опасности хрономант может представить будущее - на краткий миг, но этого порой бывает достаточно. Хрономанты способны предвидеть большую опасность, имеющую магическую сущность - ловушки, засады и тому подобное.



Управляемый метаболизм - эта способность предполагает управление скоростью процессов, протекающих в организме за счет убыстрения времени на конкретном участке тела. Внимание! Данная способность не является клерикальной, т.е. не лечит.

Управление временем - Хрономант преобразует в отдельном куске пространства поток времени убыстряя его, замедляя или оборачивая вспять. Чем сильнее Хрономант, тем большее пространство и время ему подвластно.

-Экипировка-

Экипировка персонажа это то, что он носит с собой и чем пользуется - оружие, доспехи, одежда, жизненно необходимые вещи. Количество экипировки ограничено профессией персонажа и его родом деятельности. Итак, что же может взять персонаж с собой?

- Персонаж может взять одно любое оружие, доступное ему по профессии. Это должно быть обычное оружие - не зачарованное, не посеребренное, из обычных материалов, не усовершенствованное как-то механически. Так же персонаж может взять вспомогательное оружие. Что такое вспомогательное оружие? Это то оружие, которое используется больше в быту, чем в бою. К такому относятся нож, которым можно скоблить шкуры, или посох, на который можно опираться.

- Персонаж может взять один комплект доспехов, такие, какие может носить персонаж его профессии, и они не должны быть зачарованы, посеребрены, и должны быть из обычных материалов.

Даже если персонаж владеет навыком «Тяжелые Доспехи», максимальный доспех, который он может взять - это самые простые из тяжелых доспехов - пластинчатые латы. Пластинчатые латы это комбинация кольчуги с несколькими металлическими пластинами - нагрудник, наколенники, эполеты и т.д. Тяжелые латы недоступны в начале игры в виду своей дороговизны.

- К доспехам персонаж может взять так же шлем - открытый или закрытый.

- Персонаж может взять два комплекта одежды - для обычных прогулок и под доспех. Ваш персонаж по умолчанию, скорее всего, странник - поэтому не стоит его слишком загружать, он не лошадь. Помните, что богатая одежда доступна богатым профессиям - таким как рыцарь. Наемник вряд ли будет щеголять в шелковой сорочке, расшитой золотом.

- Личные вещи - нижнее белье, одеяло, мыло и гребень, пергамент или бумага и перья, чернильница и чернила, запасы еды и воды, моток веревки, кошелек, камень и огниво -

и прочее – все это, скорее всего, ляжет в рюкзак или сумку вашего персонажа и остается на ваш выбор.

- Ваш спутник – это еще одна «часть экипировки». Если у персонажа есть умение «Верховая Езда» - то он может прописать себе обычное верховое животное (лошадь, например). Если у персонажа есть умение «Дрессировка» - он может так же ходить с тем животным, которое дрессировал (только не больше той же лошади, будьте добры – слона с собой водить не стоит). Следопыты и друиды могут взять «Животное Последователя» - для него есть особые правила.

-Выбор умений-

Вы уже заметили, что к каждой профессии привязаны определенные умения, который показывают, что же персонаж умеет делать (в основном), на что ориентирован.

Какие еще умения доступны вашей профессии? Это вы можете узнать, посмотрев текст «ВСЕ УМЕНИЯ ПРОФЕССИЙ».

-Известность-

Опыт – это часть жизненного пути персонажа, который он приобретает в игре – будет ли это приготовление яичницы по утрам в таверне или спасение принцессы из башни.

Что такое «известность»? Это слава, почет, богатство, положение в городе или в стране вашего персонажа. Чем больше ваш персонаж вовлечен в игровую жизнь – тем больше он становится известным. Только прибывая в город персонаж никому неизвестен, но с течением времени, участвуя в игровой жизни Калинорна, он приобретает все большую и большую известность. Как это сделать? Прежде всего, играть!

Участвуя как можно больше в социальной жизни стран или города, в приключениях, в собственных проектах – и все это с совершенствованием отыгрыша - повысит вашу известность.

Какие существуют градации известности?

- ✓ **Неизвестный персонаж** – без комментариев.
- ✓ **Известный персонаж** – вашего персонажа начинают узнавать, появляются первые друзья и враги.
- ✓ **Популярный персонаж** – ваша известность растет вместе с числом друзей и врагов. Вас узнают на улицах и в тавернах.
- ✓ **Герой** – Вы известны на всю страну своими подвигами и похождениями, и всегда желанный гость в любой компании, и даже во дворцах. Враги тихо завидуют и строят планы отмщения.
- ✓ **Эпический персонаж** – Ваша известность распространена на весь материк, и даже мир. Враги обходят стороной и стараются Вас не замечать. О ваших подвигах слагают легенды и небылицы. Каждый ваш шаг вызывает новую волну слухов.
- ✓ **Легендарный персонаж** – Вы практически святой, и легенд о ваших подвигах гораздо больше, чем самих подвигов. Вас знает каждый, вам поклоняются, короли и императоры благоговейно кланяются при встрече, враги прячутся по углам. Но, вы настолько загадочная и мифическая личность, что, как правило, вас не узнают в повседневной жизни....

Более подробное описание «известности» смотрите в соответствующем разделе в правилах.

-Создание биографии-

- Ваш персонаж рождается в Эриадоре -

Никаких параллельных миров и персонажей из них! Чтобы написать биографию, основываясь так же на каком-то городе или стране Эриадора, прочитайте информацию по государствам Эриадора в Библиотеке.

Создание биографии (иногда ее называют «квента») вашего персонажа – это самый важный и ответственный момент. Биография – это не только задумка того, какой же ваш персонаж, но и каким он обладает характером, где родился, какие преследует цели. Если вы знакомы с настольными играми, то должны знать об этом.

История вашего персонажа будет в текстовом виде, значит, нельзя допускать ошибок, дробить предложения по нескольким строкам; нужно делать отступы и пользоваться правилами русского языка, которыми вас наверняка научили в начальной школе.

- Биографию желательно писать от третьего лица («Он пошел») а не от первого («Я пошел»), потому как это не сочинение, а краткая повесть.

- Избегайте диалогов в вашей биографии. Диалоги – признак развернутой повести, они превратят ее либо в огромный рассказ, который слишком долго читать, либо в «огрызок» такого рассказа. Если все же решили вставить диалоги, то пишите их по строгим правилам русского языка (это означает использование кавычек, черт и запятых – т.е. правила прямой речи в документе).

- Не пишите биографию расплывчатой, как будто подобие стихотворения невнятного содержания. Как это понимать? Вот так:

«Как ночь, как тень она скользит... Ее губы жаждут крови невинных... Кто она – тень или живое существо? Загадка... Она явилась сюда ради мести... Какой?... Она вам не скажет... Имя ей...»

Это не биография. Это – бессмысленный набор слов, призванный придать персонажу какую-то ауру тайны. Какие еще биографии не подойдут? Вот такие:

«Я родился в такой вот стране. Родители были такими вот созданиями. Потом родителей убили, а я пошел по миру, обучаясь всяким навыкам. И вот я в Калинорне»

И вот такие:

*«Кто я такой? **усмехаюсь*** Ну, я наемник, который служит при короле таком-то. *пожал плечами*»*

И разумеется такие: *«(пять страниц истории с развернутыми диалогами, с трудом вмещающиеся в анкету)»*

Скорее всего, вам понятно, где тут ошибки и почему так писать нельзя. Подключите вашу фантазию и свободное время.

-Подача анкеты-

**-Обязательно заполняйте анкету по нашему плану-
Это нужно не только вам, но и Мастерам, чтобы быстро узнавать
нужную им информацию о вашем персонаже!**

После того, как вы набросаете своего персонажа и продумаете его, выберете ему расу и профессию, продумаете экипировку – создайте новый текстовый документ и заполните его по ПЛАНУ ЗАПОЛНЕНИЯ АНКЕТ, который сейчас увидите. Заполнив план, скопируйте его в буфер обмена и зайдите в чат. Там вы увидите кнопку «Регистрация». Следуйте появляющимся инструкциям. Ваш «логин» будет и вашим именем. Не забудьте придумать хороший, запоминаемый пароль и секретное слово, если забудете пароль.

Когда вы дойдете до страницы, где будет графа «НЕМНОГО ОБО МНЕ», скопируйте в нее из буфера обмена вашу анкету и продолжайте регистрацию. В конце вы сможете выбрать несколько «ников» (но не более двух!), под которыми сможете заходить в чат – зарегистрируйте в качестве «ника» имя вашего персонажа или его фамилию, или и то, и другое (не забудьте про ограничение по длине).

Закончив регистрацию, вам останется только ждать, когда ваша анкета будет проверена – и можно начать игру!

Не вносите в анкету никакой информации, не связанной с вашим персонажем. Мелкие пункты вроде «что любите из еды» не заполняйте или заполняйте так, как заполнил бы их ваш персонаж; т.е. не вносите в анкету никакого «реала».

ПЛАН ЗАПОЛНЕНИЯ АНКЕТЫ:

Имя:
Раса:
Класс:
Профессия:
Сфера владения магией:
Сопротивляемости:
Уровень/опыт:
Известность:
Умения
Специальные умения:
Известные заклинания:
Оружие:
Доспехи:
Внешний вид:
Личные вещи:
Последователь/фамильяр:
Биография:

Для заметок:

Мы поясним, как именно надо заполнять каждый пункт, но сначала запомните – сохраняйте все отступы так, как указано. Если ваша анкета превратится в один сплошной текст без отступов – найти в ней что-то будет очень проблематично (особенно тем, кто ее читает).

Пояснения по пунктам:

«Имя» - это имя вашего персонажа, со всеми его титулами и/или прозвищами.

«Раса» - сюда вы пишете вашу расу.

«Класс» - здесь пишете выбранный вами («Воин» или «Маг») класс.

«Профессия» - сюда вы пишете название той профессии, которую выбрали.

«Владение магией» - если вы выбрали класс «Маг», то сюда напишите так – «Название магии выбранной вами магии». Если вы не маг, то поставьте прочерк.

«Сопrotивляемости» - здесь укажите в процентах ваши сопротивляемости. Например, вы паладин триронец, значит, графа выглядит так – «Сопrotивляемости: 5% огонь, 5% тьма».

«Уровень/опыт» - в начале игры у вас 0 уровень и 0 опыта. Потому графа выглядит так – «Уровень/опыт: 0/0»

«Известность» - ваш персонаж начинает с категории «неизвестный персонаж».

«Умения» - впишите сюда те начальные умения, которые характеризуют профессию вашего персонажа на нулевом уровне.

«Специальные/уникальные умения» - здесь указываются те специальные умения, которые относятся к выбранной вами профессии. Если они конечно есть.

«Оружие» - лучше сделайте еще один отступ и напишите название оружия и его описание. Например – «Боевой молот – этот боевой молот с тяжелым стальным бойком на длинной деревянной ручке так же расписан старыми рунами»

«Доспехи» - лучше сделайте еще один отступ и опишите ваши доспехи. Например – «Кожаные доспехи – легкий кожаный панцирь, наручи, кожаные высокие сапоги – все части проклепаны металлическими заклепками, справа от груди на панцире так же вышит символ – глаз в огне»

«Внешний вид» - здесь опишите внешний вид вашего персонажа. Цвет волос, рост, цвет глаз, строение тела, шрамы и татуировки и т.д.

«Личные вещи» - сюда впишите личные вещи, которые ваш персонаж носит с собой – в сумке, карманах или еще где-то.

«Последователь/фамильяр» - если у вас есть умения «верховая езда», или «дрессировка» или «фамильяр» - то сюда впишите имя вашего животного (или фамильяра), его вид, какие-то повадки, характер.

ВНИМАНИЕ! «животное последователь может брать на начальном уровне только «друид» или «следопыт»

«Биография» - сюда впишите придуманную вами для вашего персонажа биографию.

«Для заметок» - этот пункт - для мастеров. Оставьте его так, как есть. В будущем вы будете заносить сюда те вещи, которые вам скажет мастер - например названия пройденных вами квестов, состояние персонажа (например проклятие или благословение или еще что-то).

Дополнительно к анкете можно прикрепить несколько картинок. Если вы хотите поставить картинку персонажа, то выбирайте такую в полный рост (или портрет по плечи), с открытым лицом. Можете поставить и картинки оружия, доспехов.

Нельзя, однако, ставить порнографические или просто не несущие никакого смысла картинки.

Кстати, реальные картинки (фотографии) ставить можно, но, разумеется, на них не должно быть ничего, что шло бы вразрез с канонами фэнтези. Так что фотографию себя любимого с полевой ролевой игры поставить - пожалуйста.

ПРИМЕР ИГРОВОЙ АНКЕТЫ №1:

Имя: Лесьяр Самосвятович, сын Торкеля Тощего

Раса: Триронец, срединник

Класс: Воин

Профессия: Наемник

Сфера владения магией: -

Сопротивляемости: -

Умения:

Боевое оружие, средние доспехи, щит

Специальные умения: -

Уровень/опыт: 0/0

Известность:

неизвестный персонаж

Известные заклинания: -

Оружие:

Широкий (10 см) стальной меч длиной в 80 см. Меч в ножнах, на поясе.

Доспехи:

Кольчуга, доходящая до подбородка и закрывающая шею, с длинными рукавами и подолом до середины бедер. Стальные поножи и наколенники, выше переходящие в пристяжные пластины, защищающие внешнюю сторону бедер. Наручи, закрывающие полностью всю руку от плеча до запястья, причем тыльная сторона запястья закрывается стальной пластинкой. На руке, от локтя до запястья, наручи утолщаются и тоже утыканы короткими шипами. На голове - шолом, заостряющийся сверху. Скулы и нос защищены стальными гнутыми пластинами. За спиной - круглый деревянный щит, окованный сталью, с толстым шипом в центре.

Внешний вид:

Ловок, как кошка и грациозен, как королевская пантера. И силища в нем непомерная.

Высокий, (2.2 м) средних лет мужчина со злыми глазами и чуть рыжеватыми волосами до плеч и куцей бородкой.

Личные вещи:

Кованный железный искривленный крест, кожаная безрукавка, сапоги тяжелые, меховые, утепленные, со шпорами. Красный плащ, украшенный орнаментом из искривленных крестов.

Последователь/фамильяр:

Имеет при себе вороного коня по имени Стригой, который таскает на себе большую часть его вооружения.

Биография:

Как-то служил Лесьяр в дружине Воглавого, да и ушел оттуда, ибо не в сласть были ему обычаи мерзкие самого Воглавого и его окружения. Сам-то Лесьяр кузнец искусный и плотник знатный, вот построил он себе ладью, набрал обслуживающий персонал и уплыл за три моря. Собсно, за три моря он так и не уплыл, настиг его шторм при проходе через второе море. Ладья с дружиной потопила, а Лесьяр выплыл, поскольку на нем не было лат. Забавлялся он в каюте с плененной в каком-то поместье девкой, поэтому так и вышел на берег моря гол, как сокол. Такой расклад событий его не устраивал, поэтому он дождался первого прохожего, стукнул его по головушке буйной кулаком, приоделся и... канул без вести в дремучих лесах Нордкапа. О дальнейшей судьбе воина неизвестно, да только вышел как-то указ королевский: "За голову Лесьяра Висельника, разбойника и вора, объявляется награда. Тыща вальдеров за живого и три за мертвого." Да только не стал дожидаться воин, покуда его схватят, плюнул на все, забрал сундук с награбленным, верного коня и вступил в войско соседнего короля тяжелым пехотинцем. При чем на закушку вооружения ушло все золото Лесьяра. А как окончилась война и ловить Лесьяра стало некому, ибо мертвецам золото влом копить, пошел он по свету странствовать. Так и добрался до пресветлого града Калинорна. А поелику кушать завсегда воинам хотца, решил он устроится в городе на какую-нить должность, ну там, начальником дворцовой стражи, телохранителем каким-нибудь, или, на худой конец, сторожем при конюшне.

Для заметок: -

ПРИМЕР ИГРОВОЙ АНКЕТЫ №2:

Имя: Рунир Торсан

Раса: Изверг

Класс: Маг

Профессия: Некромант

Сфера владения магией: Смерть, уровень владения – I ступень

Сопротивляемости: -

Уровень/опыт: 0/0

Известность:

неизвестный персонаж

Умения:

Увертливость, фамилляр, боевое оружие

Специальные умения: -

Известные заклинания:

«Взгляд Рунира» (обычное заклинание первого уровня – после прочтения нужно взглянуть противнику в глаза, вызывая в нем страх и желание убежать подальше)

ИЛИ

«Палец Урниуса» (после прочтения нужно указать на противника пальцем указательным, с целью вызвать легкое онемение конечностей и слабость)

Оружие:

Стандартный посох, инструмент для колдовства. Выполнен из чёрного дерева, с любовью покрытого лаком, а так же украшенный затейливой резьбой и тайными символами. Навершие посоха – несколько виртуозно вырезанных из этого же дерева человеческих лиц, распахнувших глаза и кричащих, как будто в агонии. Лица расположены искусно, будто они вырываются из окончания посоха.

Доспехи: -

Внешний вид:

Высокий и худощавый «человек». Не смотря на возраст, близкий к двадцати годам, лицо

покрыто несколькими морщинами и бледно, как снег. В тёмных глазах – постоянный оттенок раздумья, так, будто изверг постоянно находится где-то «не здесь». Волосы чёрные, средней длины. Из одежды – высокие кожаные сапоги, грубые штаны, потрёпанный камзол. Поверх – чёрный балахон с капюшоном, играющий роль как плаща, так и предмета, скрывающего взор и лицо.

Личные вещи:

Провизия – фляга с тонизирующим напитком, созданным на травах, зовётся напиток «Ерофеич». Из еды – завернутые в листы лопуха пятнадцать печёных с приправами жаб. Подшивка из старых записей Урниуса Кела, включая пособия по оживлению мёртвых и прочей тёмной магии. Несколько простых амулетов вроде высушенных крыс и костяных пластин с гравировкой.

Последователь/фамильяр:

Фамильяр – рогатый говорящий череп с куском позвоночника. Летать пока не умеет, но клянётся, что научится. Зовётся череп Григо. Знаний в нём хоть отбавляй, не смотря на малый возраст.

Биография:

Родился в Регалате. Первые три года более или менее жил нормально, на руках приёмных родителей, пока те не отказались от изверга и не послали его ко всем демонам за страсть последнего ко всяческим тёмным закоулкам и не менее тёмным личностям – играть всё таки в «Кто с моста прыгнет?!» - не-е-т, нормальному ребёнку такое бы не понравилось. За сим Торсана спешно сдали в школу для детей сложных, чтобы там с ним разбирались. На жреца выучить желали. Но и тут он как-то не сладил с учителями – в семь лет мальчик что-то такое сотворил, что главный жрец провалился в подпол и больше оттуда не вылезал. В одиннадцать лет Рунир совсем заскучал, потому как постоянно прятаться в тених от простых людей он не мог. Самое знаменательное событие его жизни – поход на местное кладбище, где он приглянулся какому-то мужчине, разодетому в чёрное и копающему могилу. Рунир был пареньком не слишком злым, просто немного неудачливым, но работающим – в общем, помог он могилу раскопать, кости нужные отыскать. С тех пор от мужичка странного изверг не отходил – помогал, всё делал, пока наконец мужичок (Урниус Кел, некромант второго ранга) не взял его в ученики в возрасте наиболее подходящем – тринадцати лет. Рунир учился быстро, и потому уже в семнадцать своего учителя закопал, и три года потратил на изучение его писаний. За это время характер у Торсана изменился очень сильно – он проникся тайными знаниями и возжелал причаститься к ним настолько, насколько это возможно. Те изменения – недоверие, некая задумчивость, мрачность – которые происходят с некоторыми за годы – с ним произошла за считанные недели. Румир открыл в себе огромный потенциал в Тайном и Мистическом. Но, так как кроме него в Регалате некромантов почти не оказалось, Румир, заслышав про демократичность Калинорна и его Орден Тьмы, спешно собрал вещи и отбыл туда со своим наспех скроённым фамильяром.

Для заметок: -

-Вход в чат-

Здесь все не трудно. Просто наберите в окне ввода имени свое зарегистрированное имя, затем пароль.

Есть несколько опций, которые вам так же доступны. Это:

- **Изменение вашей анкеты и просмотр других анкет.**

Нажмите «Гости мира», после чего вы можете набрать ник, по которому увидите нужную вам анкету; изменить вашу анкету, войдя с вашим паролем; просмотреть статистику посещаемости чата; а так же просмотреть все анкеты по алфавиту, и посмотреть отклоненные анкеты с причинами отклонения.

- **Быстрый переход на главный сайт.**

Закройте «В городе», нажав на «новости» в выпадающем меню снизу справа и нажмите на герб Калинорна справа вверху.

- **Изменение данных (цвет ника, стиль письма).**

Нажмите «В городе». Наведите курсор на закладку выпадающего меню снизу справа. Не нажимая ничего, дождитесь, пока меню откроется. Наведите курсор на строчку «зеркало» и щелкните левой кнопкой мыши. Теперь вы можете изменить цвет вашего ника, стиль письма и стиль чата.

Не стоит брать не сочетаемые и слишком яркие цвета, как и слишком темные – это вызовет неудовольствие среди Мастеров и других Игроков.

- **Функция «статус».**

1. Если вы незарегистрированный игрок, откройте меню, то, которое открывали для изменения своих данных, и выберите один из готовых статусов.

2. Если вы зашли как зарегистрированный игрок, то наберите в поле ввода «/status» (без кавычек), где после слова «status» наберите фразу. Например так: «/status у стойки бара». Теперь в списке присутствующих в чате ваше имя будет такое: «*ваше имя* у стойки бара».

Статус нужен для того, чтобы Мастера и Игроки знали, где ваш персонаж находится; или для того, чтобы знать, что вы отошли от компьютера; или заняты чем-то. Указывайте его обязательно, и меняйте, если ваш персонаж сменил позицию.

- **Новости.**

Нажмите на кнопку «Новости», чтобы попасть в раздел «Газета «Магический Калинорн»» и задать Мастерам интересующие вас вопросы или повесить объявление от лица вашего персонажа; а так же чтобы узнать, какие события происходят в Калинорне и какие квесты ныне ведут Мастера.

* * *

Краткая обрисовка системы

-Денежная система-

Правила денежной системы

Денежная система в городе Калинорне является бимонетарной. Старшей из двух монет является золотой Вальдер (Valder), младшей - серебряный Дарст (Darst). Один Вальдер равен десяти Дарстам. Из-за изобилия драгоценных металлов в обиходе не присутствуют медные монеты, хотя в качестве дополнительной денежной единицы ходят драгоценные камни различной стоимости.

Расчеты

Все денежные операции, как-то - положить деньги на счет, снять деньги со счета, перевести деньги с одного счета на другой, открыть счет, получить кредит в банке - вы сможете сделать:

- Зайти на форум банка «Золотой Вальдер» и в теме «Кабинет Казначей» оставить ОТЫГРЫШ вашего прихода и соответственно просьбы. Прошу обратить особое внимание на слово «отыгрыш»! Ваше сообщение должно быть ролевым. В противном случае ваше желание выполнено не будет. Здесь должна присутствовать игра, диалог между персонажами.

О ролевой составляющей Банка

Уважаемые игроки, обратите внимание на то, что банк отныне является территорией ролевой игры, весь, кроме темы «Счета». Прошу вас учесть этот факт.

- Любителям пограбить банки и вообще что либо ещё другое в нашем банке свершить нужно будет в оный банк прийти и создать там тему, заголовком к которому будет ваша деятельность.

Открытие счета

Чтобы открыть счет, воспользуйтесь первым пунктом из-под темы «Расчеты». В вашем сообщении должно присутствовать имя персонажа и его профессия, разумеется, в ролевой вариации.

Наличные деньги

Деньги бывают двух видов: наличные (те, что у вас на руках) и банковские (те, что лежат на вашем счету) Изначально количество наличных денег будет равно 10% от той суммы денег, которую вы получаете при открытии счета.

Пример: Рыцарь открыл счет в банке и получил 150 V. Из них на руках у него только 15 V, а на счету в банке соответственно 135 V.

Вы можете изменять это количество соответственно складывая деньги в банк или снимая их со счета. Те деньги, что находятся при вас, являются теми деньгами, которые вы носите с собой - значит, могут быть у вас украдены.

О штрафах

Штраф применяется к вам, если вы каким-то образом нарушили правила пользования банком. Он разнится от денежного взыскания в 10 V вплоть до 100 V и разбирательств в Ордене Света.

-Система организаций-

Вы, наверное, понимаете, что ваш персонаж не сможет долгое время «висеть в воздухе». Ему нужно есть, пить, ему нужно какое-то жилье и цель в жизни. Для этого создано

множество организаций, к каждой из которых привязана определенная профессия. Вы поймете, кому и куда следует вступать.

Основа (город Калинорн):

- Замок Калинорна

Место проживания политиков, аристократов и властителя Калинорна; возможность аудиенции у властителей города. Дополнительно здесь находится единственный и сверх надёжный Банк Калинорна, в котором жители открывают свои счета и осуществляют денежные переводы – в нём главенствует Казначей.

- Газета «Магический Калинорн»

Полуигровая зона – здесь оставляют все объявления, как относящиеся к игре, так и нет; имеется возможность почитать газету, в которой собраны последние новости, а так же обсудить какие-то не ролевые аспекты Калинорна – правила, расы, профессии, систему, подать жалобу и так далее.

- Орден Света

Союз направленности порядка и добра; её главе - отцу Маллавару, - в обязательном порядке отчитываются паладины, жрецы Аэкриума и монахи Солнечного Диска. Жрецы Ордена чаще всего оказывают помощь всем нуждающимся независимо от материального состояния. Орден так же набирает на службу людей в гвардейский гарнизон. Орден делится на Палатинат, Жрецов, Инквизицию и Гвардию.

- Орден Тьмы

Прибежище для тех, кто желает изучать иную сторону Тайного и Колдовского. В относительном спокойствии могут находиться в городе только те некроманты или жрецы Маденрата, которые имеют покровительство от главы Ордена Тьмы. Получая от него задания, персоны тёмной направленности защищают себя от гнева простых обывателей Калинорна и Ордена Света. Орден Тьмы состоит из Ордена Некромантов, Жрецов Маденрата и Гвардии.

- Круг Друидов

Организация, ответственная за так или иначе привязанных к природе существ и профессий - друидов, следопытов, ведунов, оборотней, лесных эльфов и фей, - а так же за поддержание природного баланса. Основное обучение и задания здесь получают исключительно указанные профессии, хотя все могут работать на Круг по своему желанию, поддерживая его.

- Общество «Н»

Так же известное как «Орден Ноты», это простое объединение странников со всего света, особенно бродяг и бардов, а так же эмпатов. Сравнительно недавно обустроенное здание «Н» так же являет собой центр всего Калинорнского искусства, такого как литература, живопись, скульптура или архитектура; воссоединяет в себе академию этих искусств и театр.

- Академия Магических Искусств

Элитное заведение, классифицирующее всех элементалистов и алхимиков, обладающее властью над всеми представителями этих профессий и одновременно покровительствующее им. Только здесь маги четырёх стихий, мастера зачарования и видения могут приобрести официально зарегистрированные стихийные заклинания и нужный магический статус.

- Лига равновесия

Новая организация, занимающиеся исключительно (наверное) торговлей между странами и доставкой товаров эксклюзивного характера.

- Гильдия воров

Тайная организация, контролирующая всю темную сторону жизни Калинорна (за исключением вампиров). Занимается торговлей рабами, оружием, психотропными лекарствами, скупкой и продажей краденного, и собственно, воровством и убийствами. Глава гильдии неизвестен, но поговаривают, что он занимает достаточно высокий пост в иерархии города.

-Участие в квестах-

Квест – это определенная череда событий, которую ведет Мастер («Ведущий»), и в которой участвуют несколько игроков. В квесте можно вдоволь наиграться своими умениями, завести знакомства и по-настоящему подружиться с кем-то из других персонажей игроков, получить опыт, уникальные предметы и деньги.

Есть два вида квестов – в чате и на форумах. Они различаются, особенно по длине и скорости.

Квест в чате может быть создан легко и непринужденно – Мастер разыгрывает какую-то череду событий, например нападение бандитов на таверну, и игроки защищают таверну, помогают бандитам, воруют у бандитов незаметно, вступают с ними в переговоры – в общем, отыгрывают соответственно своим персонажам. Мастер так же может заранее продумать длинный квест, чтобы потом реализовать его в чате.

О квестах на форумах объявляется в Новостях. Проходит набор, после чего создается тема на определенном форуме, на котором будут проходить главные события. Квест на форуме может превратиться в настоящий фэнтезийный рассказ. Он длится иногда до нескольких месяцев.

Если персонаж «ушел в квест» на форумах, он может заходить в чат, чтобы играть в нем (хотя бы может заходить, чтобы что-то обсудить с Мастером), но не получает бонусов, пока не пройдет квест на форуме. Он может играть другим персонажем в чате. Обычно игроки играют двух-трех персонажей – кого-то отправляют в квест, кого-то играют в чате.

-Что значат числа?-

Во время игры и расчетов используются кубики (кости). Это могут быть настоящие кости или электронные. На сленге они называются «дайсы» («dice» англ.), чаще всего используется дайс D20. Что значит «D»? Это количество граней. То есть чаще всего

используется дайс с двадцатью гранями (а значит шансом выпадения числа от единицы и до двадцати). «Дайс» можно скачать с нашего сайта.

Когда мастер не может быстро рассчитать ситуацию, он использует дайсы. На примере это объяснить легче.

Возьмем, например вора, который пытается открыть дверь здания, закрытую на замок уровнем (1).

- Бросок – Мастер бросает кубик на удачу вора открыть дверь,. Это выглядит так: D20 Мастер кидает кубик за вора – выпадает 16. Затем Мастер кидает кубик за дверь – выпадает 17, + бонус за уровень сложности замка +2, итого = 19. Вор не открыл замок. Но если персонаж обладает умением «Вскрывать замки (2)», то Мастер может прибавить уровень вскрытия к шансу открыть – $16+4=20$. $20>19$. Вор открыл дверь.

А если у вора есть качественные отмычки, которые, скажем, всегда дают ему бонус к открытию двери +2, то он может открыть дверь, даже если ниже уровнем. Но помните, что мастер может снизить результат броска игрока за плохой отыгрыш!!!

Таким образом, мы узнали, как действуют кубики. Смысл кубиков в неожиданности – они могут создать такую ситуацию, которую не мог предусмотреть даже Мастер. А неожиданность и то, что может произойти что угодно – это всегда динамично и интересно.

Не все Мастера используют дайсы, иногда они предпочитают литературную часть вычислительной. К тому же, это зависит от времени – если идет сразу, скажем, три боя, то, скорее всего, Мастер возьмет дайсы. А если только один – он может рассчитывать все сам, напрягая фантазию.

-На что влияет известность персонажа?-

Итак, известность персонажа – это степень его мастерства и опытности. Изначально все персонажи обладают известностью нулевого уровня (ну или не обладают ей вовсе). Чтобы повысить известность, необходимо как можно больше участвовать в жизни Игры, и чем активнее – тем быстрее вы набираете необходимый опыт. Что такое опыт? Это так сказать «нематериальная единица», которая выражается в приобретенных знаниях, способностях, умениях и предметах. Когда игрок грамотно отыгрывает персонажа, проходит какой-то квест, побеждает противника – за это Мастер может награждать персонажа знаниями, способностями, предметами и прочим. В любом случае, персонажи сами могут обучаться друг у друга и выдумывать новые знания, способности и предметы (конечно, если не идет в разрез с правилами).

Теперь перейдем к главному – на что влияет известность. На три вещи:

- На количество уникальных знаний, умений и предметов.
- На возможность на высоких уровнях известности совмещать несколько профессии и обладать уникальной...
- Самое главное – это возможность взять себе новое УМЕНИЕ из существующих умений, доступных вашей и не только вашей профессии.

-На что влияет уровень персонажа?-

Да и вообще – как в Калинорне рассчитываются уровни, и что это за зверь такой? Все как всегда просто, стоит лишь разобраться.

Итак, уровень персонажа – это степень его мастерства, его опытности. Изначально все персонажи обладают уровнем опыта, равным нулю (0). Чтобы повысить уровень, им нужно набрать двести (200) очков опыта. Что такое очки опыта? Это так сказать «денежная единица», только для повышения уровня. Когда игрок грамотно отыгрывает персонажа, проходит какой-то квест, побеждает противника – за это Мастер награждает персонажа опытом.

Некоторые расы получают за квесты больше или меньше опыта из-за своих особенностей.

Теперь перейдем к главному – на что влияет уровень. На две вещи:

- Самое главное, что вы получаете с уровнем – это возможность взять себе новое УМЕНИЕ из существующих умений, доступных вашей профессии. Персонаж ОБЫЧНОЙ профессии, а также персонаж СПЕЦИАЛЬНОЙ ИЛИ СЛОЖНОЙ профессии получает новое умение КАЖДЫЙ ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ (т.е. на уровнях 3, 6, 9, 12, 15, 18 и 20).
- Также с ростом уровня, вы можете повысить уровень двух на ваш выбор умений, которыми персонаж обладает. Более подробно – в следующем параграфе.

Эпический уровень

Достижение персонажем известности «Эпический» или 14 уровня (например «Эпический Следопыт», «Эпический Некромант» и т.д.) дает ему некоторые преимущества.

Чтобы продвигаться выше эпического уровня, персонаж обязан пройти как минимум 1 форумных квеста, и не менее 2 раз поучаствовать в играх на форуме.

- Эпический персонаж получает +2 ко всем броскам.
- Эпический персонаж может взять одно любое эпическое умение из текста «Эпические умения персонажей».
- К Эпическому персонажу по другому относятся все другие персонажи, ведомые как игроками, так и Мастерами. Перед ним испытывают благоговение и уважение даже его противники.

Легендарный уровень

После достижения 20 – го уровня или известности «Легендарный», персонаж приобретает легендарные способности...

Какие?

Сугубо индивидуальные для каждого персонажа.

-На что влияет уровень умений?-

Уровень умений характеризует квалификацию вашего персонажа в данном умении. С ростом опыта, мастерство вашего персонажа тоже увеличивается, но в основном за счет практики использования какой-либо способностью. Мастер может увеличить уровень умения, если ваш отыгрыш этому соответствует, и вы набрали достаточно опыта.

На что влияет уровень умения?

На число, кратное 2-м и прибавляемое на броске кубика дополнительно, равное уровню. Т.е. если, к примеру, вы атакуете, используя умение «боевое оружие» (1), то Мастер

кидает за вашу атаку кубик D20+2. А если персонаж обладает умением пятого уровня «Магистр меча» – D20+10.

Для воинов и магов уровни умений называются по-разному, соответственно, и указываются в анкете по-особому:

Для Воинов:

- 1 – новичок (не пишется)
- 2 – специалист (пишется, например, Специалист по боевому оружию, или специалист по зачаровке)
- 3 – эксперт (пишется, например, эксперт воздушного боя)
- 4 – мастер (пишется, например, мастер уклонений)
- 5 – магистр (пишется, магистр по Древней Истории)

Для Магов:

- 1 – новичок (не пишется, но считается как чародей)
- 2 – адепт (пишется, например, адепт магии Воды(Элементалов) или магии Разума)
- 3 – маг (пишется, например, Маг Воды)
- 4 – Мастер (пишется, мастер магии Воды)
- 5 – Магистр, Великий Мастер, Архимаг (пишется)

Для каждой профессии есть 3 вида умений. Красные, синие, зеленые. **Красные** - можно поднять только до уровня 2-3 (эксперт-маг), **синие** - до уровня 4 (мастер-мастер), **зеленые** - до уровня 5 (магистр, архимаг). Так как все умения делятся на боевые, мирные и магические, то...

- для боевых классов (воин, рыцарь, паладин и т.д.):

- боевые умения – **зеленые**
- мирные умения – **синие**
- магические – **красные**

- для мирных классов (ремесленник, бард и т.д.):

- боевые – **синие**
- мирные – **зеленые**
- магические – **красные**

- для магов

- боевые – **красные**
- мирные – **синие**
- магические – **зеленые**

Данные классы умений (цвета) помечены соответствующим образом цветом в книге умений каждой профессии. При этом для магов некоторые мирные умения могут быть «зелеными», так же как и прочие умения для остальных классов.

-Боевая система, ближний бой-

Калинорн – 2007 г.

Большинство ролевых игр – приключенческие, вызывающие у игроков чувство волнения и опасности. Персонажи отважно преодолевают ужасы полуразрушенных подземелий и заросших пустошей, сражаясь с отвратительными монстрами и злыми негодьями. Поэтому всем игрокам важно знать основные правила для отыгрыша битвы.

Для создания надлежащего чувства опасности и волнения правила битвы должны быть всеохватывающими, но они также должны быть просты для отыгрыша и достаточно близко отражать действительность, чтобы создать у игрока живую картину происходящего. Сознание того, что может произойти все, что угодно (так как правила допускают это), создает для всех атмосферу увлекательности.

Драки весьма важны, но они все же не являются альфой и омегой всей игры. Это всего лишь один из доступных персонажам способов преодолевать сложные ситуации. Если персонажи не будут заниматься ничем, кроме драк, игра скоро станет скучной – все столкновения будут одинаковыми.

Давайте же посмотрим, как обычно происходят поединки, а затем поясним все термины и то, какие еще числа используются в сражениях.

- Сражение Игрок-vs-Игрок

Во время подобного боя сражаются двое или более игроков под наблюдением Мастеров или Судьи:

- Игроки определяют (или не определяют), будут ли их персонажи сражаться верхом или пехом, и на каком оружии. Мастер может уточнить расстояние и прочие нюансы антуража...

- Мастер кидает d20 на определение того, кто ходит первым.

После этих приготовлений, начинается бой. В целом он прост как всё гениальное:

- Игрок 1 отыгрывает ход.

- Игрок 2 реагирует на ход Игрока 1 (уворачиваясь, отражая удар или контратакуя)

- Если Игрок 2 контратакует, Мастер даёт возможность Игроку 1 защититься.

- Мастер Дуэлей бросает два кубика – один на инициативу (атаку/защиту), дабы определить кто ударил/увернулся/убежал первый, а затем – на удачу, дабы определить различные нюансы боя и уже после этого выдаёт результат.

Внимание! Если Удача одного Игрока больше Удачи второго Игрока, то Мастер прибавляет бонус +3 к результату первого броска на инициативу (атаку/защиту).

- На новый ход Мастер смотрит ситуацию. Если она идентичная начальной (т.е. противники вновь приняли прежние стойки) он передаёт право первого хода Игроку 2. Если Игрок 1 сумел как-то потеснить Игрока 2 и продолжает держать инициативу в своих руках, то первым ходит Игрок 1.

- Сражение Маг-vs-Маг

Битва двух магов, особенно высокого уровня – это комбинация тактики, разрушительной силы и феерических спецэффектов. Мастер должен особенно аккуратно подходить к такому бою, потому как все, включая самих магов, должны прочувствовать свою скрытую мощь, недоступную никому другому.

- Игроки определяют, какой уровень силы будут максимально использовать, и до какого времени они будут сражаться.

- Мастер кидает d20 на определение того, кто ходит первым.

После этих приготовлений, начинается бой:

- Игрок 1 колдует своё заклинание и говорит Мастеру лично название заклинания и его эффект.

- Игрок 2 реагирует на ход Игрока 1 (уворачиваясь, выставляя щит или контратакуя)

- Если Игрок 2 контратакует, Мастер даёт возможность Игроку 1 защититься.

- Мастер Дуэлей бросает два кубика – один на инициативу (атаку/защиту), дабы определить кто ударил/увернулся/убежал первый, а затем – на удачу, дабы определить различные нюансы боя и уже после этого выдаёт результат.

Внимание! Если Удача одного Игрока больше Удачи второго Игрока, то Мастер прибавляет бонус +3 к результату первого броска на инициативу (атаку/защиту).

- На новый ход Мастер смотрит на ситуацию. Если она идентичная начальной (т.е. оба мага остались в живых) он передаёт право первого хода Игроку 2. Если Игрок 1 сумел как-то потеснить Игрока 2 (например, заставить его упасть или приморозил его) и продолжает держать инициативу в своих руках, то первым ходит Игрок 1.

Правила Магии

О таких правилах существует отдельный текст, здесь мы ещё раз кратко пройдемся по этим правилам и приведём примеры взаимодействия эффектов. Итак, для того, чтобы колдовать, магу требуется:

- Время.

- Возможность жестиковать.

- Возможность говорить.

- Возможность видеть цель (относится к направленным заклинаниям).

Один обычный ход включает в себя стадии заклинания, которые маг проходит одновременно или по очереди (они так же называются действиями):

- Маг концентрируется.

- Маг устанавливает связь с нужным магическим источником.

- Маг выдаёт серию магических жестов и магических слов, одновременно накапливая энергию. Жесты и слова фактически создают заклинание.

- Маг высвобождает энергию в уже сплетённом заклинании, направляя последнее на противника.

- Маг испытывает магическую усталость.

В зависимости от уровня магии числовые серии меняются, а именно:

- Заклинания I, II и III ступени - могут кастоваться в один ход отыгрыша и включают действия 1-4. Действие 5 включается в результат Мастера.

- Заклинание IV ступени кастуется за два и более ходов. Первый ход включает действие 1-2, во второй 3 и 4. Действие 5 вносится в результат Мастера.

- Заклинание V ступени в общей сложности занимает время для колдовства, равное пяти (!) ходам. При этом во время каждого хода маг подвержен *внезапной атаке* и тому, что его заклинание будет прекращено каким-то наружным фактором.

От уровня мага зависит конечный эффект – чем выше уровень, тем он качественнее. Для примера, маг, только обучающийся магии, за один раз не способен убить или создать заклинание, выше III-ступени. Заклинания IV доступны только с уровня – «мастер», а заклинания V ступени – «Магистр/Архимаг».

Обладая определёнными навыками, маг может колдовать быстрее, сильнее, или без слов и жестов. Слово называется вербальным компонентом заклинания, а жест – соматическим компонентом. Оба этих компонента составляют заклинание. Обычно слово определяет, что же это за заклинание вообще, а жест – куда заклинание будет послано. Возможны и вариации. Слова остаются на усмотрение игроков – это может быть подлинное произведение искусства с упоминанием стихии, её призыва, каких-то метафор, а может быть латынь или непонятная тарабарщина. В любом случае простейшее заклинание занимает столько же, сколько обычная атака, потому маги могут обмениваться «любезностями» и защищаться друг от друга щитами, подобно воинам.

Владение и применение магии, в том числе магический бой – это уникальное искусство, которое не каждому под силу. Все аспекты магии рассматриваются в Академии Магических Искусств. Данная возможность доступна ТОЛЬКО магам.

Магическая речь

Правило магической речи означает, что когда маг произносит заклинание, его голос меняется на другой голос. Этот голос – более громкий, более властный, и даже создает легкий резонанс, эхо. Обычные люди слышат его голос так, будто маг говорит громко, на грани с криком. Маги же слышат этот голос своим, внутренним чутьем, и потому различают его на втрое большей дистанции, подсознательно.

Магическая Усталость

После того, как заклинание мага срабатывает, на него незамедлительно накатывает волна усталости. Усталость подразумевает, что с каждым следующим заклинанием маг ослабевает физически (одно заклинание первой ступени примерно равносильно тому, как если бы маг нанес удар тяжелым двуручным мечом). Маг может колдовать, пока просто не упадет от усталости или не истощится. Но это может быть чревато, следует грамотно рассчитать свои силы.

Магические Эффекты

Те эффекты, которые вызывает магия, абсолютно идентичны реальным, если с таковыми можно провести параллель. Магический огонь действует так же, как обычный, а значит, он может нанести ожоги так же, как естественный огонь. Ледяное копьё пронзит человека, как огромная сосулька пронзила бы его, таскайся он по древним ледяным пещерам, а молния шокирует его. Магия отличается, однако, тем, что она всё же построена на иллюзиях, и к ней применимы сопротивляемости и способность Броска.

Взаимодействие магических эффектов друг с другом остаётся на усмотрение Мастера. Он должен описать это красочно и логично – так, огненный шар, столкнувшись с ледяным,

может привести к взрыву, основанному на отталкивании двух стихий, а струя кислоты заставит вылезшие из под земли волшебные корни скрючиться и погибнуть.