

# КАЛИНОРН

книга правил  
пятая редакция

 KALINORN



**Все материалы сайта - трактаты, рисунки и прочее, включающие оригинальную историю мира, географические названия городов, стран, материков, имена персонажей, графические изображения, дизайны сайта и чата, и весь сопутствующий материал, является продуктом интеллектуальной деятельности и защищается законом об авторском праве. Любое использование данного материала без согласия авторов повлечет за собой ответственность в рамках законодательства РФ.**

© Морвинг, Трийан. 2003-2007

© 2003-2007 Kalinorn, the Land of Eriador

e-mail: [kalinorn@yandex.ru](mailto:kalinorn@yandex.ru)

## 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](#)
- [Правила поведения в чате](#)

### - Углубление в систему

- [Углубленный отыгрыш бардов](#)
- [Углубленный отыгрыш бродяг и воров](#)
- [Углубленный отыгрыш паладинов](#)
- [Углубленный отыгрыш рыцарей](#)
- [Углубленный отыгрыш вампиров](#)
- [Углубленный отыгрыш наемников](#)
- [Углубленный отыгрыш магов](#)
- [Углубленный отыгрыш жрецов](#)
- [Углубленный отыгрыш друидов](#)

## 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 «РПГ» обозначается в ролевых чатах все, что относится к ролевой игре. Например – «Я РПГ злой» - «Мой ролевой персонаж злой».

«NRPG» («НРППГ») – None Role Playing Game – не ролевая игра, вне ролевой игры. Термином «НРППГ» обозначается все, что не относится к ролевой игре. Например игрок в чате хочет сказать всем, что пошел погулять с собакой. Он пишет – «НРППГ: 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, были ли родители 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 листвы. 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 – мудро,



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 азуры» 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 свете 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 кровь 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 обольстительными 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 Исжиншу. 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 д20), 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 работоторговли 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, работниками, 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 упрека, 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, дающий 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 заполучить 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.

**Чёрный 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 Чёрного Стража жестокость соседствует с благородством, безумие с чистотой помыслов. Чёрные Стражи - воины



профессионалы, чья жизнь посвящена служению Тьме, но их слово так же нерушимо как слово данное паладином. Вопреки всеобщему мнению для Чёрного Стража слова «Клянусь честью!» - не пустой звук. Чёрный 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. Чёрные 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 Чёрные Стражи руководствуются принципом «Нет пощады!». Жизнь Чёрного 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. Чёрные Стражи не боятся смерти.

### **Начальные умения чёрного стража:**

**Средний доспех**

**Тяжелые доспехи**

**Боевое оружие**

**Щит**

**Геральдика**

**Дипломатия**

**Верховая езда**

### **Специальные умения чёрного стража:**

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

**Враг света** - Чёрный Страж - порождение эгоизма, честолюбия и зла. Даже подобные сквайры обретают от богов особые свойства, которые помогают им в борьбе со светлыми явлениями. Чёрный 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 чёрный 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 сопереживанию.

**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 желанием 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 ю 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 цветом, или просто чёрных. Молятся Ватсизи. Чтобы понять боевой стиль этих, можно провести реальную параллель с нин-дзю-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 маги, 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.

**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 могут, 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, уравновешивают 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 лекарями (возвращая людей с болезнями души к нормальной жизни).

**Начальные умения эмпатов:**

Простое оружие  
Древняя история  
Тайные языки  
Астрология  
Владение магией  
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 Палагинатом 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 упокоение 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 Орденом 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, 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 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 наслёт беду на его врагов).

#### **Требования:**

Бытие жрецом Маденрата – совсем не то, что бытие жрецом Аэкриума. 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 ублажает 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, нах одяты друидами, 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 Эриадор 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 Орден - Ордена Десяти. Орден Десяти, судя по записям летописца Туррона Клима, 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 известн ых 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 понять 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 кадгам)** - это умение может спасти жизнь рыцаря-каджа. Так как кадж посвящает свое тело Магическим потокам, в минуту крайней нужды они могут придти 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. (дошпельгангера)

### **Требования:**

Требования поистине суровые. Если лахадэлианец 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 исч езал. 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 Кирим-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 эмпаатами) 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, кремень 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 небывлицы. 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 «никнов» (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:**

<b>Имя:</b>
<b>Раса:</b>
<b>Класс:</b>
<b>Профессия:</b>
<b>Сфера владения магией:</b>
<b>Спротивляемости:</b>
<b>Уровень/опыт:</b>
<b>Известность:</b>
<b>Умения</b>
<b>Специальные умения:</b>
<b>Известные заклинания:</b>
<b>Оружие:</b>
<b>Доспехи:</b>
<b>Внешний вид:</b>
<b>Личные вещи:</b>
<b>Последователь/фамильяр:</b>
<b>Биография:</b>
<b>Для заметок:</b>

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.

**Внимание!** Выбирайте персонажа исходя из места рождения. Ознакомьтесь с текстом «Государства Эриадора». Например, Такеши – родом из Хиасаши (аналог Японии), Тибурон де оро – родом из Шасайн-Каара (аналог Испании)

«**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 сопrotивляемости. 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:** -

**Сопrotивляемости:** -

**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 пластиной. На руке, от локтя до запястья, наручи утолщаются и тоже утыканы короткими шипами. На голове - шлем, заостряющийся кверху. 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 сила в нем непомерная. Высокий, (2.2 м) средних лет мужчина со злыми глазами и чуть рыжеватыми волосами до плеч и кучей бородкой.

**Личные вещи:**

Кованый 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 потопла, 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 закупку 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, фамильяр, 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, раздетому 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, заслушав 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 сверху.

- **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 палadini, 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 известно 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 знанием, 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 участвовать 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-

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 злобными негодьями. Поэтому всем игрокам важно знать основные правила для отыгрывания битвы.

Для создания надлежащего чувства опасности и волнения правила битвы должны быть всеохватывающими, но они также должны быть просты для отыгрывания 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 Дузелей 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 пройдёмся 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.

## **-Правила поведения в чате-**

Эта глава полезна не только для мастеров, но и для игроков. С помощью нее вы можете узнать о правилах и при случае должным образом защитить свои права как посетителя чата.

### **I. Имя.**

Правила имён написаны в регистрации. Здесь пройдемся по ним дополнительно.

Не подойдут:

- Реальные имена (Дима, Вася, Игорь и т.д.)
- Наричательные имена (Чёрный Рыцарь, Гоблин, Дрэдлиорд и т.д.)
- Легендарные имена (Ланселот, Эльминстер, Конан и т.д.)
- Очень длинные имена (Сэр Брайан Де Троун Шассайн-Карский и т.д.)
- Имена из популярных книг (Сварог, Ник Лаэда и т.д.)

Первые запрещены потому, что здесь – фэнтези мир. Вторые – потому что если соберутся на площади пять «Гоблинов» - все запутаются. Третьи – потому что от вас будут ждать адекватного отыгрыша соответствующего легендарного героя, и потому что в самом Эриадоре таких героев просто не было. Четвёртые – потому что всё остальное будут загоразивать. Пятые – это чужие персонажи.

- Игрок с именем не по правилам предупреждается Мастером. На вопрос «Почему?» Мастер либо проводит тотальное объяснение, либо отсылает игрока к правилам. На слова «Не хочу» Мастер удаляет игрока (без указания времени удаления) по причине «Ник». За повторное «Почему» Мастер удаляет на 10-30 мин. За «Идите нафиг!» Мастер удаляет Игрока на полчаса или более.

## II. Раса.

В Калинорн запрещено приводить расы, привязанные к другим мирам крепкой нитью системы. К таким относятся например дроу из Faerun, планарные расы из Planes, данмеры, хаджиты, аргониане и прочие из Tamriel и другие. При входе в чат ознакомьтесь с расами. Вы можете отыграть без регистрации либо расу монстра/нежить/неодушевлённое среднего размера, которая существует в большинстве миров (например тролля, скелета или табуретку), либо нашу расу, прописанную в списке рас.

- Мастер имеет право удалить за использование расы, привязанной к другой системе. На вопрос «Почему?» Мастер либо проводит тотальное объяснение, либо отсылает игрока к правилам. На слова «Не хочу!» Мастер удаляет игрока (без указания времени удаления) по причине «Раса». За повторное «Почему?» Мастер удаляет на 10-30 мин. За «Идите нафиг!» Мастер удаляет на полчаса или более.

## III. Реал.

После входа в игру всё, что не относится к ролевой игре, пишется после приставки «НРПГ:» (с двоеточием в конце приставки (NRPG – None Role Playing Game)). Количество НРПГ постов, в которых вы выражаете своё мнение по поводу идущей игры (добрая шутка, малое замечание, просьба к Мастеру) ограничены двумя-тремя подряд.

- Ненужное НРПГ обсуждение прерывается Мастером устным

замечанием в общее окно. Если игроки не заканчивают обсуждение, Мастер удаляет ВСЕХ игроков (без указания времени удаления). На слова «Идите нафиг!» Мастер удаляет соответствующего игрока на час или более.

## IV. Реклама, Флуд, Мат, НРПГ Оскорбления, Расовая Дискриминация, Пропаганда Наркотиков.

Игрок, желающий дать рекламу на свой сетевой ресурс ПО РОЛЕВОЙ ИЛИ ОКОЛОРОЛЕВОЙ ТЕМАТИКЕ обращается с просьбой к Мастеру. Мастер просматривает ресурс на наличие вирусов, рекламы и качества и после лично вывешивает рекламу. Если Игрок хочет дать ссылку на другой ресурс (например свой e-мэйл, дневник) он использует Личное Сообщение тем, кому желает дать ссылку на ресурс.

- Мастер делает предупреждение Игроку, а за слова «Почему?» или «Идите нафиг!» удаляет за рекламу, не обсуждённую с Мастером незамедлительно, на время часа или более по причине «Реклама».

- Мастер делает предупреждение Игроку за флуд или мат. На слова «Идите нафиг!» или «Почему?» Мастер удаляет на полчаса или более по причине «Флуд» или «Мат».

«Флуд» - поток бессмысленных сообщений, одинаковых или большим шрифтом, которые забивают экран и не позволяют сидящим в чате общаться должным образом. «Флудер» - человек, так или иначе регулярно использующий флуд (для самоутверждения, мести, из-за низкого интеллекта...).

- Мастер делает замечание за НРПГ оскорбление. На слова «Почему?» или «Идите нафиг!» Мастер удаляет на час или более по причине «НРПГ оскорбления».

- Мастер делает строгое устное замечание а после удаляет за намёки на

расовую дискриминацию. От слов Игрока «Идите нафиг!» или «Почему?» немедленно на время полчаса или более по причине «Расовая дискриминация».

- Мастер делает строгое устное замечание а после удаляет за пропаганду наркотиков. От слов Игрока «Идите нафиг!» или «Почему?» немедленно на время полчаса или более по причине «Пропаганда наркотиков».

## V. Администрация.

Администраторами и владельцами проекта «Калинорн» являются Трийан и Морвинг.

Если у Игрока есть ОЧЕНЬ (самая-самая серьезная на свете) жалоба на мастеров и других игроков проекта, единственное что Игрок может сделать – подать жалобу в НРПГ раздел (хотя на самом деле и этого лучше не делать). Либо на зарегистрированную почту проекта (указана внизу сайта). Все оскорбления или споры будут игнорироваться.

Претензии, вроде «А почему ваш мир так плох?» или «А может, введем кубики как в ДнД?», либо «А дайте мне градиент и входную фразу. Вот у других есть, а у меня нет!!!» - будут игнорироваться.

.

## VI. Мастерский Состав.

Мастерский состав нередко меняется, но его правила неизменны. Для Игроков Мастера правы всегда.

В нашем проекте есть несколько градаций Мастеров:

1. Главный Мастер (ГМ) – человек, который ведет мир в главном направлении развития сюжета и отвечает за всех мастеров проекта.

2. Мастер Игры (МИ) – человек, который создает игру, либо проводит собственные сюжетные линии в пределах главного сюжета. Данному мастеру разрешается создавать глобальные сюжетные линия,

влияющие на Главный Сюжет, но только по согласованию с Главным мастером.

3. Мастер Дуэлей (МД) – судья боевых и магических поединков, киллер.

4. Мастер Сюжета (МС) – человек, который создает игру в пределах главного сюжета. Это может быть любой персонаж проекта, даже с известностью: «неизвестный персонаж».

- Мастер не прав, если Главный мастер скажет, что он не прав.

В общем и целом запомните, что те события, про которые пишет Главный мастер или член Мастерского Состава от лица Главного Мастера – это то, что происходит в мире, вокруг персонажа, следовательно эти события и воспринимаются таким образом.

- Каждый Мастер видит события по-своему, потому ваши замечания ему как Игрока в виде «Это не так!» будут игнорироваться.

- Каждый Игрок заходя в Игру принимает Мастера как неотъемлемую, незабываемую, неотделимую часть мира.

Таким образом:

- За слова Мастеру «Почему всё так?» Мастер делает устное предупреждение и объясняет. За слова «Почему всё так?» во второй раз Мастер удаляет Игрока на время от получаса и более по причине «Читайте правила».

- За слова Мастеру «Ты не так судишь!» Мастер делает строгое устное замечание. За повторное «Ты не так судишь, иди нафиг!» Мастер незамедлительно удаляет Игрока на десять минут или более по причине «Спор с Мастером».

- Оскорбление Мастера Игроком несёт за собой строгое устное замечание а после удаление на время от получаса и более по причине «Оскорбление Мастера», если Игрок продолжает оскорбления.

## VII. Бездействие, Виртуальный Секс.

Игрок имеет право находиться под статусом «Занят» или «НРПГ» на время до 15-и минут независимо от того, сколько он играл персонажа. Игрок имеет право находиться под статусом «Отошёл» (например на обед, выгуливание собаки, если Игрок находится на работе с непостоянным доступом к интернету и т.д.) столько, сколько ему требуется – August выкидывает бездействующих более 15-20 минут автоматически. Мастер, или Игрок, получивший разрешение от Мастера на постоянный НРПГ статус (например если Игрок помогает Мастеру в поиске информации или создании системы) может пользоваться им столько, сколько скажет Мастер.

- Если Игрок просто «висит» в «личках» без намерения играть, Мастер делает ему устное замечание. На любые вопросы «Почему?» Мастер удаляет на время от десяти минут по причине «Неотыгрыш».

Виртуальный секс, особенно «жесткий», во-первых, не этичен и аморален по отношению к другим Игрокам, и, во-вторых, из-за того что ведётся обычно в «личках» (приватной беседе) заставляет Игроков бросать игру. Для «вирта» (виртуальный секс) есть ICQ или e-mail. У вас должна быть своя гордость – не выставляйте интимные отношения с вашим партнёром на показ, не будьте позером.

- Мастер, заметивший признаки «вирта» (как бы ни забавно это было, но часто «проскакивают» записи из «личек» в общее окно) делает строгое устное замечание. На вопросы «Почему?» Мастер незамедлительно удаляет участника, который «засветился», на полчаса или более по причине «Вирт, Неотыгрыш».

## Часть Вторая – «Меньшие Законы Калинорна»

### I. Проведение Модуля.

Мастера проводят модули/эпизоды/сюжеты и награждают знаниями/предметами/способностями в разумных пределах. Если Главный мастер не доволен модулем (например, считает, что Мастер дал слишком много или слишком мало) он просит Мастера сохранить «Лог» (текст) Модуля (Квеста) и вывесить в НРПГ разделе. До момента выяснения Мастер в любом случае мастерит так, как считает нужным, если только конечно не выходит за рамки разумного.

Новые мастера категории «МИ» обязаны проводить свои первые Модули в присутствии любого другого Мастера ИГРЫ. Если Мастер решит, и, если стажёр удовлетворяет требованиям Мастера, тот может потребовать предоставления каждого лога Модуля Главному Мастеру. В конце концов, стажёр МИ получает статус Мастера Игры.

Роль Главного Мастера выполняет Трийан (Гибурон Де Оро), хотя при отсутствии времени он может переложить свою роль на другого Мастера по своему выбору.

### II. Отыгрыш Роли.

Игрок обязан адекватно отыгрывать роль того персонажа, которого зарегистрировал, сообразно профессии и расе персонажа (варьируется по сложности). Мастер имеет право потребовать адекватного отыгрыша или сменить направленность и профессию персонажа.

### III. «Килл» (возможность удаления Мастером Игрока из чата).

В идеале «килл» не используется Мастером против зарегистрированных Игроков. Однако все Игроки являются людьми, и логично, что они могут



выказывать недовольство и ярость - в этом случае требуется подобие ушата холодной воды. «Килл» - очень обидное наказание. Поэтому Мастер должен использовать всё своё доступное терпение для того, чтобы договориться с Игроком.

В любом случае:

- Облегчение какой бы то ни было задачи Мастеру всегда является хорошей идеей.

- Чёткое понимание задач Мастера и его нагрузки (даже маленький квест может беспредельно вымотать) так же является идеей для Игрока отличной.

- Если вас всё же удалили из игры, подумайте - возможно, вы всё же заслужили это. Прежде чем отрицать умение Мастера в ведении игры или судейства подумайте, что если он добился такого статуса как Мастер - значит, он проявил себя должным образом.

Мастерам следует помнить ещё одно **ОЧЕНЬ ВАЖНОЕ** правило «килла»:

- Мастер **НЕ ИМЕЕТ ПРАВА** удалять **НЕ ОТ СВОЕГО ИМЕНИ**. Мастер не пользуется возможностью менять имя при удалении. Когда Мастер удаляет, он пишет в качестве имени «киллера» своё основное имя. Уже были случаи, когда сидело несколько Мастеров, и, когда один из них несправедливо удалял Игроков под чужим именем, вину сваливали на других Мастеров.

\* \* \*

## Углубление в систему.

В этой глав мы попытались отобразить основные типовые портреты персонажей, образы которых могут быть использованы в игре. Не смотря на то, что углубленные отыгрыши являются «типовыми» и заимствованы из D&D второй редакции, мы надеемся на вашу фантазию, творчество, чтобы увидеть новые и более интересные персонажи в вашем исполнении.

## -Углубленный отыгрыш бардов-

В точном историческом значении термин «бард» применим только к определенным группам кельтских поэтов, которые пели историю своих племен в длинных, речитативных поэмах. Эти барды, обитавшие преимущественно в Ирландии, Уэльсе и Шотландии выполняли в своем обществе много важных функций. Они были кладезью истории племени, разносчиками новостей, гонцами и даже послами к другим племенам. Однако в фэнтези бард - более обобщенный персонаж. Исторические и легендарные примеры представителей этого класса - Алан-а-Дейл, Билл Скарлет, Баян и даже Гомер. На самом деле, в любой культуре присутствует свой сказочник или поэт, называется ли он бардом, скальдом, фили, менестрелем или как-нибудь иначе.

### Стандартный Бард

Бард по своей природе склонен учиться большому количеству различных умений. Он берется за все, но не становится специалистом ни в чем. Хотя и сражается как бродяга, он может носить любые доспехи до кольчуги включительно и даже пользоваться щитами. Все барды являются искусными певцами, исполнителями и владеют музыкальным инструментом по выбору игрока (желательно таким, который легко переносить).

### Нестандартный Бард

Игрок может захотеть создать своего, особенного барда, и такое желание мастер должен только одобрить. Характеры, представленные ниже, созданы для того чтобы подстегнуть фантазию игрока. Он может взять готовый типаж, или придумать свой собственный:

### Бард - Рубака Парень

Просто и неброско одевается, любимые и верные друзья - парные мечи в ножнах.

Этот бард – тот же бродяга, однако поднявшийся чуть выше в плане этикета и принципов. В драку он лезет первым, чтобы было о чём и о ком рассказать! Всем и всегда готов помочь, но нередко после помощи трёт указательным пальцем о большой – работать всё же предпочитает за деньги.

### **Бард Фехтовальщик – Пижон**

Этому всё равно, заплатят ему или нет – для него нет большего счастья чем на виду у народа продемонстрировать своё умения сражаться. Основная манера поведения в бою – семьдесят процентов движений – для красоты, и бой задержать обязательно ещё минут на двадцать.

### **Бард – Скальд**

Благородный воитель. Музыкальный инструмент ставит наравне со своим оружием – этим и зарабатывает на жизнь. Защищает слабых – в этом всё его существование.

Любимое времяпровождение – по колено в крови, распевая балладу о Лорде Вальдере, в одной руке лютня, сломанная об голову огра, в другой – клинок, которым скальд отбивается от остальных огров, стоя спина к спине с паладином или рыцарем.

### **Бард – Флегматик**

В рюкзаке таскает аккуратно собранные в тубусы свитки. Пока его соратники сражаются с драконом – сидит на камне и задумчиво сочиняет произведение в двух вариантах – трагедию, если победит дракон, и эпос, если победят его друзья. Называет себя не воителем, а романтиком. Однако если совсем невмоготу – вытаскивает меч и идёт бить морды. Бьёт с чувством, расстановкой, без лишней паники, с кислой миной на лице.

### **Бард Учёный – Фанатик**

Постоянно поправляет очки, одет с чужого плеча, в руках – стопка книг. Знания ищет от королевской сокровищницы до грязной канализации. Если увидит, что кто-то использует

свиток или страницу из книги в качестве подставки для кружки с пивом – хватает предмет мебели и с воплем бросается восстанавливать справедливость.

### **Бард Учёный – Ботаник**

Также поправляет очки и одет с чужого плеча, но все одежды выстиранные и выглаженные. В руках стопка книг. Знания ищет по библиотекам магов, учёных, гномов. Во время сражения с диким криком «Я слишком молод чтобы умирать!» лезет на дерево, под камень или за спину товарищу. Но если пригрозит оплётухой – тут же начинает колдовать (иногда путает со страху и воодушевляет противников, одновременно насылая сон на соратников) и всем давать советы. Обычно – бесполезные.

### **Бард Шут – Идиот/Мудрец**

Типичный дурак «снаружи» и великолепный мыслитель «внутри». Шут Вамба из романа Вальтера Скотта. Из любой передряги выйдет целым, потому как подольститься и рассмешить может любого. Гордость, тщеславие присутствуют в мизерных количествах, чисто для проформы и статуса «бард». Однако в результате под старость сидит в богатом доме среди внуков – ибо не помер, как скальд или рубака парень.

### **Бард Шут – Король**

Тот же «идиот/мудрец», однако в виде идиота избегает прямого контакта с неприятностями, а в виде мудреца скромно упоминает в логове дракона о принадлежности своего бывшего обидчика, стоящего рядом, к касте драконьих убийц. После чего выжидает, пока дракон поужинает, и беседует с рептилией на отвлечённые темы, а вслед за тем уходит с мешком золота. Сильнее всего напоминает Джока/Мага, который некогда бегал в Калинорне с острым кинжалом и таким же языком.

### **Бард – Романтик**

Мелкий, юркий и вредный. Обожает закаты и грозу, цветы и предметы искусства – всё, что красиво. Сидит на

плече самого весёлого своего соратника по группе. Во время боя усыпляет противников. Из инструментов предпочитает маленькую, красивую и нежную флейту. Смысл жизни – сделать что-то такое красивое, чтобы у всего мира поотвисали челюсти. Влюбляется в симпатичную волшебницу/эльфийку или в плавность движений следопытки/оборотня и в последствии изображает страдальца.

## **-Углубленный отыгрыш бродяг и воров-**

Бродяги - это персонажи, которые считают, что весь мир (и каждый его обитатель) обязан обеспечивать им условия для жизни. Они выкручиваются день за днем, живя настолько широко, насколько могут себе позволить, и выполняя как можно меньше работы. Чем меньше им приходится трудиться и напрягаться, как всем остальным (обеспечивая себе приличный уровень жизни), тем, по их мнению, лучше. Хотя в таком отношении к жизни нет ни зла, ни жестокости. У многих бродяг сомнительное прошлое или темная репутация, которую они хотели бы оставить в тайне.

### **Стандартный Бродяга - Вор, Карманник, Грабитель, Плут**

Профессия вора не почетна, но также и не всецело позорна. Многие знаменитые герои были более чем вороватыми - Рейнард Лис, Робин Гуд и Али-Баба в чем-то являются ворами. В идеале вор - это романтический герой, обуреваемый благородными стремлениями, но обладающий не слишком сильным характером. Такая личность может действительно стремиться делать добро, но постоянно не удерживается перед искушениями.

Воры ограничены в выборе оружия. Большую часть своего времени они проводят, упражняясь в воровских умениях. Доступными для вора видами оружия являются дубинка (лёгкая

деревянная дубинка - излюбленный инструмент для оглушения жертвы), кинжал (обычно длинный и тонкий), дротик, самострел (лёгкий, не военный), нож («перо» широко распространено среди воров), лассо, малый лук, праща, палаш (имеется в виду тип лезвия, а не двуручное оружие), длинный меч (включая все типы - ятаганы, сабли, пашки, бастарды), короткий меч и посох. Вор может носить кожаный доспех, клепаный кожаный доспех, набивной доспех (имеется в виду туника набитая ватой, пенькой или шелковой нитью) или эльфийскую кольчугу (великолепная работа из «зелёной» стали, почти не сковывающую движения, такой доспех можно найти только в квесте). При ношении всякого доспеха способности вора ухудшаются (даже кожаного - лучший эффект достигается в простой одежде и мягкой обуви).

### **Воровской Жаргон**

Воровской жаргон - это особая форма общения, известная всем ворами и их объединениям. Жаргон не является ярко выраженным языком; он состоит из сленговых выражений и элементарных понятий, которые могут быть введены в любой язык. Словарный запас воровского жаргона делает его пригодным только для обсуждения тем, которые интересуют воров: награбленная добыча, легко доступные цели, взлом и проникновение, грабительские нападения, мошенничество и подобные вещи. В Эриадоре Орденом Ноты был разработан настоящий воровской язык, состоящий из жестов - два вора, не знающих общего языка, могут обсуждать вышеупомянутые темы с помощью жестов. Жаргон полезен для распознавания собратьев по разбою и мошенничеству, для чего достаточно вставить несколько словечек или жестов из этого лексикона в нормальную речь.

Понятие воровского жаргона историческое (в той или иной форме жаргон используется до сих пор), хотя в фэнтези он имеет неправдоподобно большую основу. Для тех, кто хочет знать больше об этом предмете, несколько

часов исследований в крупной библиотеке могут раскрыть настоящие примеры старого жаргона.

### **Нестандартный Бродяга**

Обычно бродяга занимается истинно воровской деятельностью. Однако он не был бы бродягой, если бы не имел возможности применять свои способности в какой-то другой сфере. Ниже приведены несколько примеров разных бродяг:

#### **Бродяга-Пацифист**

Терпеть не может насилия. Любое убийство со стороны другого бродяги воспринимает как простейшее отсутствие умений настоящего вора. Максимум, что может сотворить с противником – стукнуть по затылку дубинкой. До боя дело никогда не доводит, если же до него довели дело другие – просто исчезает, появляясь уже после окончания битвы. Обычно – загруженный товаром из лавки, расположенной неподалёку.

#### **Бродяга Благородный**

Грабит богатых, даёт бедным. Дабы привнести в мир справедливость, набирает шайку и начинает грабить массово. Простой народ в восхищении, богачи брызжут слюной. Остаток денег тратит на букет прекрасной даме. Типичный пример – Робин Гуд.

#### **Бродяга – Дипломат**

Как и пацифист, убивать не любит – и не умеет. Ко всему прочему не очень то умеет и воровать. Зато язык у него работает за десятерых, уболтать может кого угодно – этим и зарабатывает на жизнь. В конце концов выбивается в аристократы и официально нанимается на работу королевского дипломата.

#### **Бродяга – Громила**

Во время путешествия по городу слышит восклицание соратников по поводу отсутствия выпивки и говорит, что ему тут «должны». Затем скрывается за углом и возвращается с сотней золотых. Должны ему обычно бывают все и сразу, ибо ростом он метра под два, в плечах

чуть поменьше. Может быть милым и выбивать информацию или деньги из злодеев, или наоборот – из каждого встречного.

#### **Бродяга-Фанатик-Игрок**

Желание обмануть и продемонстрировать свои навыки у такой персоны достигли апофеоза (или апофигея, что даже точнее). Самое главное желание – обыграть. Не имеет значение кого – лишь бы выйти из ситуации первым, победителем, а всех остальных оставить в дураках. Может быть идиотом, а может – королём (как бард «шут-король»). С виду легко управляем – достаточно сказать ему, что «вон тот урод лучше всех местных играет в карты – и он мне денег должен!». Может купиться, но может и обмануть того, кто на урода пальцем ткнул – в результате оставит и «тыкальщика», и «урода» хоть и с носом, но без денег.

#### **Бродяга – Шантажист**

Не убивает и не ворует на улицах – вместо этого ищет нужный документ и демонстрирует владельцу, после чего просит выкуп за то, чтобы этот документ не оказался у властей. Ходит по лезвию ножа – основное умение – определить, кого он сможет перехитрить, а кого – нет. Деньги опытный шантажист гребёт лопатой. К умениям вора обычно добавляет умения психолога. Иногда служит двойным агентом. Или тройным. Или четверным – главное чтобы денег больше.

#### **Бродяга Убийца**

Человек-Алмаз – действия, слова, движения – всё отточено до острейших граней. Опасен тем, что весел – убийцу в нём не определишь, пока не увидишь в деле. Смеётся как идиот, стучится кружками с соратниками, рассказывает скабрзные анекдоты – всё до того момента, пока его не «обидят». После чего молча достаёт «перо» и, совсем не выглядя пьяным, режет противников как скот. Молча, чётко, быстро. Ибо зарабатывает тем, что узнаёт врагов того или иного аристократа-богача-



управителя и предлагает с ними разобратся – за деньги, разумеется.

### **Бродяга Красавица-Убийца**

Юбка с убийственным вырезом, кинжал за спиной, огромные глаза, вытягивающие душу – девушка мечта. Пока не явит взгляду кинжал – растерянный ребёнок да и только. «Алиби» - «Я такая слабая и юная – как могу кому-то глотку перерезать?». Но в нужный момент – перережет, ибо деньги нужны всем. Другой вариант – работает не по своей воле. Ещё один – так сильно вживается в роль «милой девушки», что начинает раздражаться между собой и своим занятием.

### **Бродяга Авантюрист – Контрабандист**

Скупка краденого подешевле и продажа подороже, сбыт исторических ценностей нужным людям, нелегальная торговля мощными магическими ингредиентами, свитками, артефактами – занятие прибыльное, но опасное. По характеру – обычно одиночка, и часто единственный способ уговорить его сделать хоть что-то – деньги. Дамский угодник. Прохвост. Хан Соло из «Звёздных Войн».

### **Бродяга – Добытчик**

Воевать не хочет, хочет искать сокровища – свои ли, чужие – неважно. Бродягой является до поры до времени – пока не получит как раз те самые сокровища. После этого нередко начинает проявлять истинно гномий характер – то бишь мешок за спину, меч в руку – и пусть только подойдут! Как другой вариант – может быть вполне себе важным и благородным «Умельцем» - прекрасно владеть отмычками и умением находить ловушки. Тем и живёт.

### **Бродяга Ребёнок**

Просит найти его маму, после чего выводит на целый отряд таких «мам» - с ножами и в доспехах. Или же говорит, что есть нечего, причём персонам эдак двумстам за день – в результате получает сумму, на которую можно накормить целую гвардейскую роту. Мальчик с

яблоком – принц воров Калинорна; или побродяжка неопределённого пола – статус жителя трущоб, а разум – нобелевского лауреата.

## **-Углубленный отыгрыш паладинов-**

Паладин на самом деле является трудной для игры профессией. Простейшие РПГ принципы описаны в Кодексе. Они легко запоминаются и укладываются. Здесь же будут описаны очень углублённые темы.

### **Родина**

Большинство паладинов родом из больших городов, которые могут содержать организованную армию или иметь большие храмы. Обычно церковь или правительство набирают паладинов в месте их дислокации, а ни где-нибудь в глуши.

Кандидат с блестящей репутацией обычно обращает на себя внимание рекрутов где бы он ни жил. Более правдоподобно, что жители удалённых уголков страны находят себе наставников или действуют от имени небольшой церкви, и часто становятся Одиночками или Воинами Небес, а не Рыцарями или Воинами Веры.

Если уж персонаж стал паладином, он не обязан оставаться у себя в стране. Если только он не призван в регулярную армию или же не назначен на какую-то должность, они обычно уходят в далекие земли, что бы нести туда свет своей веры, помогать нуждающимся и бороться со злом. Паладин остающийся на одном месте, задерживает рост карьеры; ведь чем паладин становится опытнее, тем его покровители чувствуют, что он все меньше и меньше нуждается в их опеке и тем больше у паладина появляется личной свободы.

### **Возраст**

Паладину всегда есть чему учиться. Тренироваться они обычно начинают с самого детства, еще до десяти лет. Паладину же первого уровня редко

бывает больше 16-18 лет. Поскольку его душа заставляет сталкиваться со многими опасностями и вступать о многие конфликты, паладины часто погибают молодыми. Паладин, которому больше 30 лет, встречается очень редко, и уж практически нет паладинов старше 40. Паладин же достигший 50-60 лет обычно оставляет свою деятельность, некоторые из-за семейных обстоятельств, некоторые из-за необходимости смотреть за крепостью. Иногда их покровитель настаивает на том, чтобы они лучше стали учителями или наставниками для молодых людей, чем продолжали свою карьеру.

### Происхождение

Большинство паладинов родом из семей аристократов или других благородных лиц. Обычно его родители это заслужившие почет и уважение солдаты, или уважаемые чиновники, с хорошими связями и просто богатые. Из-за их образования и грамотности он наиболее хорошо подходит как церкви, так и правительству.

Так же выходцам из верхних классов общества гораздо легче в финансовом положении. В большинстве случаев, человек только что принесший клятву сам должен обеспечить себя лошадью, доспехами и оружием. Эти расходы, обычно, не по плечу представителям низших классов. Если паладин не обладает достаточными финансами что бы обеспечить все это, он должен либо найти спонсора, который оплатит его первичные расходы, либо попросить церковь или правительство обеспечить его всем необходимым, естественно в долг.

Независимо от своего происхождения, все кто, так или иначе, все-таки стал паладином, причисляются к благородному классу. Всем людям представляются символом высших идеалов общества. Аристократия, по меньшей мере, считает их как благородного коллегу, а то и как ровню.

### Женщины Паладины

Даже в феодальные времена, женщины несли некоторые военные обязанности и вполне могли быть рыцарями. На службе своей церкви или королю, женщинам нередко приходилось облачаться в доспехи и брать в руки оружие. В битве они ничем не уступали лучшим воинам мужчинам, а в чем-то даже превосходили их, защищали крепости от осады и даже вели в бой целые армии. Возможно, женщины паладины меньше распространены, нежели мужчины, но и среди них есть и были воительницы, о которых сложили легенды.

Чтобы стать паладином, необходимы интенсивные тренировки, строгая дисциплина и полное подчинение. Хотя большинство паладинов обучаются под покровительством и руководством церкви или государства, не существует заранее проторенных дорожек или дающих стопроцентную гарантию способов стать полноценным паладином. Дальше представлено несколько путей, которые помогут в становлении молодого паладина.

### Церковное Обучение

Церкви стараются найти кандидатов в паладины в самом раннем детстве, обычно это случается в 8-10 лет. Высокоуровневые жрецы, не спеша, подбирают энергичных, умных, детей из благородных семей. Когда найдена подходящая кандидатура, жрецы приходят к родителям и спрашивают у них, не доверят ли они судьбу своего ребенка церкви. Если родители отказываются, рекруты отказываются от кандидата и продолжают поиски. Хотя некоторые церкви могут аннулировать решение родителей, большинство их соблюдает, веря в то, что эффективные тренировки невозможны без поддержки родителей.

Если семья соглашается, что обычно и происходит, потому что это считается большой честью, ребенок переходит под попечение церкви. Кандидат отправляется в церковную школу, часто расположенную в изолированном регионе,

чтобы ученик не отвлекался. Кандидаты в паладины зачастую учатся вместе с аколитами жрецов, изучая историю религии, философию вместе с такими науками как чтение, письмо и этикет. Кандидаты также практикуются в оружии.

Через несколько лет студентов разделяют, кандидаты в паладины фокусируются на верховой езде и владении оружием, а аколиты концентрируются на заклинаниях и церковной доктрине. Кандидаты в паладины могут также изучать медицину, языки (и современные и древние) и другие академические предметы. Где-то между 15 и 17 годами, зависит от успехов в учебе, кандидат проходит несколько экзаменов, начиная с устных, что бы убедиться в правильном понимании этоса и основ религии, до схваток с нежитью (узнать их боевые качества). Кандидат, который проходит все испытания может считаться паладином.

Предлагаемые Пути: Воин Веры, Инквизитор, Целитель, Фанатик.

### **Божественное Вмешательство**

Боги могут сами выбрать смертного на роль паладина. И наоборот, смертный, который подходит по всем параметрам может просить богов о статусе паладина. Кандидат не только должен подходить по всем физическим и ментальным характеристикам, но и должен продемонстрировать непоколебимость своей веры. Ни социальный статус, ни возраст человека никак не влияет на волю богов. Боги проведут этого человека через серию испытаний, что бы убедиться в том, что он подходит. В тоже время, божество может дать статус паладина человеку, не проходившему никаких испытаний.

Предлагаемые Пути: Одиночка, Охотник за Нежитью, Инквизитор.

### **Под Патронажем Власти**

Рекруты представляют монархические династии и постоянно находятся в поиске новых паладинов, которые должны заменить уже стареющих или погибших. Такие паладины, обычно, родом из аристократов, реже из среднего класса. Поскольку кандидаты начинают свое обучение очень рано, ребенку, обычно, 5-6 лет.

Рекруты тщательно исследуют все, что касается будущего паладина, его родословную, характеристику его родителей, и даже наблюдают за детьми во время игр. Кандидат должен быть физически крепким, эмоционально устойчивым, обладать интуицией, и хорошо себя вести. Из каждой сотни отобранных детей, редко больше двух становятся паладинами.

Первоначальная тренировка паладина начинается дома, под присмотром наставников, ребенок учится писать и читать, получает базовые знания об этикете и религии. Занятия проходят по несколько часов в день.

В возрасте 7-8 лет ребенок переезжает в замок или крепость к старому паладину или лорду, где уже начинаются серьезные тренировки. Он учится ездить на лошадах, обращаться с оружием и играет в шахматы или похожие игры, что бы развить интуицию и тактику. Он так же изучает формальный протокол, его приучают уважать и слушаться старших.

В 13-14 лет ученик становится Сквайром настоящего паладина. Под контролем паладина, кандидат проходит обучения искусству боя и техника боя верхом. Паладин проводит с учеником ежедневную беседу об этике и религии, обращая внимание на каждый нюанс паладинского начала.

Самое главное, что ученик сражается вместе с хозяином в реальных битвах. Несмотря на его неопытность, требования к ученику предъявляются такие же, как к тому, кто уже стал паладином, он, к примеру, должен пожертвовать своей жизнью ради

спасения жизни своего хозяина или монарха, вследствие чего в период своего обучения выживают далеко не все. Те, кто отслужил свои 3-4 года, сами становятся паладинами.

Предлагаемые Пути: Рыцарь, Посланник.

### **Покровительство Наставника**

Персонажи, которые не имеют связей ни с церковью, ни с правительством могут найти наставника (или он найдет их) что попытаться стать паладином. Наставник может быть великодушным мудрецом, жрецом отшельником или же стареющим паладином. Не которые из наставников следуют собственным учениям, несколько отличающимся от формальной веры. Предполагается, что ученик будет следовать вере своего учителя.

Поскольку у наставника редко бывает больше одного ученика, неофит получает все прелести индивидуального подхода, заканчивая обучение за 4-5 лет. Несмотря на свою краткость, обучение очень интенсивно и требовательно, в основном оно концентрируется на владении оружием, верховой езде и изучении религии. Ученик должен поклясться в верности идеалам наставника, придерживаться его мировоззрения и принципов. Когда наставник говорит, что ученик уже готов стать паладином, неофит должен пройти последнее испытание, это может быть поединок между учителем и учеником или выполнение какого-либо задания.

Предлагаемые Пути: Одиночка, Инквизитор, Воин Небес.

### **Унаследованный Титул**

В некоторых культурах, законопослушный добрый ребенок паладина, автоматически получает возможность стать паладином, если он, конечно, подходит по всем остальным требованиям. Родитель сам тренирует ребенка, обычно, своем замке или крепости. Ребенок обучается оружейному искусству, верховой езде, религии. Родитель так же может

отправить ребенка в академию или церковную школу, что бы закончить обучение. Если родитель умирает, до того как его ребенок стал паладином, церковь или правительство берут на себя заботу о дальнейшем обучении неофита, в память о его отце.

Предлагаемые Пути: Рыцарь, Воин Веры, Фанатик.

Значимая черта, отдельное слово, которое суммирует индивидуальность персонажа, описывает его сущность и то, как он общается с другими. Личность персонажа включает много элементов, но главная характеристика - доминирующая черта, от которой зависят все другие компоненты. Она может быть выбрана для паладина (или любого другого персонажа). Несколько возможностей, приведенных ниже, помогут вам начать.

### **Агрессивный**

Агрессивный паладин говорит своим мечом. Трудный в общении и нетерпеливый в переговорах, он наиболее полезен на поле боя. Он обожает бой, особенно рукопашный, с врагами, достаточно сильными, чтобы оказать хорошее сопротивление. Сильная индивидуальность, которая часто скрывает свои истинные чувства, он - энергичный товарищ и опасный противник.

Дополнительные Черты: Героический, импульсивный, надменный, саркастичный, жесткий, вдохновляющий.

### **Циничный**

Будучи столь же преданным своей этике, как любой другой паладин, циничный паладин полагает, что вершить правосудие - это превосходно, но в конечном счете бессмысленно. Жадность, эгоизм и ненависть, кажется, преобладают в мире. Сострадание и самоотверженность сложно найти. Защитники добрых находятся в безнадежном меньшинстве. Циничные паладина неустанно сражаются за свои принципы, но не могут поколебать в себе



чувство, что их труд напрасен. По их мнению, оптимизм трогателен, но наивен, а отчаяние - совершенно понятная реакция на жестокий мир.

Дополнительные Черты: Сердитый, сообразительный, рефлектирующий, отзывчивый, задумчивый, готовый помочь.

### **Благородный**

Благородный паладин - человек вкуса, он чувствует себя лучше на официальном приеме, нежели на кровавом поле брани. Хотя его боевые навыки точно так же отточены, как и у любого паладина, он считает бой неприятной необходимостью; враги должны быть побеждены так быстро, как только возможно, предпочтительно с изяществом и стилем. У него самая лучшая одежда и снаряжение, которое он может себе позволить, и он тратит так много времени на вольтижировку, как другие - на фехтование. Он занят изощренным этикетом и элегантным стилем жизни, ожидая день, когда он сможет уйти в отставку и прожить остаток жизни как настоящий дворянин.

Дополнительные Черты: Высокомерный, ханжеский, романтичный, интеллектуальный, пунктуальный, самоуверенный.

### **Любознательный**

У Любознательного паладина неутолимая жажда знаний. Он дружелюбный и любезный, его интересует все на свете; он так же очарован методом выращивания риса эльфийских фермеров, как и любовными ритуалами фей. Его любопытство часто удручает его компаньонов, которые могут стремиться пуститься в путь, в то время как он задерживается, обсуждая доктрину с местным жрецом или поглощенный новорожденной птичкой, проклевывающей себе путь из яйца.

Дополнительные Черты: Легкомысленный, поверхностный, болтливый, мудрый, рассеянный, сердечный, любящий знания.

### **Оптимистичный**

Постоянно веселый и уверенный в себе, оптимистичный паладин не может представить себе лучшую жизнь. Он полностью убежден в правоте своей веры и ожидает каждого дня как новой возможности принести в мир больше совершенства. Он восхищает других в общении. Его товарищи считают его источником вдохновения и маяком надежды во времена отчаяния.

Дополнительные Черты: Заботливый, сострадательный, общительный, уступчивый, с хорошим чувством юмора, уравновешенный, сердечный.

### **Философичный**

Философичный паладин склонен к радостям мысли, предпочитая поэзию подготовке к турниру, научный текст стакану прекрасного вина. Он наслаждается академическими спорами о религии и истории, и интересуется новыми культурами. Его способность интеллектуального анализа делает его превосходным тактиком и ценным советником. Он редко поддается импульсам, его действия взвешены и выверены, являясь скорее порождением логики, нежели эмоциями.

Дополнительные Черты: Задумчивый, холодный, колеблющийся, беспристрастный, дотошный, любопытный.

### **Благоразумный**

Благоразумный паладин действует после обдумывания и планирования, веря, что фортуна улыбается осторожным. Он взвешивает свои слова перед разговором и не любит ничего предпринимать без осторожного планирования. Он увлечен логикой, эмоции его не трогают. Его рациональный, беспристрастный подход к решаемой проблеме делает его превосходным тактиком и арбитром, хотя некоторые считают его холодным, даже расчетливым. Голова у него руководит сердечными делами; он хорошо управляет цитаделью, избегает долгов и редко попадает в искушение.

Дополнительные Черты:  
Проницательный, проницательный,  
недружелюбный, высокомерный,  
сообразительный, рефлексивный.

### Скрытный

По собственным причинам скрытный паладин рассказывает мало о своем прошлом, побуждениях или о себе самом, даже самым близким товарищам. Он может всегда носить капюшон или держать забрало опущенным, чтобы скрыть свои черты, одеваться в черные или другие темные цвета, и скрывать или отказываться от всех геральдических символов на своем снаряжении. Он держится самого себя, редко говорит, если это не абсолютно необходимо; он может даже закрывать свой рот шарфом, чтобы заглушать свой голос. Хотя он прилежно выполняет свои обязанности в отряде, он держится в стороне от своих товарищей. Есть много возможных причин для такого его поведения. Он может скрываться от закона, несправедливо обвиненный в преступлении, или отступником от правительства, предавшегося злу. Он может находиться под эпитимьей из-за нарушения этики. Или «он» может быть женщиной, вынужденной скрывать свой пол из-за социальных преград, которые запрещают женщинам быть паладинами.

Дополнительные Черты: Тихий, любящий знания, эксцентричный, импульсивный, грозный, нервный.

### Страдающий

Страдающий паладин живет под тенью неуверенности и сомнений в себе. Он считает, что никогда не будет соответствовать высоким стандартам, иногда соизмеряя свои дела с деяниями известных паладинов из истории или легенд, никогда не задумываясь, что их деяния, возможно, были вымышлены или преувеличены. Глубоко в душе страдающий паладин себя недостойным служить своему правительству или церкви, несмотря на безупречную этику и совершенное выступление на поле битвы. Он презирает похвалу,

сопротивляется заверениям своих друзей и постоянно ругает себя за ошибки.

Дополнительные Черты: Добрый, угрюмый, аналитический, застенчивый, скромный, печальный

### Мстительный

Страстная ненависть ко злу наполняет мстительного паладина, который сокрушает своих противников с дикой яростью. Часто он движим мстостью; возможно, он видел, как его родителей зарезали пьяные огры, или его деревню сжег дотла злой военачальник. В любом случае, он намерен единолично устранить зло с лица планеты.

Дополнительные Черты: Недоступный, капризный, жестокий, смелый, вдохновляющий, сильный.

И под конец - четыре основных, главных Нормы, которые соблюдает каждый паладин. Паладин может возводить на пьедестал и другие нормы, но эти будут присутствовать всегда.

### Честь

Паладин всегда остается паладином вне зависимости от обстоятельств. Он ведет себя пристойно даже когда находится в одиночестве или же когда не знает, что за ним наблюдают. Это похвальный поступок облегчить смерть друга, но честь - отнести также к врагу.

Честь также подразумевает уважительное отношение не только к равным себе и старшим, но и ко всем кто разделяет взгляды паладина. Паладин проявляет милосердие кающимся, и не станет причинять незаслуженные страдания даже самому страшному злодею.

Так же паладин:

- Относится с почтением к любому решению законопослушно добрых персонажей которые ваше социальным статусом, уровнем или званием.
- Одинаково уважает всех законопослушно добрых людей, независимо от их расы, класса, финансового положения.

- Принимает любой вызов на дуэль от примерно равного по классу и силе. (Дуэль предложенная безусым юнцом или же пьяным воином игнорируется).
- Скорее умрет чем предаст свои принципы, веру или бросит того кого поклялся защищать.

### Галантность

Для паладина галантность значит больше чем просто следование правилам этикета. Это также отношение к миру и желание показать себя с самой хорошей стороны. Паладин гордится своим званием, всегда сохраняет самоконтроль и всегда спокойно воспринимает плохие манеры. Он следует законам общества в лучшем их понимании. Он вежлив и обходителен как с друзьями, так и незнакомцами.

Ко всему прочему паладин обязан:

- Считаться с чувствами других людей и думать о том что бы не сделать им больно. Паладин всегда демонстрирует хорошие манеры (жмет руки друзьям, всегда выражает благодарность за услугу). Он всегда выглядит на все сто (регулярно принимает ванну, носит чистую одежду).
- Говорит он всегда тактично и любезно. Не бывает случаев, когда паладин кого-то оскорбляет и тем более не клеветает. Если другие делают это, то он предпочитает уйти.
- Ведет себя с достоинством. Паладин старается воздерживаться от всплесков эмоций, чрезмерного чревоугодия и хамства.

### Честность

Паладин всегда говорит правду, такой какой он ее знает. Он может отказаться отвечать либо придержать информацию, но никогда не станет обманывать никого, даже врага. Он может попросить разрешения не отвечать на прямой вопрос, но если на него нажмут, он будет вынужден ответить правдиво (в любом случае он может отвечать на вопросы так, что бы не раскрыть важную информацию). Поскольку паладин не

дает обещаний направо и налево, однажды дав слово, он всегда его держит.

### Доблесть

Паладин всегда демонстрирует нестигаемую смелость перед лицом опасности или несчастья. Никакая опасность не заставит его не сдержать собственное слово или отступить от выполнения важной миссии. Его обязательства сильнее страха боли, трудностей или даже смерти.

Доблесть паладина особенно сильно проявляется на поле боя. Он считает войну благородным действием, а бой хорошим способом прославить тех, кого он представляет. Он атакует врага без промедления, продолжая бой до тех пор, пока враг не сдастся или не будет побежден. Когда это возможно, паладин выбирает наиболее опасного противника - могучего монстра, гиганта, дракона, или лидера противостоящей группы - своим оппонентом. Почти всегда, паладин предпочитает бою на расстоянии схватку лицом к лицу.

## -Углубленный отыгрыш рыцарей-

Чаще всего рыцарь представляется нам как некая персона, облаченная в тяжёлые доспехи и скачущая на коне в поисках авантюры, богатства, славы. Мы мысленно проводим параллели с рыцарями Артура, с «предателем» Айвенго, Брианом де Буагильбером, или самим Ричардом Львиное сердце. Такие представления, однако, сильно ограничивают возможности для игры рыцарем. В общем и целом в Эриадоре рыцарем называют любого воина, который, во-первых, является выходцем из богатой семьи, и, во-вторых, несёт на себе оружие и доспехи стоимостью за полсотни золотом. Нижеследующий текст расскажет о рыцарях и их правилах дополнительно и даст некоторые примеры поведения рыцаря.

## Рождение Рыцаря

В целом рыцари рождаются в аристократических семьях, где они познают правила поведения, хорошие манеры и учатся письму, чтению и простейшей арифметике. В последствии рыцари поступают в регулярную армию, где служат от имени своих родителей, присягают на верность королю страны и так далее.

Рыцарь может родиться в бедной семье, в которой когда-то, однако, существовал рыцарь (например им был дед или прадед рождённого), и захотеть пробить себе путь к славе без денежной поддержки родителей.

## Стандартный Рыцарь

Галантный воин, рыцарь воплощает в себе честь, отвагу и преданность. Поскольку его прообразом является рыцарь феодальных времен, рыцарь служит своему королю (или другому правителю) офицером элитной части мощного королевского войска. Первоначально являясь воином, рыцарь выполняет все же некоторые церемониальные обязанности, старается продвигаться по иерархической лестнице, а также проводит необходимые работы для содержания своего поместья в материальном достатке.

Тренировки рыцаря начинаются с самого детства и продолжаются в течение всей его жизни. В то время как повышается его статус, у него появляются новые обязанности. Обычно он начинает как оруженосец у более опытного рыцаря.

Поскольку рыцари принадлежат к аристократии, их мнение уважают и к ним прислушиваются. Традиции требуют от рыцарей, что бы они не вели активной мирской жизни – из-за этого их круг общения в основном составляют другие рыцари. Они всегда поддерживают опрятный и достойный вид, исключительно учтивы и сохраняют достоинство во всех ситуациях.

Рыцарь носит тот же символ что и его правитель, часто это бывает либо корона, либо какое-то животное ассоциируемое с монархией (лев, орел) или военный герб (скрещенные копыя или рука, сжимающая меч).

Из оружия рыцарь может скорее всего носить меч (любой) и копые (любое). Так же рекомендуются кинжал, боевой топор, цеп всадника, булава всадника, копые всадника, боевой молот.

Обычно рыцарь сам покупает себе снаряжение. Как минимум он должен приобрести лошадь (хотя бы ездовую), меч (а после и копые), и доспех (как минимум кольчугу). Иногда снаряжением его обеспечивает его покровитель; в этом случае обычно назначаются ежемесячные выплаты долга (2-10 золотых монет).

Рыцарь может просить убежища в любой крепости на территории своего государства или любого государства с кем его королевство поддерживает хорошие дипломатические отношения. Владелец крепости обязан предоставить им укрытие, и обеспечит провиантом как минимум на три дня.

## Звания Рыцарей

Здесь представлен типичный рост рыцарей по званиям. Эти звания нужны только для игровых целей, они могут отличаться от исторических аналогов:

### Паж.

На нулевом уровне кандидат в рыцари становится слугой в одной из рыцарских крепостей, которая служит местом воспитания и обучения молодых рыцарей. Он изучает основы университетских наук (история, этикет, религия), а также основы охоты и езды верхом.

### Оруженосец.

На первом уровне он становится Оруженосцем, учеником уже опытного рыцаря (обычно рыцаря не ниже пятого уровня). Являясь помощником рыцаря и на поле боя и в быту он обучается



технике боя, совершенствует свою верховую езду, теологию.

### **Рыцарь Крепости.**

На втором уровне рыцарь получает звание рыцарь крепости. Обычно это время он проводит в крепости, выполняя обязанности охранника, смотрителя за ведущимися работами. С позволения своего правителя он может отправиться на войну или какое-то важное задание.

### **Защитник.**

Им рыцарь становится на третьем уровне. Он уже более часто выполняет какие-либо задания, но по-прежнему живет в крепости и наставники пристально наблюдают за его становлением как Рыцаря.

### **Стражник.**

На четвертом уровне он уже становится более уважаемым и достойным выполнять опасные задания за пределами крепости. Наблюдение становится не столь пристальным.

### **Хранитель.**

На пятом уровне рыцарь уже достаточно опытен, чтобы самому стать чьим-то наставником

### **Рыцарь.**

На шестом уровне Рыцаря могут направить на какую-нибудь дипломатическую миссию. Хотя формально он все еще принадлежит к своей крепости, он уже волен отлучаться на очень долгие периоды времени.

### **Бакалавр.**

Чтобы стать бакалавром, нужно достичь седьмого уровня и иметь достаточный надел земли, что бы строить крепость. С этого момента рыцарю разрешено иметь дом за пределами крепости.

### **Знаменосец.**

Чтобы достигнуть этого звания необходимо достичь девятого уровня и иметь свою собственную крепость. С этого момента рыцарю разрешается иметь собственных слуг.

### **Лорд.**

Этот дворянский титул может быть дарован рыцарю не ниже десятого уровня, который уже в течение достаточно долгого времени имеет собственную крепость (обычно пятьдесят лет). Эта крепость должна быть прибыльной (гарантирует, что рыцарь будет в состоянии оплачивать все налоги), выдержать хотя бы одно нападение врагов (чтобы быть уверенным в способности рыцаря управлять войсками), и воспитать хотя бы десять хороших солдат (способность рыцаря тренировать воинов).

### **Нестандартный Рыцарь**

Как сказано выше, стандартные рыцари распространены в странах, где существуют феодалы (Калифорния, Шассайн Кар, Аквитон) и правит Король. Но существуют и другие типы рыцарей. Ниже представлены образцы нестандартных рыцарей, которых вы так же можете отыграть, и на их примере создать своего рыцаря:

### **Рыцарь Пустыни - рыцарь из Гедерна или Ханута.**

Такой рыцарь сидит в богатом седле тонконогой южной лошади или верблюда. Он одет в белые шаровары, накидку и тюрбан с богатым камнем (например рубином) в центре. На его поясе - скимитар, а на спиной - тул и южный короткий лук. Когда вы замечаете его, он спешивается, и, придерживая скимитар, кланяется вам в глубоком южном поклоне. Его манеры учтивы, а сам он - романтик и идеалист, восхваляющий золотые оазисы, хрустальную воду, цветы и женщин. В его говоре много метафорических изречений («Волосы моей возлюбленной были цвета ночи, глаза - как две звезды, а стан её...» и т.д.), философских высказываний, он любит беседовать на отвлечённые темы. Такие рыцари ненавидят оскорбляющих нормы этики, красоты и хорошего вкуса, и нередко странствуют вместе с бардами.

## **Рыцарь Меча - рыцарь из Хиасаши**

Одетый в богатые шёлковые одежды и шёлковый панцирь, или панцирь из тонких пластинок, рыцарь меча спокоен и выдержан, говорит лишь тогда, когда его спрашивают. Всё в его движениях и манерах подчинено жёсткому кодексу морали и этике, чай он будет пить два часа, не забывая поддерживать вежливую беседу со всеми сразу или с кем-то отдельно. В ножнах такого рыцаря покоится великолепная катана – образчик совершенного оружейного искусства. Рыцарь Меча может быть совсем хладнокровным, или приходиться в ярость от самого мелкого оскорбления – можно построить его поведение на поведении самураев реальной Японии.

## **Рыцарь из Глор-Алайна.**

Богатый гном в великолепных доспехах, верхом на тяжёлом пони (если хотите сделать персонажа комичным) или просто пеший строго следит за своей внешностью (особенно бородой). Это гномий аристократ, который дослужился в своём боевом отряде (хирде) до высокого звания и тренировал множество воинов. Он может быть «старой брюзгой», постоянно наставляя молодых гномов, цепляясь к каждой мелочи и даже на ходу выдумывая новые пункты к гномьему кодексу (про бороду не то сказали, истинное имя рода случайно спросили), или же всем видом показывать свою важность, благородство, постоянно всем рассказывать о преимуществе своего рода и упоминать своё имя в самых великих сражениях. Основное занятие рыцаря-гнома – накопление богатства, и потому они известны тем, что любят искать древние сокровищницы великанов, могучих магов и драконов.

## **Рыцарь Вечной Дороги - Странствующий Рыцарь.**

Стандартный рыцарь, который однако не накапливает денег, почти не является на званые пиры и всё своё время проводит в дороге – некое сказочное

подобие Айвенго. Он странствует либо в одиночку (единственным другом ему его верный конь), либо со своим верным оруженосцем. Это воин без страха и упрёка, на его щите написан его девиз и вытеснен фамильный герб («Лишённый Наследства», например, и соответствующее изображение). Он верит в мистические рыцарские приметы (например, что ежели у лошади на выезде из города слетела подкова – не к добру это), а основное его занятие – помощь всем и каждому, «и никто не уйдёт обиженным» (как крестьянину, который не может достать из болота телегу, так и отряду паладинов, охотящихся на нежить). Главное для такого рыцаря – слава и его репутация.

## **Рыцарь Вампир.**

Среди вампиров распространено подобие «рыцарства», и даже рыцарские «присяги» (хотя всё это сильно видоизменено). Не правда ли, кланы Вентру (Ventru) и Тореадор (Toreador) походят по поведению на рыцарей? Тореадоры однако не слишком то одарены в боевых искусствах, но Вентру как раз считают себя «рыцарями-аристократами». Вентру – это мастер и управитель, лорд Камарильи, и он вполне может называть себя «рыцарем».

## **-Углубленный отыгрыш вампиров-**

Вампир – это неживое тело, его сердце бьется, но замедленно, время для вампира приостанавливается. Он не испытывает потребности в дыхании, хотя вполне способен его имитировать, например, для разговора. Для существования вампира нужен постоянный приток свежей крови, преимущественно человеческой.

Предварительно освобожденное от собственной крови, почти мертвое тело оживляется проклятой кровью своего создателя, так происходит превращение. Человек, став вампиром, сначала не ощущает особой разницы между его

новым состоянием и предыдущим, кроме обострения всех чувств. Он становится способным видеть в темноте так, как раньше видел днем, обоняние и слух обостряются в несколько раз, осязание остается на прежнем уровне, что дает иллюзию того, что оно притупилось, всеядный человек постепенно превращается в хищника. Молодой вампир восхищен нахлынувшими ощущениями, затмившими скудность былого мировосприятия. Но со временем все сильнее ощущается жажда. Это проклятье, это плата за дарованное бессмертие. Со временем, движимый тягой к крови, молодой вампир находит свою пищу. Обычно первыми жертвами становятся животные, но они не способны в полной мере утолить древнюю жажду и, в конце концов, очередь доходит до первого человека.

Начальное отвращение к способу питания, в конце концов, уступает перед инстинктом самосохранения, и пить кровь становится с каждым годом все легче. Осознание собственной порочности проявляется в недоверии к окружающим. Понимая свою особенность, вампир возводит стены между собой и миром смертных. Осознавая, что его существование зависит от секретности и постоянного контроля над ситуацией, вампир все больше попадает в зависимость от своей подозрительности и недоверия. Годы слагаются в десятилетия, затем в века, порочные стороны вампира крепнут и умножаются, он убивает все больше и больше, люди, которых он любил, стареют и умирают на его глазах. Цена человеческой жизни начинает падать - она столь коротка и дешева по сравнению с его существованием. В конце концов "стадо" смертных вокруг него вызывает не больше чувств, чем рой насекомых.

### Характер

Каждый вампир обладает индивидуальным характером, равно как и любой человек и не человек. У них нет особой привязанности к кому бы то ни было. Они не лишены прекрасного,

чувств. Но при всем своем изяществе и тяге ко всему красивому не остановятся ни перед чем в своей тяге к утолению жажды. Они внешне отличаются от людей, бледноватый оттенок кожи и алый цвет губ. По природе своей вампиры капризны и часто совершают ужасные, жестокие поступки просто так, ради удовольствия. Отличаются они кошачьей легкостью и грацией движений, обладают манящим завораживающим взглядом и голосом - это мастера гипноза и коварства.

Любовь - вампиры бесплодны в том смысле, что они не могут иметь детей обычным способом и не чувствуют от любви того удовольствия, что могли испытывать, будучи человеком, хотя сама функция сохранена.

### Становление

Истинное становление вампира - процесс не одного века (года игры). У каждого вампира есть свой создатель, но в рамках игры при неприятии кровных уз за свои поступки перед Создателем отвечает сам новоявленный вампир. Чтобы приспособиться к своему новому образу необходимо время и терпение. Не все готовы к бессмертию и постоянной жажде...

Перевоплощаться в летучую мышь или становиться туманом могут лишь самые древние и сильные вампиры, равно как и отрывать от земли и летать.

### Плюсы:

1. Значения силы, ловкости завышены (+2 к атаке). Доступно с любого уровня.
2. Укус вампира. Вызывает у жертвы временную эйфорию, укус оставленный на коже сохраняется и затягивается в течение 24 часов. Жертва погибает или не погибает, но никаких мифов о том, что укушенный должен стать вампиром. Считается боевым навыком. Доступно с любого уровня. Что касается жертвы, то впадая в эйфорию от укуса и после приходя в себя, она не может вспомнить о том, что с ней произошло, ранки от укуса тоже затягиваются, не оставляя следов.

3. Регенерация. Время действия не ограничено, зависит от степени повреждения. Следует заметить, что этот процесс ускоряется, когда вампир утоляет жажду и «отдыхает» в дневное время. Доступно с 3 уровня.

4 Влияние вампира Заклинание «Зов» - умение Дается с 4-го уровня. Воздействие - гипноз на какое-то время. До 3-го уровня включительно зов действует безотказно. Начиная с 4-го. Жертва может сопротивляться, но чем ниже уровень «жертвы» тем меньше шансов к сопротивлению.

5. Скрытность. Позволяет обустроивать убежища вампира так, что даже проходя по нему человеку или существу становится не по себе и хочется поскорей уйти с этого места, не предполагая о том, что здесь находится что то сверхъестественное. Доступен с 4 уровня.

### **Минусы**

1. Боязнь солнца (днем вампиры не ходят ни при каких обстоятельствах) места для их существования днем - кладбище, старые заброшенные дома и прилегающие территории. Солнечные лучи, как и молитвы верующих, вызывающие свет, действуют на вампира губительно.

Вампиры ненавидят солнечный свет, который их постепенно убивает. Не отбрасывают тень, не имеют отражения в зеркалах, поэтому стараются их уничтожить.

2. Постоянная жажда. Отсюда резкое изменение в характере. Если с помощью гипноза и уговоров вампир не может получить желаемое, он звереет и может совершить ошибку, бросаясь на жертву, забывая о скрытности существования.

3. Благословенное место, равно как и солнечный свет постепенно убивает вампира. В Калинорне таким местом может считаться Орден Света.

4. Боль. Ее вампиры чувствуют. И боевки идут обычным порядком, разве что вампир в силу своих умений может атаковать два раза за раунд. Но зато если

он утоляет жажду, то теряет мироощущение на какое то время, поэтому становится более беспомощным перед окружающим миром.

Убить вампира можно обычным оружием, обездвигнуть можно при помощи любого деревянного предмета воткнутого в сердце (стрела, кол, ножка от стула). Как только предмет извлечен, вампир снова обретает способность двигаться.

Серебро на вампиров не действует, запах чеснока - вызывает приступ аллергии, как и любой резкий запах. И еще вампиры не пьют вино, они вообще ничего кроме крови не едят. Организм перестроен и просто не воспринимает ничего кроме крови.

Основная причина - физиологическое неприятие никакой еды кроме крови. Хотя для существования вампиры и прибегают к уловкам, держа бокалы в руках.

Кровь оборотней на вампиров действует примерно так же, как и вино.

Кровь верующих людей действует на вампиров как и любая другая кровь, ну, возможно она для них немного более вкусная, в силу их ненависти к светлым.

Вампиры по характеру столь же индивидуальны, как и любые другие личности, а потому главным все же является именно отыгрыш. Желаете бояться чеснока, серебра, крестов и проточной воды - пожалуйста. Это лишь основные принципы для реализации отыгрыша в Калинорне.

## **-Углубленный отыгрыш наемника-**

Наемник - это воин, эксперт в оружии и, если он умён, в тактике и стратегии. В преданиях существует много бойцов: Геракл, Персей, Зигфрид, Малыш Джон, Тристан и Синбад. История наводнена великими воеводами и воинами: Эль Сид, Ганнибал, Александр Великий,



Карл Великий, Спартак, Ричард Львиное Сердце. Ваш Наемник может повторять любого из них, или может быть уникальным.

### **Специализация в оружии**

Специализация в оружии позволяет наемнику использовать данное оружие с исключительным мастерством, улучшая шансы ударить и нанести повреждение этим оружием. Наемник не обязан специализироваться в оружии; выбор остаётся за игроком.

### **Стандартный наемник**

Это воин, путешествующий в одиночку или с группой таких же искателей приключений и денег. Наемниками становятся в основном выходцы из средних слоев населения, которые прошли обучения либо в качестве оруженосцев или подмастерьев у своих хозяев или работодателей, либо в качестве воина на поле битвы. Наемниками становятся не от хорошей жизни – и это накладывает определенный отпечаток. Стремление к справедливости одновременно с желанием заработать как можно денег – вот основные черты наемника.

### **Нестандартный наемник**

Помимо стереотипного образа наемника, как человека, готового наняться на любую работу, существуют иные типажи, так или иначе характеризующую данную профессию. Мы рассмотрим лишь несколько из них, но в игре вы всегда можете использовать свой оригинальный образ.

### **Наемник- бандит**

Этот тип нам хорошо знаком. Воин Большой Дороги. Любимое занятие грабить – что возведено в культ. Кого грабить – это наемника интересует мало. Единственное, что его волнует – сколько он заграбнет с очередной жертвы. Как правило, живут недолго и гибнут от рук собственных товарищей, обиженных на вас, потому что вы заграбастали себе больше, чем они.

### **Наемник- телохранитель**

Как правило, предпочитает жить в городе. Но раз не берут в королевскую стражу, то единственной профессией, которая сможет обеспечить его запросы – это охрана богатых особ, замков, помещений. Рискуют жизнью неохотно, потому гибнут реже, чем бандиты. Очень часто меняют хозяев. В отличие от бандитов, имеют возможность тренироваться, а значит владеют куда большим арсеналом оружия. Телохранители, как правило, объединяются в Гильдии, но встречаются и одиночки.

### **Наемник – исследователь**

Любит путешествовать и смотреть на мир. А потому может составить фору любому барду или менестрелю, особенно, если учесть, что для того, чтобы выжить, они берутся за любую работу и ввязываются в любые конфликты. Жизненный опыт огромный. Не смотря на это, наемники данного типа не агрессивны и более рациональны, чем все остальные. Все же инстинкт выжить, чтобы увидеть как можно больше – у них развит более глубоко.

### **Наемник – пьяница.**

Данный тип наемников широко распространен в крупных городах. Лишившись нормальной работы, они оседают в тавернах и начинают пить. Уже в пьяном угаре, они могут быть наняты для «темных делишек» местной преступной группировкой. Однако, встречаются и такие, которые «под мухой» начинают совершать подвиги.

### **Наемник**

#### **морьяк/пират/контрабандист.**

Данный тип наемников обитает в портовых городах и занимаются тем, что пьют и «меняют» корабли. Многие из них становятся пиратами и контрабандистами. Но что их всех объединяет, так это любовь к морю. Однако есть определенные ограничения – «азуры» могут быть только моряками.

## **-Углубленный отыгрыш магов-**

Класс магов включает в себе всех заклинателей, работающих в различных областях магии – тех, кто специализируется в особых школах магии, и тех, кто изучает широкую сферу магических теорий. Проводя свою жизнь в поисках тайной мудрости, маги уделяют мало времени физическим упражнениям. Они плохие бойцы и мало знают об оружии. Тем не менее, они управляют мощными и опасными силами лишь при помощи простых жестов, редких компонентов, и мистических слов.

Защиты – инструменты, оружие, и доспехи мага. Он слаб в схватке лицом к лицу, но если он готов, то он может сразить своих врагов на расстоянии, в мгновение исчезнуть, стать совершенно иным существом, или даже захватить разум врага и контролировать его мысли и действия. Ни один секрет нельзя укрыть от мага и ни одна крепость не находится в безопасности. Его поиск знаний и власти часто ведёт его в миры, где ещё не было смертных.

Маги не могут носить доспехов без штрафа по нескольким причинам. Во-первых, многие заклинания требуют от исполнителя сложных жестов и странных поз, а доспехи ограничивают возможность сделать это правильно. Во-вторых, маг проводит свою юность (и проведёт большую часть своей жизни) изучая тайные языки, углубляясь в старые книги, и упражняясь в своих заклинаниях. Это не оставляет времени на изучение других вещей (как правильно одевать доспехи и эффективно их использовать). Если бы маг провёл своё время, изучая доспехи, то у него не было бы даже скудных знаний и сил, чтобы начать становиться магом. Есть даже необоснованные теории, которые утверждают, что материалы в большей части доспехов разрушают тонкую материю заклинания, в момент, когда оно

собирает энергию; эти две вещи не могут сосуществовать в гармонии. Хотя эта идея популярна среди простого народа, настоящие маги знают, что это неправда. Если бы так было, то как бы они смогли исполнять заклинания, требующие железных жаровен и металлических чаш?

По похожим причинам маги сильно ограничены в выборе оружия. Они обходятся тем, что можно легко изучить или что иногда полезно в их собственных исследованиях. В результате, маг может использовать кинжал и посох, предметы, традиционно используемые в магических науках. Другое доступное оружие – ножи.

Маги могут использовать больше магических предметов, чем любой другой персонаж. Сюда входят украшения, кольца, палочки, жезлы, свитки, и наибольшая часть разнообразных магических предметов. Маг может использовать магический вариант любого оружия, доступного его классу, но не может использовать доспехи, потому что они недопустимы. Несмотря на это, в среде своих заклинаний и магических предметов маги обладают огромной силой.

Наконец, все маги могут создавать новые магические предметы, начиная от простых свитков и украшений и заканчивая мощными посохами и магическими мечами.

Изучение и исполнение заклинаний требует длительного приобретения знаний, терпения, и исследований. С началом жизни искателя приключений маг в большей мере отвечает за собственное образование; больше нет учителя, который смотрит через плечо и говорит, какое заклинание надо выучить следующим. Однако такая свобода не обходится бесплатно. Это означает, что маг должен найти свой собственный источник знаний о магии: библиотеки, гильдии, или захваченные книги и свитки.

У магов нет исторических аналогов; они присутствуют только в легендах и мифах. Несмотря на это, игроки могут моделировать своих персонажей по таким легендарным фигурам, как Мерлин, Цирцея, или Медея. Упоминания о могущественных волшебниках и волшебницах редки из-за того, что их репутация в немалой степени основана тайне, окружающей их. Эти легендарные личности шли к скрытым целям, редко посвящая в них обычный народ.

### **Основные типы нестандартных магов.**

Мы специально не рассматриваем стандартного мага, ибо вы и сами неплохо об этом осведомлены. Наоборот, нам кажется, что лучше выделить те типы, которые редко встречаются в литературе. К слову, прекрасным пособием по видам магов является книга Дихнова «Записки Черного Властелина».

#### **Маг-ученый**

Очень любит экспериментировать. Причем на всем, что попадает под руку. И на всех. Из всех магов они самые страшные. Собственно, они не агрессивные и не злые, просто очень любопытные. И если вздумается им узнать, что получится, если вулкан взорвать, остудить и снова взорвать, их уже не остановить. И это, поверьте мне, не самый худший вариант. В общем, ничего личного – только магия.

#### **Маг – фанатик/идеалист.**

Тоже очень страшные маги. Если уж ударит какой-нибудь идеал в голову – значит все, прячьтесь и держитесь. Пока не достигнет цели – не остановится. Предпочитает действовать безостановочно, не теряя темпа. У таких магов горят глаза и чешутся руки. С ними лучше не спорить, а при их виде – бежать без оглядки.

#### **Маг – созерцатель**

Практически безобидный тип магов. Почти. Обожают наблюдать за миром, изучать его и в этом они похожи на магов-ученых. Правда в отличии от тех,

они ничего не придумывают и не изучают. Считают, что они и так все знают. Таких магов трудно чем-то отвлечь. Они будут спокойно наблюдать за бабочкой, даже если вокруг кипит битва. Исключение наступает в тот момент, когда его тревожат и отвлекают от созерцания. Тогда он закатывает рукава и уничтожает всех, кто посмел ему помешать.

#### **Маг - преподаватель.**

Данный тип магов не может жить без учеников. Какие ученики и кем они станут – спасителями ли Мира или наоборот разрушителями – им не важно. Главное передать свои знания и замутить голову чепухой и знаниями собственного приготовления. Очень самолюбивы и обижаются, когда их заслуги остаются без внимания.

### **-Углубленный отыгрыш жрецов-**

Жрец – это верующий и защитник бога определённого Вероисповедания. Он больше чем последователь, он заступает и действует ради других, ища путь использовать свои силы для продвижения веры своего бога.

У всех жрецов есть определённые силы: Способность использовать заклятья, сила рук для защиты своей веры, и особые, дарованные божеством силы, чтобы содействовать им по их зову. Хоть жрецы и не свирепы в бою как воины, они подготовлены к использованию вооружения в борьбе за своё дело. Они могут исполнять заклятья, главным образом для того, чтобы содействовать целям своего бога и защищать его приверженцев.

Наиболее распространённый вид жреца – клерик (от английского clear - чистый, т.е. придерживается «чистого» учения, не отягощенного иными правилами и

постулатами). Клерик может быть приверженцем любой религии.

Класс жрецов походит на отдельные религиозные ордена рыцарства средневековья: Тевтонские Рыцари, Тамплиеры, и Рыцари-Госпитальеры. Эти ордена совмещали военную и религиозную подготовку с кодексом защиты и служения. Члены были обучены как рыцари, и посвящали себя служению церкви. Эти ордена часто встречались на внешних границах христианского мира, и на краю девственной природы, и на истерзанных войной землях. Архиепископ Турпин (из Песни о Роланде) представляет собой пример такого жреца. Похожие ордена могут быть найдены и в других местах, таких как Япония.

Однако основные инструменты жреца – заклятья, помогающие ему служить, укреплять, защищать и оживлять тех, кто находится под его опекой. У него богатый выбор заклятий, удовлетворяющих большинству разных целей и потребностей (жрец особого вероисповедания, вероятно, обладает более ограниченным диапазоном заклятий). Жрец имеет доступ к сфере Жизни, Духа и Света/Тьмы, кроме растений, животных, погоды, и стихийной сферы, т.е. не может исполнять заклятья из других сфер.

Жрец получает свои заклятья как озарение прямо от своего божества (божеству нет необходимости лично появляться, чтобы даровать заклятья, за которые молится жрец), как знак и как награду за свою веру, поэтому он должен заботиться о том, чтобы не поносить свою силу, иначе заклятья будут отняты, как кара.

### **Моральная цель**

Все жрецы должны жить по определённым принципам и верованиям. Это определяет образ жизни жреца.. Божество войны может приказывать своим жрецам быть на переднем фронте битв и активно выступить против всех

врагов. Божество урожая может пожелать, чтобы его жрецы работали на полях. Моральная цель также может диктовать характер для жреца. Природа вероисповеданий помогает определить запреты, которым должен подчиняться жрец.

### **Титулы жрецов**

Жрецы различных вероисповеданий часто называются титулами и именами отличными от жрецов. Жрец природы, например (в особенности кто основывается на западноевропейских традициях) может быть назван друидом. Шаманы и знахари тоже возможны. Небольшое исследование в библиотеке откроет ещё больше уникальных и красочных титулов, некоторые из которых перечислены здесь: Аббатиса, Аббат, Аятолла, Бонза, Брат, Преосвященство, Око Закона, Монах, Гуру, Хаджи, Имам, Митрополит, Мулла, Патриарх, Прелат, Приор, Пастор, Викарий, и Йог.

## **-Углубленный отыгрыш друидов-**

По истории, друиды жили среди германских племён Западной Европы и Британии во времена Римской Империи. Они были советниками вождей и имели большое влияние на соплеменников. Главным в их мышлении была вера, что земля была матерью и источником всей жизни. Они почитали многие природные вещи – солнце, луну, и определённые деревья – как божеств. Друиды в игре, однако, лишь свободное подражание этим историческим личностям. Им не требуется вести себя подобным образом или следовать верованиям исторических друидов.

Друид – пример жреца, созданного для особого вероисповедания. Его возможности и вера отличаются от тех, что имеются у клерика. Друид – жрец природы и хранитель девственных мест, будь то леса, равнины, или джунгли.



## Требования

Друид должен быть человеком, лесным эльфом или полу-эльфом.

## Допустимое Оружие

В отличие от жрецов друиду разрешены только "природные" доспехи – подбитые, из шкур, или кожаные доспехи и деревянные щиты, в том числе зачарованные магией. Все другие доспехи ему запрещены. Его оружие ограничивается дубинкой, серпом, копьем, кинжалом, ятаганом и посохом.

## Моральная цель

Как защитники природы, друиды далеки от проблем светского мира. Их величайшее дело – заботиться о продолжении надлежащим образом и правильно циклов природы – рождения, роста, смерти и возрождения. Друиды видят все вещи как циклические и таким образом, битвы добра и зла лишь восхождение и падение периодов времени. Друид становится заинтересованным, только когда цикл и баланс разрываются. При данном взгляде на вещи друид по характеру должен быть нейтральным.

Друиды полны желания охранять дикую природу – в частности деревья, дикие растения, диких животных, и посевы. Общась, они также ответственны за своих последователей и их животных. Друиды понимают, что все животные (включая людей) нуждаются в пище, жилье и в защите от вреда. Охота, фермерство и рубка леса для домов логические и необходимые вещи природного цикла. Однако друиды не терпят излишнего уничтожения или

использования природы ради выгоды. Друиды часто предпочитают искусные и хитрые способы мести против тех, кто оскверняет природу. Хорошо известно, что друиды не прощают и являются очень терпеливыми.

Омела – важный святой символ для друидов и необходимая часть некоторых заклятий (которым требуется святой символ). Чтобы быть действенной в полной мере, омела должна быть собрана при свете полной луны при помощи золотого или серебряного серпа, специально сделанного для этой цели. Омела, собранная иным способом, снижает эффективность данного заклятия вполтину, если оно приносит повреждения или имеет область воздействия, и даёт цели бонус +2, если таковой применим.

Друиды, как класс, не обитают постоянно в замках, городах, или поселениях. Все друиды предпочитают жить в священных рощах, где они строят земляные, бревенчатые, или каменные хижины.

На 16-м уровне друид получает следующие бонусы:

**Иммунитет ко всем натуральным ядам.** Натуральные яды – это съеденные или внедрённые животные или растительные яды, включая яды монстров, но не минеральные яды или ядовитый газ.

**Сильное здоровье** для своего возраста. Друид больше неподвластен изменению значений способностей по старению.